DECISIONES

SOBRE LAS REGLAS DE

GOLF

2016
2017

Traducido y editado para la Federación Mexicana de Golf por miembros del
COMITÉ NACIONAL DE REGLAS

GÉNERO

En la Reglas de Golf y las Decisiones sobre las Reglas de Golf, el género usado con relación a cualquier persona se entiende que incluye ambos géneros.

HANDICAPS

Las Reglas de Golf no legislan la asignación y ajuste de handicaps. Estas materias se encuentran dentro de la jurisdicción de las Federaciones o Asociaciones Nacionales involucradas y cualquier pregunta deberá plantearse de manera acorde.

© Copyright

© Copyright 2016
United States Golf Association®

Derechos reservados

Para mayor información acerca de la USGA®, contactar:
United States Golf Association®
Golf House
Far Hills, New Jersey 07931
Tel. 908.234.2300

Para mayor información acerca de la FMG, contactar:
Federación Mexicana de Golf, A.C.
México, D.F.
Tel. 55.1084.2170

Impreso en México

UNA GUÍA A LAS DECISIONES SOBRE LAS REGLAS DE GOLF

Cada año, la United States Golf Association (USGA) y la R&A reciben miles de preguntas en referencia a la clarificación de las Reglas de Golf. Para ayudar a millones de golfistas alrededor del mundo a entender mejor cómo estas Reglas detalladas se aplican e interpretan, la USGA y la R&A desarrollaron las extensas Decisiones Sobre las Reglas de Golf. El formato está orientado a preguntas y respuestas y está diseñado para ser usado como una referencia para administradores de golf y aquellos a quienes interesan las Reglas del juego.

Desde 1951 la USGA y la R&A han tenido reuniones regulares para poder establecer un código uniforme de Reglas. Sin embargo, cada año trae consigo una nueva ronda de preguntas no tratadas específicamente en las Reglas de Golf, requiriendo que Comités de ambas organizaciones se reúnan para discutir estas nuevas preguntas y llegar a la decisión con la que tanto la USGA como la R&A estén de acuerdo. Muchas de estas posturas acordadas entran a las Decisiones sobre las Reglas de Golf, que se revisa cada dos años para mantener el ritmo del siempre en evolución juego del golf.

El propósito de las Decisiones sobre las Reglas de Golf es aclarar asuntos que pueden no ser totalmente claros en las Reglas de Golf. Las Reglas de Golf deben ser consultadas en primera instancia, pero si una pregunta no puede ser respondida por referencia a las Reglas, la respuesta puede ser encontrada en el "libro de Decisiones."

El libro de Decisiones contiene también el texto completo de las Reglas de Golf. Las Reglas de Golf son modificadas cada cuatro años y la última edición de las Reglas entró en vigor el 1 de enero de 2016.

En el libro de Decisiones, las Decisiones aparecen bajo el número y sub-sección de la Regla que se considera la más pertinente a los hechos del caso. Por ejemplo, si una Decisión se refiere al movimiento de un impedimento suelto en un obstáculo, aparecerá bajo la Regla 13-4 (Bola en un obstáculo; acciones prohibidas) como 13-4/#.

Las Decisiones que tratan generalmente sobre toda una Regla pueden aparecer bajo el número de Regla, seguido por un número. Por ejemplo, si una Decisión se refiere a si una bola en reposo se considera que se ha movido, aparecería bajo la Regla 18 (Bola en reposo movida) como 18/#.

Si una Decisión ha sido introducida por primera vez a la última edición del libro, la palabra "Nueva" aparece entre paréntesis al final de la Decisión. Si una Decisión previa ha sido corregida en la última edición del libro, la palabra "Revisada" aparece entre paréntesis al final de la Decisión. Adicionalmente, algunas Decisiones son ocasionalmente retiradas porque y no son necesarias, o renumeradas para que sean más fácilmente accesibles por el lector. Para facilidad de referencia, todas las modificaciones a la edición anterior aparecen en la sección "Cambios a la

edición 2014-2015."

Cuando el número de una Decisión aparece como "Reservada," esto significa que esta Decisión ha sido retirada en el pasado pero, en vez de renumerar la Decisión que le sigue, el número es retenido hasta que se introduce una nueva Decisión a la cual se le da el número vacante.

El mejor método para encontrar consistente y eficientemente Decisionesrelevantes a la pregunta planteada es a través del empleo del índice al librode Decisiones. Para una guía sobre el mejor uso del índice por favor consulte al "Introducción al índice" en la página 594.

TÉRMINOS UTILIZADOS EN LA TRADUCCIÓN DE LAS REGLAS DE GOLF

Con el objetivo de facilitar la comprensión de los términos a lo largo del libro a continuación se listan los términos en inglés y la traducción utilizada

Abnormal ground condition	Condición anormal del terreno
Addressing the ball	Tomar postura
Advice	Consejo
Ball holed	Bola embocada
Ball in play	Bola en juego
Ball lost	Bola perdida
Best-Ball	Mejor bola
Bunker	Bunker
Burrowing animal	Animal de madriguera
Caddie	Caddie
Casual water	Agua ocasional
Committee	Comité
Competitor	Competidor
Course	Campo
Embedded ball	Bola enterrada
Equipment	Equipo
Fellow-Competitor	Co-competidor
Flagstick	Asta bandera
Forecaddie	Caddie delantero
Four-Ball	Bola baja
Foursome	Golpes alternos
Ground under repair	Terreno en reparación
Hazards	Obstáculos
Hole	Hoyo
Holed	Embocada
Honor	Honor
Integral part of the course	Parte integral del campo
Lateral water hazard	Obstáculo de agua lateral
Lie	Lie
Line of play	Línea de juego

Line of putt	Línea de putt
Loose impediment	Impedimentos sueltos
Lost ball	Bola perdida
Marker	Anotador
Matches	Partidos
Move or moved	Mover o movida
Nearest point of relief	Punto de alivio más cercano
Observer	Observador
Obstructions	Obstrucciones
Out of bounds	Fuera de límites
Outside agency	Agente externo
Partner	Compañero de bando
Penalty stroke	Golpe de castigo
Practice swing	Swing de práctica
Provisional ball	Bola provisional
Putting green	Green
Referee	Árbitro
Rub of the green	Desvío accidental
Rule or Rules	Regla o Reglas
Ruling	Decisión
Side	Bando
Single	Individual
Stance	Cuadratura
Stipulated round	Ronda estipulada
Stroke	Golpe
Substituted ball	Bola sustituta
Tee	Tee
Teeing ground	Mesa de salida
Three-Ball	Tres bolas
Threesome	Grupo de tres en golpes alternos
Through the green	A través del campo
Water hazard	Obstáculo de agua
Wrong ball	Bola equivocada
Wrong putting green	Green equivocado

CAMBIOS A LA EDICIÓN 2014-2015

GENERAL

La R&A y la USGA han acordado un ciclo de revisión de dos años para las "Decisiones sobre las Reglas de Golf". Por lo tanto, ninguna Decisión existente será modificada o retirada y ninguna nueva Decisión será añadida al libro hasta que la nueva edición sea publicada en el 2016. Las Reglas de Golf no serán modificadas hasta el 2018.

NUEVAS DECISIONES

6-6d/6	Omisión de castigo en tarjeta de score entregada descubierta antes del cierre de la competencia 6-6d/7 Omisión de múltiples castigos en tarjeta de score entregada antes del cierre de la competencia 6-6d/8 Omisión de castigo de descalificación en tarjeta de score entregada antes del cierre de la competencia 6-6d/9 Omisión de golpe de castigo por una violación de una Regla con el castigo general
6-6d/10	Competidor correctamente avisado por co-competidor que incurrió en un castigo, no está de acuerdo y no incluye el castigo de score
8-2a/0.5	Significado de "cualquier persona indicando la línea de juego" y "colocando una marca con el propósito de indicar la línea de juego" en la Regla 8-2a
8-2b/0.5	Significado de "indicar la línea de putt" y "colocando una marca con el propósito de indicar la línea de putt" en la Regla 8-2b
14-1b/1	Intencionalmente sostener el antebrazo contra el cuerpo al ejecutar un golpe
14-1b/2	Significado de "Punto de Anclaje" en la Nota 2 a la Regla 14-1b
14-1b/3	Explicación de "antebrazo" en relación a la Regla 14-1b
14-1b/4	Jugador ancla el bastón antes del golpe
14-1b/5	Parte del golpe anclado
14-1b/6	Bastón o mano de agarre inadvertidamente toca el cuerpo durante el golpe
14-1b/7	Bastón en contacto con ropa durante el golpe
14-3/19	Jugador utiliza dispositivo de entrenamiento varias veces antes de ejecutar un golpe
14-3/20	Jugador usa dispositivos artificiales en distintas ocasiones

14-3/21	Jugador usa un guante no-reglamentario en múltiples golpes
18-2/0.5	Guía de cómo evaluar la evidencia para determinar si el jugador causó el movimiento de la bola
20-7/4	Jugador efectúa golpes múltiples en un obstáculo de agua lateral marcado como área protegida desde la cuál está prohibido jugar
23-1/7.5	Impedimento suelto a través del campo movido como consecuencia de mover la bola o del proceso de levantamiento de la bola
27-2a/5	Jugador intencionalmente dropea una bola provisional después de iniciada la búsqueda de la bola original; la bola original es encontrada dentro de cinco minutos y antes de jugar la bola dropeada
29/7	Hora de salida en golpes alternos; si ambos compañeros deben estar presentes
31-6/1	En bola baja en stroke play, score incorrecto en un hoyo entregado, error descubierto antes del cierre de la competencia
31-7a/3	La omisión de un castigo en una tarjeta entregada se descubre antes del cierre de la competencia; solamente el compañero de bando tiene conocimiento del castigo
32-1b/1	Score incorrecto en un hoyo entregado en una competencia de Stableford se descubre antes de la competencia
33/2	Jugador se retira de una competencia en match play
33-8/32	Regla Local para daños de pezuñas o patas de animales
33-8/32.7	Regla Local que da alivio de excremento excesivo de pájaro o animal
33-8/36.5	Regla Local para canales de drenaje de concreto

DECISIONES REVISADAS

1-4/7 Bola perdida o en un obstáculo de agua o en agua ocasional que desborda el obstáculo

Corregida para aclarar que si es conocido o virtualmente cierto que la bola está perdida en agua ocasional o en un obstáculo de agua

1-4/8 Punto de alivio más cercano de un camino de carritos está en agua ocasional; punto de alivio más cercano del agua ocasional está de regreso en el camino

Se corrige el punto 3 en el procedimiento para aclarar que el jugador puede tomar alivio de ambas condiciones si el punto de alivio mas cercano es en tal posición que habría interferencia por el

agua ocasional (es decir, con el lie de la bola, cuadratura o área de intención de swing).

1-4/9 Nido de ave interfiere con el golpe
Corregida para aclarar que la Regla 26 o la Regla 28 siguen siendo una opción, si son aplicables.

1-4/10 Situación peligrosa; víbora de cascabel o abejas interfieren con el juego
Corregida para aclarar que la Regla 26 o la Regla 28 siguen siendouna opción, si son aplicables.

1-4/12 Jugador viola las Reglas más de una vez; cuándo aplicar castigos múltiples
Se corrigió, debido a la desaparición de la Regla 18-2b, el si se deben aplicar castigos múltiples.

3-3/1 Bola provisional jugada como segunda bola cuando no es posible determinar si la bola original está fuera de límites
Corregida debido a la revisión de la Regla 3-3

3-3/5 Si es que el score con la segunda bola cuenta si la bola es dropeada en un lugar equivocado y jugada
Corregida debido a la revisión de la Regla 3-3

3-3/6 Competidor juega la bola original después de haber surgido una situación dudosa y luego invoca la Regla 3-3
Corregida debido a la revisión de la Regla 3-3

3-3/10 Competidor juega tres bolas cuando duda acerca de sus derechos
Corregida debido a la revisión de la Regla 3-3

3-3/14 Competidor invoca la Regla 3-3; juega primero la segunda bola
Corregida debido a la revisión de la Regla 3-3 y a la desaparición de la Regla 18-2b

4-4c/1 Bastón en exceso declarado fuera de juego antes de la ronda
Revisada para proveer algunas circunstancias donde un jugador no será penalizado bajo la Regla 4-4a, al declarar un bastón fuera de juego antes de empezar una ronda.

6-6a/5 Anotador certifica conscientemente un score equivocado, pero el competidor no sabe que el score es incorrecto
Corregida a consecuencia de la introducción de la Excepción a la Regla 6-6d.

6-6b/7 Score alterado por el competidor después de que el anotador ha firmado la tarjeta de score
Expandida para cubrir situaciones relacionadas adicionales.

6-6d/5 Espectadores declaran que el score de un competidor es incorrecto
Corregida a consecuencia de la introducción de la Excepción a la Regla 6-6d.

6-8b/1 Qué significa suspender el juego
Corregida para dar una mayor claridad al significado de continuar el juego del hoyo "sin retraso" bajo la Regla 6-8b.

8/2 Capitán del equipo da consejo mientras juega
Expandida para mayor claridad.

8-2b/1 Caddie indica la línea de putt con su sombra
Corregida para mayor claridad.

8-2b/2 Caddie que atiende el asta-bandera le aconseja al jugador que se apunte a su pie
Corregida debido al cambio de redacción en la Regla 8-2b.

8-2b/4 Si es que al capitán del equipo autorizado para dar consejo puede exigírsele que se mantenga afuera de los greenes
Corregida debido al cambio de redacción en la Regla 8-2b.

9-2/3.5 Jugador rehúsa decirle a su oponente cuántos golpes ha efectuado
Corregida para aclarar que la penalidad aplica solo si A no dá la información requerida antes de que B ejecute su siguiente golpe o, en el caso de haber terminado el hoyo, antes de que cualquier jugador ejecute un golpe de la siguiente mesa de salida.

11-3/1 Golpe falla la bola; Luego accidentalmente tocada y cae del tee
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b

13-2/0.5 Significado de "mejorar" en la Regla 13-2
Se agregaron ejemplos relacionados a cambios hechos en un bunker en la línea de juego para aclarar "ventaja potencial" en esos casos.

13-2/8 Lie de bola o línea de juego del jugador afectados por la marca de impacto de la bola del compañero de bando, oponente o co-competidor
Se agregó referencia a "área de intención de swing"

13-2/13 Doblar pasto al retirar impedimentos sueltos
Corregida para aclarar que los impedimentos sueltos no pueden ser movidos si la bola y los impedimentos sueltos se encuentran en el mismo hazard.

13-2/25 Jugador quita una estaca que define fuera de límites en su línea de juego, pero la recoloca antes de jugar
Corregida para aclarar que la acción mejoró la línea de juego.

13-2/29 Empeorar y luego restaurar línea de juego
Pregunta corregida para aclarar que al mejorar la línea de juego se crea una ventaja potencial.

13-2/32 Mejorar línea de juego al retirar piedra de muro
Corregida para aclarar que la acción mejoró la línea de juego.

13-2/33 Agente externo quita una obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador
Corregida para aclarar que la acción mejoró la línea de juego.

13-4/33 Bunker cubierto por hojas; jugador toca las hojas al hacer el backswing
Corregida para aclarar que la Regla Local puede aplica a cualquier acumulación de impedimentos sueltos, no solo hojas.

14/4 Bastón se rompe en el movimiento hacia adelante durante el golpe; golpe se frena antes de llegar a la bola; cabeza del bastón se desprende y mueve la bola
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

14-3/0.5 Regla Local permite el uso de aparatos para medir distancias
Corregida debido a la revisión del Apéndice IV, Sección 5, que provee para una violación a la Regla 14-3 solo si el dispositivo (cuando lo permite la Regla Local)es usado para cualquier propósito que está prohibido por la Regla 14-3.

14-3/0.7 Jugador obtiene información de distancia medida con aparato electrónico
Corregida debido a la revisión del castigo en la Regla 14-3.

14-3/5.5 Aparato electrónico que indica distancias entre diversos puntos
Corregida debido a la revisión del Apéndice IV, Sección 5.

14-3/6 Sostener una bola entre la mano y el grip al ejecutar el putt
Corregida para que al referirse al uso "anormal" de equipo esté en línea con la revisión a la Regla 14-3.

14-3/6.5 Sostener una bola entre la mano y el grip al hacer swings de práctica o golpes de práctica
Corregida para que al referirse al uso "anormal" de equipo esté en línea con la revisión a la Regla 14-3.

14-3/7 Jugador que tiene la muñeca derecha lastimada coloca su pulgar izquierdo debajo del vendaje elástico en su muñeca y mano derecha
Corregida para que al referirse al uso "anormal" de equipo esté en línea con la revisión a la Regla 14-3.

14-3/8 Cinta adhesiva
Corregida para que al referirse al uso "anormal" de equipo esté en línea con la revisión a la Regla 14-3.

14-3/9 Jugador juega el putt con una mano y se estabiliza con otro bastón que sostiene con la otra mano
Corregida para que al referirse al uso "anormal" de equipo esté en línea con la revisión a la Regla 14-3.

14-3/10.3 Uso de una vara durante la ronda para checar la alineación o como ayuda para el swing
Corregida debido a la revisión del castigo en la Regla 14-3.

14-3/10.5 Uso de artículos para estiramiento
Corregida para que al referirse al uso "anormal" de equipo esté en línea con la revisión a la Regla 14-3.

14-3/12.5 Bebida embotellada usada como dispositivo para ver el nivel
Corregida para que al referirse al uso "anormal" de equipo esté en línea con la revisión a la Regla 14-3.

14-3/16 Uso de aparatos electrónicos
Corregida debido a la revisión del castigo en la Regla 14-3.

14-3/18 Acceder a información sobre el clima en un aparato con funciones múltiples
Se quita la referencia a un "termómetro", ya que la temperatura no se considera que afecta al juego del jugador como se contempla bajo el Apéndice IV, Sección 5.

14-5/1 Bola que se mueve al hacer el backswing es golpeada estando en movimiento
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

15/7 Bola equivocada jugada creyendo que es una bola provisional o segunda bola
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

16/4 Revestimiento del hoyo no suficientemente hundido
Corregida para dar autoridad a un jugador a mover el revestimiento del hoyo cuando no hay un miembro del Comité disponible.

18/4 Evidencia de televisión muestra que la bola en reposo cambió de posición por una medida tan pequeña que no es perceptible a simple vista
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2/1 Jugador que falla el golpe desde mesa de salida coloca más abajo el tee antes de ejecutar siguiente golpe
Corregida para confirmar que, como el jugador procedió bajo la regla 20-5, la Regla 18-2 no aplica.

18-2/2 Bola que cae del tee al ser rozada con el golpe, es levantada y nuevamente colocada en el tee
Corregida para confirmar que, como el jugador procedió bajo la regla 20-5, la Regla 18-2 no aplica.

18-2/11 Bola jugada desde la mesa de salida es erróneamente considerada fuera de límites y levantada; jugador juega otra bola desde la mesa de salida
Corregida para confirmar que, como el jugador procedió bajo la regla 20-5, la Regla 18-2 no aplica.

18-2/27 Jugador desea desalojar bola de un árbol y proceder bajo la Regla de bola injugable

Corregida para aclarar que, para evitar un castigo bajo la Regla 18-2, el jugador debe anunciar su intención de proceder bajo la Regla de bola injugable o que debe ser razonable por sus acciones, asumir que intenta hacer esto.

18-2/28 Bola desalojada del árbol; jugador tenía intención de proceder bajo la Regla de bola injugable

Corregida por consistencia con la Decisión 18-2/27 y para aclarar que un jugador puede elegir procedeer directamente con la Regla 28 en lugar derecolocar la bola

18-2/29 Procedimiento después de que jugador desaloja su bola del árbol

Corregida para hacer referencia a la Decisión 18-2/28 y aclarar que un jugador puede elegir proceder directamente bajo la Regla 28 en lugar de recolocar la bola en las situaciones (1) y (2) de la Decisión.

19-1/7 Bola levantada o desviada por perro después de golpe en el green

Corregida para aclarar que un perro es un agente externo animado y proveer una explicación de lo que significa el término " agente externo animado".

19-2/1.5 Bola se mueve y es accidentalmente detenida por el bastón del jugador; el jugador retira el bastón y la bola rueda

Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

19-2/7 Bola golpea bolsa del jugador y luego a su caddie

Corregida para hacer referencia que la Decisión 1-4/2 es la que tiene autoridad para la Respuesta.

19-2/10 Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador

Corregida para referirse a la nueva Nota 2 en la Definición de "Equipo".

19-5/1.5 Bola levantada y recolocada; bola luego rueda y golpea bola en green

Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

20-1/15.5 Lie alterado por acto de marcar posición de bola

Revisada para mayor claridad en lo que refiere a tener una potencial ventaja si el lie es reconstruido.

20-1/16 Método utilizado para marcar la posición de la bola

Corregida debido al cambio de redacción en la Regla 8-2b.

20-2a/4 Bola dropeada de manera incorrecta se mueve al tomar postura; jugador luego levanta la bola y dropea de manera correcta

Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

20-3d/1 Bola colocada rueda y entra al hoyo

Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

20-3d/3 Bola en rough se mueve hacia abajo al tomar postura; bola no permanece en reposo al ser recolocada

Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

23-1/7 Impedimento suelto en obstáculo movido durante el proceso de levantar la bola

El ámbito de la Decisión se limita para lidiar con una bola y un impedimento suelto en un obstáculo. La nueva Decisión 23-1/7.5 cubre la situación en donde una bola reposa a través del campo.

23-1/8 Retiro de impedimentos sueltos probablemente cause que bola se mueva; impedimentos sueltos retirados antes de recolocar bola

El ámbito de la Decisión se amplia para incluir casos en donde la bola es movida y debe ser recolocada, y para aclarar que las provisiones de la Decisión no aplican cuando la bola ha sido levantada o movida y tiene que ser dropeada bajo la Regla 20-3c.

23-1/12 Después de tomar postura en el green la bola se mueve al retirar impedimentos sueltos

Corregida debido al retiron de la Regla 18-2b.

25-2/0.5 Cuándo bola reposa en su impacto

El texto referente a la primera ilustración es corregido para referirse a la bola enterrada en su propio impacto y la tercera ilustración es revisada para demostrar que una bola puede estar completamente cubierta por pasto pero no estar enterrada por no encontrarse bajo el nivel de la superficie del campo.

26-1/10 Colocar bola en talud de obstáculo de agua en vez de dropearla para evitar que bola ruede al agua

Corregida debido a la revisión de la Regla 26-2.

26-2/1 Explicación de opciones bajo Reglas 26-2a Y 26-2b

Corregida debido a la revisión de la Regla 26-2.

26-2/2 Bola jugada desde dentro de obstáculo de agua queda en reposo en el mismo obstáculo después de haber salido

Corregida debido a la revisión de la Regla 26-2.

27-2a/1 Anuncio de bola provisional

Corregida debido al cambio de redacción en la Regla 8-2.

29-1/5 Orden de juego si jugador causa que la bola se mueva accidentalmente

Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

30/2.5 Jugador toca green al indicar línea para potear de su compañero y toca propia línea de putt

Corregida en vista del cambio de lenguaje en la Regla 8-2b.

31-7a/1 Jugador anota score para un hoyo no terminado
Corregida para aclarar, y por consistencia con la nueva Decisión 31-6/1.

33-7/4 Modificar penalidad por entregar score equivocado
Corregida debido a la introducción de la Excepción en la Regla 6-6d.

34-1b/7 Score equivocado en ronda de clasificación se descubre durante match play
Corregida debido a la introducción de la Excepción en la Regla 6-6d y la Pregunta fué revisada para considerar a un jugador que sabía que había incurrido en un castigo.

34-1b/8 Jugador que ha avanzado en match play, es descalificado por score equivocado en la ronda de clasificación
Corregida debido a la introducción de la Excepción en la Regla 6-6d y se dieron opciones adicionales al Comité.

34-3/1 Corrección de decisión incorrecta en stroke play
Corregida debido a la introducción de la Excepción en la Regla 6-6d.

34-3/7 Árbitro determina que el jugador no causó que su bola se moviera; Comité subsecuentemente cambia la decisión
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

34-3/8 Jugador procede en base a decisión; luego se demuestra versión del jugador de los hechos es incorrecta
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

34-3/9 Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad de árbitro y Comité
Corregida debido al retiro de algunas Decisiones mencionadas anteriormente.

DECISIONES RENUMERADAS

Todas las Decisiones que fueron previamente numeradas bajo la Regla 14-1 están numeradas ahora bajo la Regla 14-1a y aquellas previamente numeradas bajo la Regla 18-2a están ahora numeradas bajo la Regla 18-2. En esos casos, las referencias a las Reglas en estas Decisiones han sido corregidas también.

18-2/5 Bola se mueve después de que el jugador realiza swings de práctica cerca de la bola y queda en reposo fuera de límites; el jugador juega la bola (Revisada - Anteriormente 18-2b/9)
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2/6 Bola se mueve después de tomar postura y es detenida por el bastón del jugador (Revisada - Anteriormente 18-2b/12)
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2/24 Bola cae en el hoyo después de tomar postura (Revisada - Anteriormente 18-2b/10)
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2/30 Jugador que declara que va a proceder bajo Regla de bola injugableluego evalúa posibilidad de jugar la bola como se encuentra
Corregida debido al retiro de la Regla 18-2b.

DECISIONES RETIRDAS

3-3/0.5 Guía para determinar cuál bola cuenta cuando el jugador procede bajo la Regla 3-3
Provisiones ahora cubiertas por la revisada Regla 3-3.

13-2/11 Retirar arena o tierra suelta del área de dropeo
Se considera que esta claramente cubierta por la Regla 13-2.

13-2/21 Área de intención de golpe mejorada al reparar el impacto de bola hecho por la bola con el golpe anterior
Se considera que esta claramente cubierta por la Regla 13-2.

13-2/28 Alisar regularidades en bunker situado entre la bola y el hoyo
Ahora cubierta bajo la expandida Decisión 13-2/0.5.

18/10 Bola cae dentro de bunker cuando alguien camina cerca de ella
La prueba de si un jugador causó el movimiento de su bola está ahora cubierta bajo la nueva Decisión 18-2/0.5 y la prueba de si un agente externo causó el movimiento de una bola es cubierta bajo la Nota a la Regla 18-1.

18-2a/30 Bola se mueve después de que el jugador hace varios swings de práctica cerca de la bola y toca pasto detrás de las bolas
La prueba de si un jugador causó el movimiento de su bola está ahora cubierta bajo la nueva Decisión 18-2/0.5.

18-2a/30.5 Bola se mueve después de retirar impedimentos sueltos
La prueba de si un jugador causó el movimiento de su bola está ahora cubierta bajo la nueva Decisión 18-2/0.5.

18-2b/1 Bola se mueve después de tomar postura; movimiento podría deberse al efecto de la gravedad
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/2 Tomar postura en obstáculo
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/3 Bola se mueve después de que jugador se cuadra en bunker
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/4 Bola se mueve después de que jugador asienta el bastón a una corta distancia detrás de la bola pero antes de asentar el bastón inmediatamente detrás de la bola
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/5 Bola se mueve cuando bastón es asentado inmediatamente detrás de la bola en pasto
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/5.5 Colocar la cabeza del bastón en el suelo delante de la bola al tomar postura
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/7 Bola se mueve después que jugador toma postura y luego se retira
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/8 Jugador toma postura, se retira, levanta la bola y la recoloca; bola se mueve
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

18-2b/11 Bola movida por otro agente después de tomar postura
Retirada debido al retiro de la Regla 18-2b.

33-7/4.5 Competidor que desconoce penalidad entrega score equivocado; si es que se justifica modificar o rescindir penalidad de descalificación
Retirada debido a la introducción de la Excepción a la Regla 6-6d. En todos los escenarios de la Decisión retirada, aplicaría ahora la Excepción a la Regla 6-6d.

CONTENIDO

SECCIÓN

I	ETIQUETA	1
II	DEFINICIONES	4
III	REGLAS DE JUEGO	16

EL JUEGO

Regla 1	El juego	16
Regla 2	Match play	36
Regla 3	Stroke play	56

BASTONES Y LA BOLA

Regla 4	Bastones	67
Regla 5	La bola	86

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

Regla 6	El jugador	93
Regla 7	Práctica	130
Regla 8	Consejo; indicar la línea de juego	138
Regla 9	Información sobre el número de golpes efectuados	148

ORDEN DE JUEGO

Regla 10	Orden de juego	157

MESA DE SALIDA

Regla 11	Mesa de salida	165

JUGAR LA BOLA

Regla 12	Buscar e identificar la bola	171
Regla 13	Jugar la bola como se encuentre	175
Regla 14	Golpear la bola	210
Regla 15	Bola sustituta, bola equivocada	231

EL GREEN

Regla 16	El green	244
Regla 17	El asta-bandera	262

BOLA MOVIDA, DESVIADA O DETENIDA

Regla 18	Bola en reposo movida	272
Regla 19	Bola en movimiento desviada o detenida	302

SITUACIONES DE ALIVIO Y PROCEDIMIENTOS

Regla 20	Levantar, dropear y colocar; Jugar desde un lugar equivocado	314
Regla 21	Limpiar la bola	353
Regla 22	Bola que asiste o interfiere con el juego	355
Regla 23	Impedimentos sueltos	358
Regla 24	Obstrucciones	367
Regla 25	Condiciones anormales del terreno, bola enterrada y green equivocado	386
Regla 26	Obstáculos de agua (incluye obstáculos de agua lateral)	415
Regla 27	Bola perdida o fuera de límites; bola provisional	434
Regla 28	Bola injugable	456

OTROS FORMATOS DE JUEGO

Regla 29	Grupos de tres y golpes alternos	464
Regla 30	Tres bolas, mejor bola y bola baja en match play	471
Regla 31	Bola baja en stroke play	488
Regla 32	Competencias contra bogey, par y Stableford	495

ADMINISTRACIÓN

Regla 33	El Comité	501
Regla 34	Disputas y decisiones	544

APÉNDICE I

Sección A:	Reglas Locales	561
Sección B:	Condiciones de la competencia	573

APÉNDICE II

Diseño de bastones	581

APÉNDICE III

La bola	591

APÉNDICE IV

Dispositivos y otro equipo	592
Introducción al Índice	594
Contenido del Índice	C-1
Índice	I-1

SECCIÓN I

ETIQUETA; COMPORTAMIENTO EN EL CAMPO

INTRODUCCIÓN

Esta sección proporciona las guías sobre la forma en la que el golf debe jugarse. Si se les sigue, todos los jugadores lograrán un aprovechamiento máximo de este juego. El principio más importante es que siempre se debe demostrar consideración a los demás en el campo en todo momento.

EL ESPÍRITU DEL JUEGO

El golf se juega, en su mayor parte, sin la supervisión de un árbitro o juez. El juego descansa en la integridad del individuo para mostrar consideración a otros jugadores y para seguir las Reglas. Todos los jugadores deben conducirse en una forma disciplinada, demostrar cortesía y deportivismo en todo momento, independientemente de qué tan competitivos sean. Este es el espíritu del golf.

SEGURIDAD

Los jugadores deben asegurarse de que nadie esté cerca o en una posición en la que pueda ser golpeado con el bastón, la bola o cualquier tipo de piedras, guijarros, ramas o cualquier otro objeto mientras esté haciendo un swing de práctica. No deben jugar hasta que los jugadores adelante estén fuera del rango de tiro.

Los jugadores deben alertar siempre al personal de campo, cercano o adelante, cuando estén por dar un golpe que los pudiera poner en peligro.

Si un jugador juega una bola en dirección donde exista peligro de golpear a alguien, inmediatamente debe gritar una advertencia. La palabra tradicional de advertencia en una situación así es: "fore".

CONSIDERACIÓN A OTROS JUGADORES

No molestar o distraer

Debe mostrarse siempre consideración a otros jugadores en el campo y no se les debe distraer de su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesario.

Los jugadores deben asegurarse de que cualquier objeto electrónico que se lleve al campo no distraiga a otros jugadores.

Un jugador no debería poner su bola en la mesa de salida hasta que le toque su turno de juego.

Los jugadores no deberían pararse cerca o directamente detrás de la bola, o directamente detrás del hoyo cuando un jugador esté a punto de jugar.

En el green

En el green, los jugadores no deberían pararse en la línea de putt de otro jugador o, cuando está realizando su golpe, dejar una sombra sobre dicha línea.

Los jugadores deberían permanecer en o cerca del green hasta que todos los jugadores del grupo hayan terminado el hoyo.

Scores
En stroke play un jugador que actúa como anotador debe, si fuera necesario, confirmar el score con el jugador en cuestión y registrarlo en el camino hacia la siguiente mesa de salida.

RITMO DE JUEGO

Juega a buen ritmo y mantente en posición
Los jugadores deben jugar a buen ritmo. El Comité puede establecer los lineamientos de ritmo de juego que deberían seguir todos los jugadores.

Es responsabilidad del grupo estar siempre al mismo ritmo que el grupo de adelante. Si el grupo deja un hoyo libre y retrasa al de atrás, debe permitir que pasen, independientemente del número de jugadores que haya en él. En caso de que el grupo no haya perdido un hoyo completo pero es obvio que el grupo de atrás puede jugar más rápido deberían cederles el paso.

Estar listo para jugar
El jugador debería estar listos para jugar tan pronto como sea su turno. Cuando se esté jugando en o cerca de un green, deben dejar sus bolsas o carritos en una posición tal que les permita un rápido desplazamiento desde el green hacia la siguiente mesa de salida. Cuando el juego de un hoyo se haya completado, los jugadores deberán abandonar inmediatamente ese green.

Bola perdida
Si un jugador cree que su bola está perdida fuera de un obstáculo de agua o ha rebasado los límites del campo, para ahorrar tiempo debería jugar una bola provisional.

Los jugadores que busquen una bola deberían permitir que los jugadores en el grupo de atrás pasen tan pronto se den cuenta de que será tardado encontrar la bola perdida. No deberían buscarla por cinco minutos antes de hacer esto. Una vez autorizado el grupo de atrás a que pase, no deberían seguir su juego hasta que dicho grupo haya pasado y esté fuera del rango de tiro.

PRIORIDAD EN EL CAMPO

A no ser que el Comité indique lo contrario, la prioridad en el campo será determinada por el ritmo de juego del grupo; cualquier grupo que esté jugando una ronda completa tendrá preferencia sobre los que jueguen rondas más cortas. El término grupo incluye a un jugador solitario.

CUIDADO DEL CAMPO

Bunkers
Antes de abandonar un bunker los jugadores deberían cuidadosamente rellenar todos los hoyos e igualar todas las huellas que hayan hecho, así como las que estén cerca y no hayan sido hechas por ellos. Si un rastrillo se encuentra

razonablemente cerca del bunker debería ser usado para tal efecto.
Reparación de divots, impactos de bola y daños por zapatos
Los jugadores deberían cuidadosamente arreglar cualquier divot hecho por ellos y cualquier daño en el green hecho por el impacto de una bola (aunque no lo haya hecho el jugador. Una vez completado el hoyo por todos los jugadores del grupo, los daños causados al green por sus zapatos deberían repararse.

Prevenir daños innecesarios

Los jugadores deberían evitar causar daños al campo al hacer divots en swings de práctica o al golpear el suelo con el bastón, ya sea por enojo o por cualquier otra causa.

Los jugadores deben asegurarse de que no se dañe el green cuando se bajen las bolsas o se coloque el asta bandera sobre él.
Para evitar dañar el hoyo, los jugadores y los caddies no deberían pararse muy cerca de él y deben ser cuidadosos mientras manipulan el asta bandera y sacan la bola del hoyo. No debería usarse la cabeza de un bastón para sacarla.

Los jugadores no deberían recargarse en su bastón mientras estén en el green, especialmente cuando al sacar la bola del hoyo.

El asta bandera debería ser colocada adecuadamente antes de que el grupo abandone el green.

Las normas locales en lo referente al uso y manejo de los carritos de golf deberían ser estrictamente atendidas.

CONCLUSIÓN; CASTIGO POR VIOLAR ESTAS NORMAS

Si los jugadores siguen los lineamientos de esta sección, harán el juego más agradable para todos.

Si un jugador consistentemente hace caso omiso de estos lineamientos durante una ronda o durante un período en detrimento de los demás, se recomienda que el Comité considere tomar medidas disciplinarias adecuadas en contra del jugador infractor. Un ejemplo de estas acciones puede ser prohibirle jugar por un tiempo determinado en el campo o en cierto número de competencias. Esto se considera justificado en términos de proteger los intereses de la mayoría de golfistas que desean jugar de acuerdo a estos lineamientos.
En el caso de una violación grave a la Etiqueta, el Comité puede descalificar al jugador bajo la Regla 33-7.

SECCIÓN II

DEFINICIONES

Las definiciones aparecen en orden alfabético. En las Reglas, los términos definidos aparecen en letra cursiva.

A TRAVÉS DEL CAMPO

"*A través del campo*" es toda el área del campo, excepto:

a. La *mesa de salida* y el *green* del hoyo en juego, y;

b. Todos los *obstáculos* en el *campo*.

AGENTE EXTERNO

En match play un "*agente externo*" es cualquier agente que no sea del bando del jugador o del oponente, cualquier caddie de cualquiera de dichos bandos, cualquier bola de cualquiera de dichos bandos en el hoyo que se está jugando o cualquier *equipo* de cualquiera de los multicitados bandos.

En stroke play un *agente externo* es cualquier agente que no sea del bando del competidor, cualquier caddie de ese bando, cualquier bola jugada por ese bando en el hoyo en juego o cualquier equipo de ese bando.

Un *agente externo* incluye un *árbitro*, un *anotador*, un *observador* y un *caddie delantero*. Ni el agua ni el viento son agentes externos.

AGUA OCASIONAL

"*Agua ocasional*" es cualquier acumulación temporal de agua en el *campo* que es visible antes o después de que el jugador tome su *cuadratura* y que no esté en un *obstáculo de agua*. La nieve y el hielo natural, excepto la escarcha, son *agua ocasional* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador. El hielo manufacturado es una *obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua ocasional*. Una bola se encuentra en *agua ocasional* cuando reposa en o cualquier parte de ella toca el *agua ocasional*.

ANIMAL DE MADRIGUERA

"*Animal de madriguera*" es el que hace un hoyo para su habitación o refugio (excepto un gusano, insecto o similar), tal como un conejo, topo, marmota, tusa o salamandra.

Nota: Un hoyo hecho por un animal que no sea de madriguera, tal como un perro, no es una *condición anormal del terreno* a menos que se encuentre marcado o declarado como *terreno en reparación*.

ANOTADOR

Un "*anotador*" es la persona designada por el *Comité* para llevar el score de un *competidor* en stroke play. Puede ser un *co-competidor*. No es un *árbitro*.

ÁRBITRO

Un "*árbitro*" es la persona designada por el *Comité* para decidir sobre los hechos y aplicar las *Reglas*. Debe actuar en caso de cualquier violación a una *Regla*, sea que la observe o le sea reportada.

El *Árbitro* no debería atender el a*sta-bandera*, pararse cerca ni señalar la posición del *hoyo*, ni levantar una bola o marcar su posición.

Excepción en match play: A menos que un árbitro sea asignado para a acompañar a los jugadores durante el partido, él no tiene autoridad para intervenir en el partido que no sea en relación con la Regla1-3, 6-7 ó 33-7.

ASTA-BANDERA

El "*asta-bandera*" es un indicador recto movible, con o sin bandera u otro material amarrado, colocada en el centro del *hoyo* para indicar su posición. Debe ser circular en su sección transversal. Está prohibido cualquier material que amortigüe o que absorba los golpes y que pueda influir indebidamente en el movimiento de la bola.

BANDO

Un "*bando*" es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*. En match play, cada miembro del bando opuesto es un *oponente*. En stroke play, los miembros de todos los grupos son *competidores* y los integrantes de bandos diferentes jugando juntos son *co-competidores*.

BOLA BAJA

Ver "*Formatos de match play*" y "*Formatos de stroke play.*"

BOLA EMBOCADA

Ver "*Embocar.*"

BOLA EN JUEGO

Una bola "*está en juego*" una vez que el jugador ha ejecutado un *golpe* desde la *mesa de salida*. Permanece en juego hasta ser *embocada*, excepto cuando está *perdida*, *fuera de límites* o levantada o *sustituida* por otra bola, sea o no que esté permitido dicho cambio; la *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego.* Una *bola en juego* que ha sido marcada pero no levantada continúa en juego. Una bola que ha sido marcada, levantada y recolocada se encuentra de nuevo en juego sea o no que el marcador de bola haya sido retirado.

Si una bola se juega desde fuera de la *mesa de salida* cuando el jugador inicia el juego de un hoyo, o al tratar de corregir este error, la bola no está en juego y aplican las Reglas 11-4 ó 11-5. Por otra parte, la definición de *bola en juego* incluye el caso de una bola jugada desde fuera de la *mesa de salida* cuando el jugador elige o es requerido para jugar su siguiente golpe desde la *mesa de salida*.

Excepción en match play: *Bola en juego* incluye una bola jugada, al inicio del hoyo, por el jugador desde fuera de la *mesa de salida* si el *oponente* no le requiere cancelar el *golpe* de acuerdo con lo que dice la Regla 11-4a.

BOLA EQUIVOCADA

Una "*bola equivocada*" es cualquier bola que no sea:

- la *bola en juego* del jugador;
- una *bola provisional* del jugador; o
- en stroke play, una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 3-3 ó la Regla 20-7c.

Bola en juego incluye una bola que ha sustituido a la *bola en juego,* esté o no permitida dicha sustitución. La *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego* cuando ha sido dropeada o colocada (ver Regla 20-4).

BOLA MOVIDA

Se considera que una bola se ha "*movido*" si abandona su posición y reposa en cualquier otro lugar.

BOLA PERDIDA

Una bola está "*perdida*" si:

a. No fue encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos posteriores a que su bando o sus caddies hayan iniciado su búsqueda; o

b. El jugador ha ejecutado un golpe a una *bola provisional* desde el lugar donde se presume que está la bola original, o desde un punto más cercano al hoyo que dicho sitio (ver Regla 27-2b); o

c. El jugador ha puesto otra *bola en juego* bajo la castigo de golpe y distancia bajo la Regla 26-1a, 27-1 ó 28a.

d. El jugador ha puesto otra *bola en juego* ya que es conocido o virtualmente cierto que la bola que no ha sido encontrada, fue *movida* por un *agente externo* (ver Regla 18-1, se encuentra en una *obstrucción* (ver Regla 24-3), se encuentra en una *condición anormal del terreno* (ver Regla 25-1c) o se encuentra en un *obstáculo de agua* (ver Regla 26-1b o c); o

e. El jugador ha ejecutado un golpe a una *bola sustituta.*

El tiempo empleado en jugar una *bola equivocada* no cuenta dentro del período de cinco minutos permitidos para la búsqueda de una *bola perdida.*

BOLA PROVISIONAL

Una "*bola provisional*" es una bola que se juega según la Regla 27-2, por una bola que puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua*, o puede estar *fuera de límites*.

BOLA SUSTITUTA

Una "*bola sustituta*" es una bola puesta en juego en sustitución de la bola original que estaba en *juego*, o se *perdió*, o reposa *fuera de límites* o fue levantada, sea o no permitida la sustitución. La *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego* cuando ha sido dropeada o colocada (ver Regla 20-4.

BUNKER

Un "*bunker*" es un *obstáculo* consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, de la que se ha retirado el pasto o tierra y se ha reemplazado por arena o algo similar.

El terreno cubierto de pasto en el borde o dentro del *bunker* incluyendo las paredes construidas con trozos de pasto y o tierra no son parte del bunker. La pared o la orilla del *bunker* que no se encuentre cubierta de pasto es parte de *bunker*.

El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una bola está en el *bunker* si reposa en él o cualquier parte de ella lo toca.

CADDIE

Un "caddie" es la persona que auxilia al jugador de acuerdo con las *Reglas*, y puede llevar o manejar los bastones del jugador durante el juego.

Cuando un *caddie* es empleado por más de un jugador, siempre se considera que es el *caddie* del jugador que lo comparte cuya bola (o la de su *compañero*) se encuentra involucrada y el *equipo* transportado por el *caddie* se considera como *equipo* de dicho jugador, excepto cuando el *caddie* actúa bajo instrucciones específicas de otro jugador (o el *compañero* de ese otro jugador), en cuyo caso se considera que es el *caddie* de ese otro jugador.

CADDIE DELANTERO

Un "*caddie delantero*" es una persona empleada por el *Comité* para indicar al jugador la posición en la que se encuentra su bola durante el juego. Se le considera un *agente externo*.

CAMPO

El "*campo*" es toda el área comprendida dentro de los límites establecidos por el *Comité*. (Ver Regla 33-2)

CO-COMPETIDOR

Ver "*competidor*"

COMITÉ

El "*Comité*" es la autoridad a cargo de la competencia, de existir un problema fuera de ella, el comité que está a cargo del campo.

COMPAÑERO DE BANDO

Un "*compañero de bando*" es un jugador asociado con otro integrando el mismo bando.

En juego de *grupo de tres*, *golpes alternos*, partido de *mejor bola o de bola baja*, donde el contexto así lo permita, la palabra "jugador" incluye a su *compañero* o *compañeros de bando*.

COMPETIDOR

Un "*competidor*" es un jugador en una competencia de stroke play.

Un *cocompetidor*, es cualquier persona con la que el *competidor* juega. Ninguno es *compañero* del otro.

En competencias de *golpes alternos* y *bola baja* en stroke play; donde el contexto lo requiera, la palabra "*competidor*" o "*co-competidor*" incluye a su *compañero de bando*.

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Una "*condición anormal del terreno*" es cualquier *agua ocasional*, *terreno en reparación* u hoyo, desecho o sendero en el *campo*, hecho por un *animal de madriguera*, reptil o pájaro.

CONSEJO

"*Consejo*" es cualquier consulta o sugerencia que pudiera ayudar al jugador a tomar una decisión sobre su juego, la selección de un bastón o el método para ejecutar su *golpe*.

Información sobre *Reglas*, distancia o asuntos de conocimiento público, como son la localización de los obstáculos o el *asta-bandera* en el *green*, no es *consejo*.

CUADRATURA (Stance)

La "*cuadratura*" consiste en que un jugador coloque sus pies en forma adecuada y en preparación para ejecutar un *golpe*.

DESVÍO ACCIDENTAL

Un "*desvío accidental*" ocurre cuando una bola en movimiento es desviada o detenida por cualquier *agente externo*. (Ver Regla19-1).

EMBOCAR

Una bola se considera "*embocada*" cuando se encuentra en reposo dentro de la circunferencia del *hoyo* y toda ella está bajo el nivel del borde.

EQUIPO

"*Equipo*" es todo aquello usado, vestido, detenido o cargado por el jugador o por su *caddie*, excepto:

- cualquier bola que el jugador haya jugado en el hoyo que se está jugando y,
- cualquier pequeño objeto como moneda o tee, cuando se usa para marcar la posición de la bola o la extensión de un área en donde una bola deberá ser dropeada.

Nota 1: Una bola jugada en el hoyo en juego, se considera *equipo* cuando ha sido levantada y no ha sido puesta nuevamente en juego.
Nota 2: *Equipo* incluye objetos colocados en el *campo* para el cuidado del mismo, tales como rastrillos, cuando son detenidos o cargados.
Nota 3: Cuando "*equipo*" está siendo compartido por dos o más jugadores, el *equipo* compartido se considera como el *equipo* de solamente uno de los jugadores que lo comparten.
Si un carro de golf compartido está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten; (o por su *compañero de bando* o cualquiera de sus *caddies*, el carro y todo lo que lleva en él se considera que es parte del *equipo* de ese jugador. De otra manera, el carro y todo lo que lleva en él se considera *equipo* del jugador compartiendo el carro cuya bola (o la bola de su *compañero*) está involucrada.
Otro *equipo* compartido se considera que es *equipo* del jugador que lo utilizó por última vez, vistió, detuvo o cargó. Continúa siendo *equipo* de ese jugador hasta que sea usado, vestido, detenido o cargado por el otro jugador (o su *compañero de bando* o cualquiera de sus *caddies*).

FORMATOS DE MATCH PLAY

Individual: Partido donde un jugador juega en contra de otro.
Grupo de tres: Partido en el que uno juega contra dos y cada bando juega una bola.
Golpes alternos: Partido en el que dos juegan contra dos y cada bando juega una bola.
Tres bolas: Partido en donde juegan tres jugadores, cada una en contra de los otros dos, cada uno jugando su propia bola. Cada jugador está jugando dos partidos distintos.
Mejor bola: Partido en donde un jugador compite en contra de la mejor bola de otros dos, o la mejor bola de otros tres.
Bola baja: Partido en el que dos juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores.

FORMATOS DE STROKE PLAY

Individual: Competencia en la que cada competidor juega individualmente.
Golpes alternos: Competencia en la que dos juegan como *compañeros* y juegan una bola.
Bola Baja - Competencia en la que dos juegan como *compañeros* y cada quien juega su propia bola, el score más bajo de los *compañeros* es el score del hoyo. Si un *compañero* omite embocar, no hay castigo.

Nota: Para competencias contra Bogey, par y Stableford, ver Regla 32-1.

FUERA DE LÍMITES

"*Fuera de límites*" es el terreno más allá de los límites del campo o cualquier parte del mismo, así marcado por el Comité.

Cuando *fuera de límites* está definido por estacas o por una cerca, o bien como el terreno del otro lado de ellos, la línea de *fuera de límites* está determinada por la parte interior de la estaca o poste de la cerca a nivel del terreno (excluyendo los tirantes). Cuando estacas y líneas se utilizan para señalar *fuera de límites*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando *fuera de límites* está determinado por una línea sobre el suelo, la línea en sí está *fuera de límites*. La línea de *fuera de límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está *fuera de límites* cuando toda ella está en reposo fuera de límites. El jugador podrá pararse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro del *campo*.

Objetos que definen *fuera de límites* tales como muros, cercas, estacas y barandales, no son *obstrucciones* y se consideran fijos. Estacas que identifican *fuera de límites* no son *obstrucciones* y se consideran fijas.

Nota 1: Estacas o líneas utilizadas para definir *fuera de límites* deberían ser blancas.

Nota 2: El **Comité** puede establecer una Regla Local declarando las estacas que identifican, pero que no definen, *fuera de límites* como *obstrucciones*.

GOLPE

Un "*golpe*" es el movimiento hacia adelante hecho con el bastón con la deliberada intención de golpear y mover la bola, pero si el jugador detiene voluntariamente su acción antes de que la cabeza del bastón alcance la bola, se considera que el jugador no ha ejecutado un *golpe*.

GOLPE DE CASTIGO

Un "*golpe de castigo*" es aquel que se agrega al score del jugador o bando según ciertas Reglas. En juegos de *grupos de tres* y *golpes alternos*, los *golpes de castigo* no afectan el orden de juego.

GOLPES ALTERNOS

Ver "*Formatos de match play*" y "*Formatos de stroke play*"

GREEN

El "*green*" es todo el terreno del hoyo que se está jugando, que ha sido preparado especialmente para ejecutar golpes con el putt, o cualquier área determinada por el Comité para ese fin. Una bola está en el green cuando cualquier parte de ella lo toca.

GREEN EQUIVOCADO

Un "*green equivocado*" es cualquier *green* que no es el del hoyo en juego. Si el *Comité* no indica otra cosa, "*green equivocado*" incluye un *green* de práctica en el *campo*.

GRUPO DE TRES

Ver "*Formatos de match play*"

HONOR

El jugador que ha de jugar primero desde la mesa de salida se dice que tiene el
"*honor*".

HOYO

El "*hoyo*" debe tener un diámetro de 41/4 pulgadas (108 mm.) y cuando menos 4 pulgadas (101.6 mm.) de profundidad. Si se utiliza un recubrimiento interior, deberá estar hundido cuando menos 1 pulgada (25.4 mm.) por debajo del nivel del green, a menos que la naturaleza del terreno no lo permita; su diámetro exterior no debe exceder de 4 1/4 pulgadas (108 mm.).

IMPEDIMENTOS SUELTOS

"*Impedimentos sueltos*" son objetos naturales tales como:
piedras, hojas, ramitas, ramas y similares,

- estiércol, y
- lombrices e insectos y similares así como los desechos y montoncillos hechos por ellos, siempre que no estén:
- fijos o en crecimiento,
- firmemente enterrados, o
- adheridos a la bola.

La arena y la tierra suelta son impedimentos sueltos en el green, pero no en cualquier otro lugar.
La nieve y el hielo natural, excepto la escarcha, son agua ocasional o impedimentos sueltos, a elección del jugador.
El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos.

INDIVIDUAL

Ver "Formatos de match play" y "Formatos de stroke play"

LÍNEA DE JUEGO

La "línea de juego" es la trayectoria que el jugador desea que tome su bola después de un golpe, más una distancia razonable hacia ambos lados de la dirección intentada. La línea de juego se extiende verticalmente desde el suelo hacia arriba, pero no se extiende más allá del hoyo.

LÍNEA DE PUTT

La "línea de putt" es la trayectoria que el jugador desea que tome su bola después de un golpe en el green. Excepto en lo que respecta a la Regla16-1e, la línea de putt incluye una distancia razonable a ambos lados de la dirección intentada. La línea de putt no se extiende más allá del hoyo.

MEJOR BOLA

Ver "Formatos de match play"

MESA DE SALIDA

La "*mesa de salida*" es el sitio de partida del hoyo a jugarse. Es un área rectangular de dos bastones de fondo, cuyo frente y costados están definidos por los límites exteriores de las dos marcas de salida. Una bola está fuera de la *mesa de salida* cuando toda ella se encuentra fuera de la *mesa de salida.*

OBSERVADOR

Un "*observador*" es la persona designada por el *Comité* para asistir al *árbitro* a decidir cuestiones de hecho y reportarle cualquier infracción a una *Regla*. Un observador no debería atender el asta-bandera, pararse cerca o señalar la posición del *hoyo*, o levantar la bola o marcar su posición.

OBSTÁCULOS

Un "*obstáculo*" es cualquier *bunker* u *obstáculo de agua*.

OBSTÁCULO DE AGUA

Un "*obstáculo de agua*" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, drenaje superficial u otro cauce de agua abierto (contenga o no agua, y cualquier otra cosa de naturaleza similar en el *campo*. Todo el terreno y el agua dentro del margen de un *obstáculo de agua* son parte del mismo.

Cuando el margen del *obstáculo de agua* está definido por estacas, éstas se encuentran dentro del mismo y el margen se define por los puntos exteriores de las estacas más cercanos a nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *obstáculo de agua*, las estacas lo identifican y las líneas definen su margen. Cuando el margen del *obstáculo de agua* está definido por una línea en el suelo, la línea en sí se encuentra dentro del *obstáculo de agua*. Los márgenes de un *obstáculo de agua* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola se considera dentro del *obstáculo de agua* cuando reposa dentro de cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas utilizadas para definir el margen o para identificar un *obstáculo de agua* son *obstrucciones*.

Nota 1: Las estacas o las líneas usadas para definir el margen o para identificar un *obstáculo de agua* deben ser de color amarillo.

Nota 2: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que prohíba jugar desde un área ecológica, definida como un *obstáculo de agua.*

OBSTÁCULO DE AGUA LATERAL

Un *"obstáculo de agua lateral"* es un *obstáculo de agua, o* aquella parte de un *obstáculo de agua*, situado de tal forma que no es posible, o a juicio del *Comité* resulta impráctico dropear una bola atrás del *obstáculo de agua d*e acuerdo con la Regla 26-1b. Todo el terreno y el agua dentro del margen de un *obstáculo de agua lateral* son parte del mismo.

Cuando el margen del *obstáculo de agua lateral* está definido por estacas, éstas se encuentran dentro del mismo, y el margen se define por los puntos exteriores de las estacas más cercanos a nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *obstáculo de agua lateral*, las estacas lo identifican y las líneas definen el margen. Cuando el margen del *obstáculo de agua lateral* está definido por una línea en el suelo, la línea en sí se encuentra dentro del mismo. Los márgenes de un obstáculo de agua lateral se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola se considera dentro del *obstáculo de agua lateral* cuando reposa dentro de él o cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas utilizadas para definir el margen o para identificar un *obstáculo de agua lateral* son *obstrucciones*.

Nota 1: Aquella parte de un *obstáculo de agua* que se va a jugar como *obstáculo de agua lateral* debe tener un marcaje distintivo. Las estacas o las líneas usadas para definir el margen o para identificar un *obstáculo de agua lateral* deben ser de color rojo.

Nota 2: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que prohíba jugar desde un área ecológica, definida como un *obstáculo de agua lateral*.

Nota 3: El *Comité* puede definir un *obstáculo de agua lateral* como *obstáculo de agua*.

OBSTRUCCIONES

Una "*obstrucción*" es cualquier cosa artificial, incluyendo las superficies y costados artificiales de caminos, senderos y hielo manufacturado, excepto:

a. objetos que definen fuera de límites, tales como muros, cercas, estacas o rejas;

b. cualquier parte de un objeto artificial inamovible que se encuentre *fuera de límites*; y

c. cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integral del *campo*.

Una *obstrucción* es movible si puede moverse sin un esfuerzo irrazonable, sin retrasar indebidamente el juego y sin causar daños. De otra forma es una obstrucción inamovible.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local declarando una *obstrucción* movible como inamovible.

OPONENTE

Un "*oponente*" es un miembro de un partido contra el que el *bando* del jugador compite en match play.

PUNTO DE ALIVIO MÁS CERCANO

El "*punto de alivio más cercano*" es el punto de referencia para tomar alivio, sin castigo, de interferencia por una *obstrucción* inamovible (Regla 24-2), por una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1), o por un *green equivocado* (Regla 25-3).

Es el punto en el campo, más cercano al lugar en que reposa la bola:

(i) que no se acerque al *hoyo*, y

(ii) donde no exista interferencia de la condición, de la que se busca alivio, para el *golpe* que el jugador efectuaría de no existir tal condición.

Nota: Para determinar con precisión el *punto de alivio más cercano*, el jugador debería usar el bastón que habría utilizado para su siguiente *golpe*, de no existir la condición, para simular su *postura*, dirección de juego y swing para dicho *golpe*.

REGLA O REGLAS

El término "*Regla*" incluye:

a. Las Reglas de Golf y sus interpretaciones contenidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf";

b. Cualquier Condición de la Competencia establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-1 y Apéndice I;

c. Cualquier Regla Local establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-8a y Apéndice I; y

d. Las especificaciones sobre:

(i) bastones y bolas en los Apéndices II y III y sus interpretaciones como aparecen en la publicación "Guía para las Reglas de bastones y bolas"; y

(ii) dispositivos y otros equipos en el Apéndice IV.

RONDA ESTIPULADA

La "*ronda estipulada*" consiste en jugar los hoyos de un *campo* de golf en su orden correcto a menos que el *Comité* autorice otro procedimiento. El número de hoyos de una *ronda estipulada* es de 18, a menos que el *Comité* autorice un número menor. La Regla 2-3 cubre la extensión de una *ronda estipulada* en match play.

TERRENO EN REPARACIÓN

"Terreno en reparación" es cualquier parte del campo así señalada por instrucciones del *Comité* o por su representante autorizado. Todo el terreno y cualquier pasto, arbusto, árbol o cualquier cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* es parte del mismo. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un jardinero, aunque no se encuentren marcados. El pasto cortado y otros materiales dejados en el campo, que han sido abandonados sin intención de ser retirados, no son *terreno en reparación*, a menos que se encuentren marcados como tal.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por estacas, éstas se encuentran dentro del *terreno en reparación*, y el margen se define por los puntos exteriores de las estacas más cercanos a nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *terreno en reparación*, las estacas lo identifican y las líneas definen el margen. Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por una línea en el suelo, la línea en sí se encuentra dentro del *terreno en reparación*. Los márgenes de un terreno en reparación se extienden verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba.

Una bola se encuentra dentro de *terreno en reparación* cuando reposa en o cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas usadas para definir el margen o para identificar un *terreno en reparación* son *obstrucciones*.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local que prohíba jugar desde un *terreno en reparación* o desde un área ecológica definida como *terreno en reparación*.

TOMAR POSTURA

El jugador ha "*tomado postura*" cuando ha apoyado el bastón inmediatamente enfrente o atrás de la bola, haya o no tomado su *cuadratura*.

TRES BOLAS

Ver "*Formatos de match play*"

SECCIÓN III

LAS REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1

EL JUEGO

DEFINICIONES
Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 4 a 15.

1-1. GENERAL
El Juego de Golf consiste en jugar una *bola* con un bastón desde la *mesa de salida* hasta *embocarla* en un *hoyo* mediante un golpe o sucesión de golpes de acuerdo con las *Reglas*.

1-2. EJERCER INFLUENCIA SOBRE EL MOVIMIENTO DE LA BOLA O ALTERAR CONDICIONES FÍSICAS
Un jugador no debe (i) tomar ninguna acción con la intención de influir el movimiento de una b*ola en juego* o (ii) alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el juego de un *hoyo*.

Excepciones:
1. Una acción expresamente permitida o expresamente prohibida por otra *Regla* es materia de esa otra *Regla*, no la Regla 1-2.
2. Una acción tomada con el único propósito de cuidar el campo no es una violación de la Regla 1-2.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 1-2:**
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes

*****En caso de una violación grave a la Regla 1-2, el *Comité* puede imponer un castigo de descalificación.

Nota 1: Se considera que un jugador ha cometido una violación grave a la Regla 1-2 si el *Comité* considera que la acción tomada en violación a esta Regla le permitió a él o a otro jugador ganar una ventaja significativa o colocó a otro jugador, diferente a su compañero, en una desventaja significativa.

Nota 2: En stroke play, excepto cuando está involucrada una falta grave que resulta en descalificación, un jugador que infringió la Regla 1-2 en relación con el movimiento de su propia bola debe jugar su bola desde donde fue detenida, o, si labola fue desviada, desde donde quedó en reposo. Si el movimiento de la bola del jugador fue influenciado intencionalmente por un *co-competidor* u otro *agente*

externo, La Regla 1-4 aplica al jugador (ver nota a la Regla 19-1).

1-3. ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS

Los jugadores no deben ponerse de acuerdo para dejar sin efecto la aplicación de cualquier *Regla* o para evitar cualquier castigo en el que hayan incurrido.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 1-3:
Match play – descalificación de ambas partes;
Stroke play – descalificación de los competidores involucrados.

(Acuerdo para jugar fuera de turno en stroke play – ver la Regla 10-2c)

1-4. PUNTOS NO CUBIERTOS POR LAS REGLAS

Si un punto en disputa no está cubierto por las *Reglas*, la decisión deberá ser tomada en equidad.

EL JUEGO DE GOLF: GENERAL

1-1/1
Dos Bolas en Juego al Mismo Tiempo en Diferentes Hoyos

P. Dos jugadores en el Hoyo 8 juegan sus tiros de acercamiento al Green. Acuerdan salir en el Hoyo 9 y luego regresar a potear en el Green del Hoyo 8. Esto es para evitar tener que caminar de regreso a la colina en que está la mesa de salida del Hoyo 9 y así ahorrar tiempo. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play, los jugadores están descalificados bajo la Regla 1-3 por excluir la operación de la Regla 2-1 al omitir jugar la ronda estipulada, siempre y cuando los jugadores supieran que esto era una infracción a las Reglas. Si no sabían que sus actos constituían una infracción a las Reglas, el resultado de los dos hoyos se mantiene.

En stroke play, los competidores están descalificados bajo la Regla 3-2 por omitir embocar en el Hoyo 8 antes de ejecutar un golpe en el Hoyo 9.

1-1/2
Jugador que desconoce que ha embocado pone otra bola en juego

P. Un jugador, al no encontrar su bola, pone otra bola en juego. Luego descubre que su bola original está en el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. El score con la bola original cuenta. El juego del hoyo se terminó cuando el jugador embocó dicha bola.

1-1/3
Jugador descubre su bola original en el hoyo después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con una bola provisional

P. En un par 3, un jugador, creyendo que su bola original puede estar perdida, juega una bola provisional. Busca la bola original durante cinco minutos y luego

juega la bola provisional al green. En ese momento, la bola original es encontrada en el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. El score del jugador es 1. El juego del hoyo se terminó cuando el jugador embocó su bola original (Regla 1-1).

1-1/4
Jugador descubre su bola en el hoyo después de haber jugado una bola equivocada

P. Un jugador hizo un tiro ciego hacia el green y poteó la que creyó era su bola. Luego descubrió que su bola original estaba en el hoyo y que la bola que había poteado era una bola equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R. Como el juego del hoyo se terminó al momento en que la bola original fue embocada (Regla 1-1), el jugador no infringió la Regla 15-3 al después jugar una bola equivocada.

Decisones relacionadas:
- 2-4/9 Jugador concede el hoyo y luego se descubre que su oponente había jugado una bola equivocada.
- 2-4/11 Jugador con bola perdida, concede el hoyo; luego encuentra su bola en el hoyo.

EJERCER INFLUENCIA SOBRE EL MOVIMIENTO DE LA BOLA O ALTERAR CONDICIONES FÍSICAS

1-2/0.5
Violación grave de la Regla 1-2

P. ¿Deben los parámetros para determinar si ha ocurrido una violación grave a la Regla 1-2 ser los mismos en match play y en stroke play?

R. Al decidir si un jugador ha cometido una violación grave a la Regla 1-2, el Comité debería considerar todos los aspectos del incidente. Debido al diferente impacto en los jugadores en match play y stroke play, es posible que el mismo acto constituya una violación grave a la Regla 1-2 en stroke play pero no en match play. En muchos casos en match play (p. ej., un jugador que intencionalmente detiene su bola para que no entre a un obstáculo de agua), le castigo de pérdida del hoyo es suficiente mientras que en stroke play el jugador debería ser descalificado por una violación grave. En algunos casos (p. ej., el acto intencional de dañar la línea de putt a que se refiere la Decisión 1-2/1), un castigo de descalificación en match play podría ser apropiada.

1-2/0.7
Significado de "único propósito de cuidar el campo"

P. ¿Cuál es el significado de la frase "'único propósito de cuidar el campo" en la Excepción 2 a la Regla 1-2?

R. La frase "único propósito de cuidar el campo" en la Excepción se refiere a la realización de actos que son recomendados en la Sección de Etiqueta de las Reglas de Golf provisto que son hechos en el momento apropiado y de una manera permitida por las Reglas. Las provisiones de la Regla 1-2 no impiden a un jugador efectuar actos que se conforman a la Sección de Etiqueta, siempre y cuando el jugador lo haga con el único propósito de cuidar el campo y sin intencionalmente influir en el movimiento de la bola, o en las condiciones físicas que afectan el juego, de un jugador en el grupo o partido del jugador. Por ejemplo, mientras que un jugador no debe arreglar la orilla irregular de un hoyo, o aplanar marcas de spikes para influir en el movimiento de una bola de un oponente, co-competidor o compañero, el jugador puede generalmente arreglar la orilla irregular de un hoyo o aplanar marcas de spikes, como cortesía a los jugadores de los grupos o partidos que le siguen, o por cuidado del campo (ver la Decisión 1-2/3.5). De manera similar, mientras un jugador no debe reparar un pedazo de césped en el área en que una bola en movimiento puede quedar en reposo o en el área donde una bola ha de ser dropeada o colocada con la intención de influir en el movimiento de la bola, un jugador puede generalmente arreglar el campo reparando hoyos de divot y/o recolocando divots que no afecten el juego del hoyo de un jugador en el grupo o partido del jugador (ver la Decisión 1-2/8).

1-2/1
Línea de putt alterada a propósito al ser pisada por el oponente o cocompetidor

P. Un oponente o co-competidor pisa intencionalmente la línea de putt de un jugador con la intención de mejorar dicha línea (p. ej., presionando pasto levantado o de dañarla (p. ej., haciendo marcas con los spikes. ¿Cuál es la decisión?

R. En cualquiera de los casos, el oponente o co-competidor viola la Regla 1-2. El castigo es pérdida del hoyo match play o dos golpes en stroke play, salvo que el Comité decida imponer el castigo de descalificación – ver castigo bajo la Regla 1-2.

En stroke play, si la línea del putt ha sido dañada, el jugador, en equidad (Regla 1-4, puede restaurarla a su condición original. El jugador tiene derecho al lie y línea del putt que tenía cuando su bola quedó en reposo. La línea del putt puede ser restaurada por cualquier persona.

Decisiones relacionadas con 1-2/0.5 y 1-2/1:
- 13-2/36 Competidor permite que co-competidor repare daño ocasionado por spikes en la línea de putt.

• 16-1a/13 Línea del putt dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o sus caddies.
• 17-3/2 Oponente o co-competidor atendiendo el asta-bandera no la retira; la bola del jugador golpea el asta-bandera.
• 19-1/5 Bola deliberadamente desviada o detenida en el green por un cocompetidor
• Ver también "Equidad: Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando la bola queda en reposo después de un golpe" en el Índice

1-2/1.5
Competidor altera línea de juego de co-competidor

P. En stroke play, la bola de A se encuentra debajo de una rama parcialmente separada de la que él cree tiene derecho a alivio sin castigo. A pide una decisión. B, co-competidor de A, presenta el caso de A ante un árbitro y, durante la conversación, levanta la rama y o mejora o empeora la línea de juego de A. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que B no alteró las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo de A, B no infringe la Regla 1-2. A no incurre en castigo. A puede recolocar la rama, pero no está obligado a hacerlo.

1-2/2
Proteger línea de putt del viento

P. ¿Puede un jugador recostar su bolsa de golf paralela a la línea de putt para protegerla del viento?

R. No. Dicho acto realizado con la intención de influir en el movimiento de la bola infringiría la Regla 1-2, aún si la bolsa de golf fuese retirada antes de que se ejecutara el golpe.

1-2/3
Romper arbusto en área donde bola puede rodar después de dropearse

P. Un jugador opta por tomar alivio de un área de terreno en reparación a través del campo. Correctamente determina su punto de alivio más cercano y el área del largo de un bastón en que la bola debe ser dropeada bajo la Regla 25-1b(i). El jugador está consciente que hay un pequeño arbusto ubicado fuera del área de dropeo. Temiendo que su bola podría quedar en reposo cerca del arbusto al ser dropeada, sin un re-dropeo siendo requerido por la Regla 20-2c, el jugador intencionalmente rompe y retira parte del arbusto. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que el jugador no mejoró el área en que la bola ha de ser dropeada (es decir, el área donde la bola debe primero tocar parte del campo al ser dropeada bajo la Regla 25-1b(i)), la Regla 13-2 no es aplicable. No obstante, el jugador infringe la Regla 1-2 por realizar una acción con la intención de afectar el juego del hoyo al alterar las condiciones físicas.

Los mismos principios aplican a una situación donde la bola de un jugador está en reposo, pero él teme que se pueda mover. Por ejemplo, si la bola de un jugador está en reposo en una pendiente inclinada a través del campo y él rompe una rama de árbol unida que puede interferir con su swing si la bola rodara tres metros colina abajo, el jugador infringe la Regla 1-2 por realizar un acto con la intención de afectar el juego del hoyo al alterar las condiciones físicas.

1-2/3.5
Jugador repara hoyo después de haber embocado pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboque

P. Después de embocar, un jugador observa que la orilla del hoyo está maltratada. Golpea la orilla maltratada con su mano y la empareja. ¿Incurre el jugador en castigo bajo la Regla 1-2 si su oponente, co-competidor o compañero no ha embocado?

R. Si el jugador arregló la orilla del hoyo con el único propósito de cuidar el campo, él no infringió la Regla 1-2. Sin embargo, si arreglar la orilla irregular fue hecho con la más mínima intención de influir en el movimiento de la bola de su oponente, co-competidor o compañero, o alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo, él infringió la Regla 1-2. Se recomienda que un jugador arregle una orilla lastimada de un hoyo después de que todos los jugadores del grupo o partido hayan terminado el juego del hoyo.
Ya que el jugador había embocado, él no está sujeto a un castigo bajo la Regla 16-1a o la Regla 13-2.
En una competencia de bola baja, si el compañero del jugador no había terminado el juego del hoyo, el compañero incurre en castigo por infringir la Regla 16-1a – ver la Definición de "Compañero."

Decisiones relacionadas:
- 16-1a/6 Hoyo dañado; procedimiento para el jugador.
- 33-2b/2 Reubicar el hoyo cuando una bola ya está cerca de él en el green.

1-2/4
Jugador salta cerca del hoyo para provocar que bola caiga en el hoyo

P. Un jugador cuya bola sobrecuelga la orilla del hoyo salta cerca del hoyo con la esperanza de cimbrar el suelo y causar que la bola caiga en el hoyo. ¿Se penaliza al jugador bajo la Regla 1-2 por intentar influir en el movimiento de su bola en juego?

R. Si la bola del jugador estaba en reposo (o considerada en reposo bajo la Regla 16-2) y no se mueve, la Regla 1-2 no es aplicable porque el jugador intentaba mover una bola en reposo y esto lo cubre específicamente la Regla 18-2 (ver la Excepción 1 a la Regla 1-2). Ya que la bola no se movió, no hubo castigo bajo la Regla 18-2.
Si la bola del jugador estaba en reposo (o considerada en reposo bajo la Regla 16-2) y la bola se mueve, la Regla 1-2 no es aplicable porque la Regla 18-2 cubre

específicamente una bola en reposo que es movida por el jugador – ver la Excepción 1 a la Regla 1-2. Se considera que el jugador causó que su bola se moviera e incurre en un golpe de castigo tanto en match play como en stroke play bajo la Regla 18-2 y la bola debe ser recolocada.

Si la bola del jugador todavía estaba en movimiento cuando el jugador saltó, la Regla 1-2 era la Regla aplicable porque el jugador realizó una acción con la intención de influir en el movimiento de la bola. En match play, él perdió el hoyo. En stroke play, él incurrió en un castigo de dos golpes y debe jugar la bola como se encuentre; si la bola fue embocada, el jugador terminó el juego del hoyo con su último golpe y debe aplicar los dos golpes de castigo bajo la Regla 1-2.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/2 Bola cae en el hoyo después de la concesión del próximo golpe.
- 16-2/2 Bola que sobrecuelga el hoyo es retirada por el oponente antes de que el jugador determine su estatus.
- 18-2/23 Bola retirada de la orilla del hoyo en disgusto.
- 18-2/24 Bola cae en el hoyo después de tomar postura.

1-2/5
Jugador juega el putt con una mano y atrapa la bola en el hoyo con la otra

P. Un jugador, cuya bola está en la orilla del hoyo, potea con una mano y atrapa la bola con la otra mano después de que está por debajo del nivel de la superficie. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador detuvo intencionalmente su bola en movimiento.

En match play, perdió el hoyo (Regla 1-2).

En stroke play, incurrió en un castigo de dos golpes y debía colocar su bola en la orilla del hoyo y embocarla (Regla 1-2). Si no procedió así, estaba descalificado bajo la Regla 3-2 por no embocar.

Para que una bola se considere embocada (ver la Definición de "Embocada"), debe estar en reposo dentro de la circunferencia del hoyo.

Decisión relacionada:

- 16/5.5 Jugador emboca putt corto y retira la bola antes de que esté en reposo.

1-2/5.5
Jugador a propósito detiene o desvía bola; desde dónde se debe jugar siguiente golpe

P. La bola de un jugador reposa a través del campo. Después de efectuar un pitch pendiente arriba, el jugador observa que su bola empieza a rodar de regreso a él. Coloca su bastón frente a la bola y la detiene. La bola habría rodado sólo unas yardas más pendiente abajo y quedado a través del campo. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que el jugador a propósito detuvo la bola, infringe la Regla 1-2. Ya que la violación no fue grave, el jugador incurre en un castigo de pérdida del hoyo en

match play o dos golpes en stroke play. En stroke play, debe jugar su bola desde el punto en donde la detuvo con su bastón – ver la Nota 2 a la Regla 1-2.

Si el jugador hubiese a propósito desviado su bola, pero no la hubiese detenido, en match play, perdería el hoyo. En stroke play, si no ha ocurrido una violación grave, incurriría en un castigo de dos golpes y debe jugar la bola desde su nueva posición – ver la Nota 2 a la Regla 1-2. En stroke play, si ha ocurrido una violación grave, el jugador está descalificado.

La Regla 19-2 no es aplicable ya que sólo cubre situaciones en que un jugador accidentalmente desvía o detiene su bola.

Decisión relacionada:

20-2c/4 Caddie detiene una bola dropeada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en castigo.

1-2/6 (Reservada)

1-2/7

Jugador a propósito desvía bola de compañero en movimiento en el green

P. En bola baja en match play, A y B juegan contra C y D. Las cuatro bolas se encuentran en el green con cinco golpes. A está a cuatro pies del hoyo y B a 30. El jugador A se encuentra cerca y detrás del hoyo respecto a la línea de putt de B mientras B potea. La bola de B pasa el hoyo y está rodando hacia donde A está parado. Sin esperar a que la bola de B se detenga, A regresa su bola a B. ¿Cuál es la decisión?

R. La interferencia intencional de A con el movimiento de la bola de B infringe la Regla 1-2. Sin embargo, el castigo por dicha infracción es incurrido por B – el compañero cuya bola estaba en movimiento – y resulta en la descalificación de B del hoyo. A puede continuar representando al bando sin castigo ya que la violación a la Regla 1-2 no lo ayudó.

1-2/8

Jugador presiona pasto mientras bola rueda hacia esa área

P. La bola de un jugador se encuentra a través del campo en la parte baja de una pendiente. El jugador ejecuta su golpe y ve que su bola rueda pendiente abajo hacia el lugar desde donde la acaba de jugar. Antes que la bola llegue a ese punto, el jugador empareja una zona de césped en el área con la intención de asegurarse que su bola no se detendrá contra el césped levantado o en el hoyo de divot. ¿Infringe el jugador la Regla 1-2?

R. Sí, ya que actuó con la intención de influir en el movimiento de su bola en juego y con la intención de alterar las condiciones físicas que afectan el juego del hoyo. Ya que emparejar el césped levantado no se hizo con el único propósito de cuidar el campo, la Excepción 2 a la Regla 1-2 no es aplicable.

Si el jugador no se hubiese dado cuenta de que su bola iba de regreso a esa área, no habría violación a la Regla 1-2.

1-2/9
Jugador presiona bola en la superficie del green

P. Al recolocar su bola, pero antes de ponerla nuevamente en juego, un jugador presiona firmemente la bola en la superficie del green para evitar que la bola sea movida por el viento o la gravedad. ¿Cuál es la decisión?

R. Al alterar la superficie del green, el jugador infringe la Regla 1-2 al intencionalmente realizar un acto para influir en el movimiento de la bola en juego y para alterar las condiciones físicas que afectan el juego del hoyo.

En match play, el jugador pierde el hoyo – Regla 1-2.

En stroke play, el jugador incurre en un castigo de dos golpes y debe jugar la bola como se encuentra – Regla 1-2.

1-2/10
Jugador se envuelve en toalla o coloca toalla en cactus antes de cuadrarse

P. La bola de un jugador se encuentra cerca de un cactus y, para jugar la bola, el jugador se debería parar con sus piernas tocando el cactus. Para protegerse de las espinas del cactus, el jugador envuelve sus piernas con una toalla antes de cuadrarse. Él entonces juega la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Provisto que el jugador no infrinja la Regla 13-2 (es decir, se cuadre honestamente), no se violan las Reglas. No obstante, si el jugador colocara la toalla en el cactus, el jugador violaría la Regla 1-2 por alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo; como resultado, él perdería el hoyo en match play o incurriría en un castigo de dos golpes en stroke play.

Desición Relacionada

- 13-3/2 ejecutar un golpe arrodillado sobre una toalla

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 1-2: Ver "Ejercer influencia sobre la bola/Alterar condiciones físicas" en el Índice

ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS

1-3/0.5
En qué momento se viola la Regla 1-3

P. Caminando hacia el primer green, A y B acuerdan que para una bola que está fuera de límites se dropearán en el punto donde la bola salió del campo con un castigo de un golpe, aún cuando saben que el castigo es golpe y distancia. Alguien escucha esta conversación e informa a A y B que no pueden hacer tal acuerdo. Ninguno de los jugadores ha enviado ninguna bola fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. A y B están descalificados bajo la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto el castigo bajo la Regla 27-1b.

Aunque A y B aún no han actuado bajo su acuerdo, infringieron la Regla 1-3 tan

pronto como establecieron el acuerdo durante la ronda estipulada.

En match play, si los jugadores en un partido acuerdan dejar sin efecto las Reglas antes de la ronda estipulada, violan la Regla 1-3 si cualquiera de ellos inicia la ronda sin haber cancelado el acuerdo.

En stroke play, si algunos competidores acuerdan dejar sin efecto las Reglas antes de la ronda estipulada, cada competidor viola la Regla 1-3 si un competidor que había formado parte del acuerdo inicia su ronda sin haber cancelado el acuerdo.

1-3/1 (Reservada)

1-3/2
Acuerdo para conceder putts cortos

P. En un partido, ambos jugadores acuerdan por adelantado concederse todos los putts dentro de cierta distancia. ¿Es este acuerdo contrario a la Regla 1-3?

R. Para que ocurra una violación a la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto una Regla, los jugadores deben saber que lo están haciendo. Por lo tanto, la respuesta depende de si los jugadores sabían que la Regla 2-4 sólo permite la concesión del "siguiente golpe" y no permite a los jugadores acordar por adelantado concederse putts de cierta distancia.
Si los jugadores no sabían que las Reglas previenen que se concedan putts de esta manera, no hay castigo bajo la Regla 1-3.
Si los jugadores sabían que estaban dejando sin efecto la operación de una Regla, entonces están descalificados bajo la Regla 1-3.

1-3/3 (Reservada)

1-3/4
Jugadores omiten aplicar una penalidad conocida

P. En un partido, un jugador descubre en el hoyo 2 que tiene 15 bastones en su bolsa, violando la Regla 4-4a, pero su oponente se niega a aplicar el castigo. El bastón adicional es declarado fuera de juego y el partido continúa. El Comité descalifica a ambos jugadores. ¿Es esto correcto?

R. Sí. Ya que los jugadores acordaron dejar sin efecto un castigo, deben ser descalificados bajo la Regla 1-3.

1-3/5
Jugadores ignoran que se incurrió en un castigo

P. En un partido, A incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 12-2 por levantar su bola para identificarla sin anunciar su intención a B, su oponente. A no se penalizó y B no reclamó, pues tanto A como B ignoraban que se había incurrido en un castigo. ¿Debe el Comité descalificar a A y B bajo la Regla 1-3 por

acordar dejar sin efecto un castigo?
R. No. Ya que los jugadores ignoraban que se había incurrido en un castigo, no pudo haber acuerdo entre ellos para dejar sin efecto el castigo.

Decisiones relacionadas:
- 2-1/1 Jugadores que no pueden resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado.
- 2-5/8.5 Jugador y su oponente se ponen de acuerdo para seguir un procedimiento incorrecto; si es que un reclamo válido se puede presentar después de llevarse a cabo el procedimiento.

1-3/6
Anotador certifica conscientemente un score equivocado y el competidor sabe que el score es incorrecto

P. En stroke play, B omite embocar la bola en un hoyo. Varios hoyos después se da cuenta de que ha cometido un error. A, anotador y co-competidor de B, sabía que B había infringido las Reglas y que B conocía esta situación pero, a pesar de ello, firmó la tarjeta de B. B fue descalificado bajo la Regla 3-2 (Omisión de embocar). ¿Debe A, quien sabiéndolo pasó por alto la violación, ser penalizado?

R. A debería ser descalificado por violar la Regla 1-3.

Decisiones relacionadas:
- 6-6a/5 Anotador certifica a sabiendas un score equivocado, pero el competidor no sabe que el score es incorrecto.
- 33-7/9 Competidor que sabe que co-competidor infringió las Reglas no informa al jugador o al Comité de manera oportuna.

1-3/7
Acuerdo respecto a que el bandoque vaya perdiendo después de 18 hoyos de un partido a 36-hoyos concederá el partido

P. Antes de un partido a 36 hoyos, los jugadores acuerdan que jugarán sólo 18 hoyos y quien esté perdiendo en ese momento concederá el partido, a pesar de saber que esto infringe las condiciones de la competencia. ¿Está esto permitido?

R. No. Ambos jugadores deberían estar descalificados bajo la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto la operación de una condición de la competencia (Regla 33-1). Si los jugadores no sabían que sus actos constituían una infracción a las condiciones de la competencia, la concesión se mantendría.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/21 Modalidad de juego equivocada usada para decidir qué bando concede el partido.
- 6-1/1 Modalidad de juego equivocada usada en un partido en match play.
- 33-1/4 Acuerdo para decidir un partido jugado con una modalidad equivocada.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 1-3: Ver "Acuerdo para eludir las Reglas" en el Índice.

EQUIDAD

1-4/1
Jugador se distrae por causa de una bola que se le cae a otro jugador y falla su golpe

P. Mientras A hacía su backswing, a B accidentalmente se le cayó una bola que rodó a unas 6 pulgadas de la bola de A. Al ver la bola caída, A se distrajo y topeó su golpe. En equidad, ¿se debe permitir a A repetir el golpe?

R. No. Las distracciones son muy comunes y los jugadores deben aceptarlas.

1-4/2
Bola Que se Adhiere a la Cara del Bastón Después del Golpe

P. Un jugador ejecuta un golpe desde arena o tierra mojada y la bola se adhiere a la cara del bastón. ¿Cuál es la decisión?

R. En equidad (Regla 1-4), la bola debe ser dropeada, sin castigo, tan cerca como sea posible al punto donde estaba el bastón cuando la bola se le adhirió.

1-4/3
Asta-bandera clavada en el green lejos del hoyo por algún bromista

P. Algún bromista retira el asta-bandera del hoyo y la clava en el green lejos del hoyo. Los jugadores que se acercan al green no se percatan de esta situación y dirigen sus golpes hacia el asta-bandera y no hacia el hoyo. ¿Tienen los jugadores la opción de repetir sus golpes?

R. No. En equidad (Regla 1-4), los jugadores deben aceptar la ventaja o desventaja resultante.

1-4/4
Jugador enojado golpea una bola jugada por un jugador del grupo que le sigue

P. A es casi golpeado por una bola jugada por un jugador del grupo que le sigue. Enojado, A golpea la bola en dirección a dicho grupo. ¿Ha A ejecutado un golpe de práctica o jugado una bola equivocada?

R. No. Sin embargo, en equidad (Regla 1-4), A debe incurrir en el castigo general de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play.

Decisión relacionada:
- 7-2/5.5 Jugador encuentra una bola y la golpea hacia el jugador que la perdió.

1-4/5
Quitar una obstrucción en un obstáculo movería un impedimento suelto

P. En un obstáculo, la bola de un jugador está recargada en una obstrucción movible. Hay un impedimento suelto encima de la obstrucción, en tal posición que el jugador no puede retirar la obstrucción sin mover el impedimento suelto. El jugador tiene derecho a quitar la obstrucción movible según la Regla 24-1, pero no a quitar el impedimento suelto según la Regla 23. ¿Cuál es el procedimiento?

R. El jugador puede quitar la obstrucción tal como lo autoriza la Regla 24-1. Debido a que el impedimento suelto se moverá en el proceso, en equidad (Regla 1-4), el jugador no incurre en castigo y debe colocar de nuevo el impedimento suelto tan cerca como sea posible del punto donde estaba originalmente. Si el jugador omite colocar el impedimento suelto, en equidad (Regla 1-4), y en función del propósito de la Regla 13-4, pierde el hoyo en match play o incurre en dos golpes de castigo en stroke play.

Decisiones relacionadas:
- 13-4/16 Retirar impedimentos sueltos en un obstáculo de agua que cubren una bola equivocada.
- 13-4/35.7 Jugador considera su bola injugable en un bunker, levanta la bola y luego retira impedimentos sueltos del bunker.
- 23-1/6.5 Quitar impedimentos sueltos del punto donde la bola será colocada.
- 23-1/7 Impedimentos sueltos que afectan el lie son movidos al levantar la bola.
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan el lie son retirados cuando bola ha sido levantada.

1-4/6 (Reservada)

1-4/7
Bola perdida o en un obstáculo de agua o en agua ocasional que desborda el obstáculo

P. Si es conocido o virtualmente cierto que una bola está perdida o en un obstáculo de agua o en un área de agua ocasional que desborda el obstáculo, pero que no se sabe en cuál. ¿Cuál es el procedimiento correcto?

R. En equidad (Regla 1-4), el jugador debe proceder según la Regla de obstáculo de agua. (Revisada)

Decisión relacionada:
- 25/2 Desbordamiento de agua de un obstáculo de agua.

1-4/8
Punto de alivio más cercano de un camino de carritos está en agua ocasional; punto de alivio más cercano del agua ocasional está de regreso en el camino

P. La bola de un jugador está en un camino de carritos pavimentado del cual él

quiere tomar alivio según la Regla 24-2b(i). Parece que el punto de alivio más cercano estará en un área grande de agua ocasional junto al camino y el punto de alivio más cercano del agua ocasional según la Regla 25-1b(i), estaría de regreso en el camino. ¿Cuáles son las opciones del jugador?

R. El jugador puede proceder según la Regla 24-2 y luego, si es aplicable, según la Regla 25-1. No tiene derecho a tomar alivio en un solo procedimiento tanto de la obstrucción inamovible como del agua ocasional, salvo que después de proceder según estas dos Reglas, el jugador esté básicamente donde comenzó y resulte evidente que dicho procedimiento sea necesario para obtener alivio de ambas condiciones.

Por lo tanto, el jugador debe proceder como sigue:

1. Puede levantar y dropear la bola según la Regla 24-2b(i) en el agua ocasional.
2. Puede jugar la bola como se encuentra o tomar alivio del agua ocasional, en cuyo caso levantaría y dropearía la bola según la Regla 25-1b(i).
3. Si la bola cuando la dropea queda en reposo en una posición tal que existe interferencia por el camino, podrá jugar la bola como se encuentra o proceder de acuerdo con la Regla 24-2b(i). Si el punto de alivio más cercano es en una posición que tenga interferencia por el agua ocasional, como opción adicional, el jugador puede, en equidad (Regla 1-4), obtener alivio sin castigo como sigue: usando la nueva posición de la bola en el camino de carritos, debe determinar el punto de alivio más cercano tanto del camino como del agua ocasional), que no sea en un obstáculo o en un green. El jugador debe levantar la bola y dropearla dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, sin acercarse al hoyo, en una parte del campo donde no haya interferencia por el camino de carritos ni el agua ocasional y que no sea en un obstáculo o en un green.

Si la bola dropeada rueda a una posición donde exista interferencia ya sea por el camino de carritos o el agua ocasional, aplica la Regla 20-2c.

El mismo principio aplicaría si existiera interferencia por dos condiciones, p. ej., agua ocasional, un hoyo hecho por un animal de madriguera, una obstrucción inamovible, etc., de las cuales estuviese disponible el alivio sin castigo y al obtener alivio de una condición hubiese interferencia por la segunda condición. (Revisada)

Decisión relacionada:

• 25-1b/11.5 Bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación; si es que el jugador tiene derecho a alivio de ambas condiciones en un solo procedimiento.

1-4/8.5

Punto de alivio más cercano de un camino de carritos está en agua ocasional; punto de alivio más cercano del agua ocasional está de regreso en el camino; impráctico para el jugador dropear la bola dentro del área de agua ocasional

P. Bajo las circunstancias descritas en la Decisión 1-4/8, si el área de agua ocasional fuera tal que resultara impráctico o imposible para el jugador dropear la bola, cuando está tomando alivio del camino de carritos, en el área de agua

ocasional, ¿cómo puede proceder el jugador?

R. Si es impráctico para el jugador proceder bajo una de las dos Reglas, puede, en equidad (Regla 1-4), obtener alivio sin castigo de la siguiente manera: usando la posición de la bola en el camino de carritos, debe determinar el punto de alivio más cercano de las dos condiciones (camino y agua ocasional), que no sea en un obstáculo o en un green. El jugador debe levantar la bola y dropearla dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, sin acercarse al hoyo, en una parte del campo donde no haya interferencia por el camino de carritos ni el agua ocasional y que no sea en un obstáculo o en un green.

Se consideraría impráctico para el jugador dropear la bola dentro de un área de agua ocasional si el agua ocasional fuese tan profunda que se requeriría un esfuerzo irrazonable para recuperar la bola – ver la Decisión 25-1/1.

Otros ejemplos de condiciones en donde se consideraría impráctico para el jugador dropear la bola son:

- Dentro o debajo de una obstrucción inamovible en donde resulta extremadamente difícil o imposible dropear la bola (p. ej., dentro de una construcción cerrada o debajo de un refugio elevado).
- Dentro de un hoyo grande hecho por un greenkeeper o un área similar de terreno en reparación desde donde fuera irrazonable para el jugador jugar la bola.

1-4/9
Nido de ave interfiere con el golpe

P. La bola de un jugador queda en reposo en un nido de ave o tan cerca del nido que él no puede ejecutar un golpe sin dañarlo. ¿Tiene el jugador otras opciones, en equidad (Regla 1-4), adicionales a jugar la bola como se encuentra o, si es aplicable, proceder bajo la Regla 26 ó la Regla 28?

R. Sí. No es razonable esperar que un jugador juegue en esa situación e injusto requerir al jugador a incurrir en un castigo de un golpe bajo la Regla 26 (Obstáculos de agua) o la Regla 28 (Bola injugable), aunque estas Reglas siguen siendo opción, si son aplicables.

Si la bola reposa a través del campo, el jugador puede, sin castigo, dropear una bola dentro del largo de un bastón y no más cerca del hoyo que el punto más cercano, no más cerca del hoyo, que le permitiera ejecutar el golpe sin dañar el nido y que no sea en un obstáculo o en un green. La bola al ser dropeada debe primero tocar una parte del campo a través del campo.

Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador puede, sin castigo, dropear una bola dentro del largo de un bastón y no más cerca del hoyo que el punto más cercano no más cerca del hoyo que le permitiera ejecutar el golpe sin dañar el nido. Si es posible, la bola debe ser dropeada en el mismo obstáculo y, si no es posible, en un obstáculo similar cercano, pero en ninguno de los casos más cerca del hoyo. Si no es posible para el jugador dropear la bola en un obstáculo, puede dropearla, con un golpe de castigo, fuera del obstáculo, manteniendo el punto

donde reposa la bola originalmente entre el hoyo y el punto donde se dropea la bola.

Si la bola reposa en un green, el jugador puede, sin castigo, colocar la bola en el punto más cercano, no más cerca del hoyo y no en un obstáculo, que le permita efectuar el golpe sin dañar el nido.

Si existe interferencia por cualquier otra cosa que no sea el nido que haga que el golpe sea claramente impráctico o si el nido pudiese ser dañado sólo como resultado de un golpe anormal o una cuadratura, área de swing o dirección de juego innecesariamente anormales, el jugador no puede tomar alivio como se prescribe arriba, pero nada le impide proceder bajo la Regla 26 ó la 28, según aplique. (Revisada)

1-4/10
Situación peligrosa; víbora de cascabel o abejas interfieren con el juego

P. La bola de un jugador queda en reposo en una situación peligrosa para el jugador, p. ej., cerca de una víbora de cascabel o de un nido de abejas. ¿Tiene el jugador otras opciones, en equidad (Regla 1-4), adicionales a jugar la bola como se encuentra o, si es aplicable, proceder bajo la Regla 26 ó la Regla 28?

R. Sí. No es razonable esperar que un jugador juegue en una situación peligrosa e injusto requerir al jugador a incurrir en un castigo bajo la Regla 26 (Obstáculos de Agua) o la Regla 28 (Bola Injugable), aunque estas Reglas siguen siendo opción, si son aplicables.

Si la bola reposa a través del campo, el jugador puede, sin castigo, dropear una bola dentro del largo de un bastón y no más cerca del hoyo que el punto más cercano no más cerca del hoyo que no sea peligroso y que no sea en un obstáculo o en un green.

Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador puede dropear una bola, sin castigo, dentro del largo de un bastón y no más cerca del hoyo que el punto más cercano no más cerca del hoyo que no sea peligroso. Si es posible, la bola debe ser dropeada en el mismo obstáculo y, si no es posible, en un obstáculo similar cercano, pero en caulquiera de los casos no más cerca del hoyo. Si no es posible para el jugador dropear la bola en un obstáculo, puede dropearla, con un golpe de castigo, fuera del obstáculo, manteniendo el punto donde reposaba la bola originalmente entre el hoyo y el punto donde se dropea la bola.

Si la bola reposa en el green, el jugador puede, sin castigo, colocar la bola en el punto más cercano, no más cerca del hoyo que no sea peligroso y que no sea en un obstáculo.

Si existe interferencia por cualquier otra cosa que no sea la situación peligrosa que haga que el golpe sea claramente impráctico, o si la situación fuera peligrosa sólo como resultado de un golpe claramente irrazonable o una cuadratura, área de swing o dirección de juego innecesariamente anormales, el jugador no puede tomar alivio como se prescribe arriba, pero nada le impide proceder bajo la Regla 26 ó la 28, según aplique. (Revisada)

Decisión relacionada:
33-8/22 Regla Local trata hormigueros como terreno en reparación.

1-4/11
Significado de "situación peligrosa"

P. Según la Decisión 1-4/10, una bola que está cerca de una serpiente de cascabel viva o de un enjambre de abejas, presenta una "situación peligrosa" y el alivio debe ser otorgado en equidad.
Si la bola de un jugador está en reposo en o cerca de un área de plantas tales como hiedra venenosa, cactus o espinas, ¿se deben aplicar las disposiciones de la Decisión 1-4/10?

R. No. El jugador debe jugar la bola como se encuentra o, según aplique, proceder bajo la Regla 26 (Obstáculos de agua) o la Regla 28 (Bola injugable). La Decisión 1-4/10 contempla una situación sin relación alguna con las condiciones normalmente encontradas en el campo. Los lies desagradables constituyen una situación común y corriente que los jugadores deben aceptar.

1-4/12
Jugador viola las Reglas más de una vez; cuándo aplicar castigos múltiples

Existen situaciones previas a, o que resultan de, un golpe en que un jugador infringe la misma Regla más de una vez, o infringe diferentes Reglas en un solo acto o en actos diferentes pero secuenciales. La pregunta que emerge es si es apropiado aplicar un castigo a cada infracción independiente.

Las Reglas expresamente proveen que castigos múltiples no han de aplicarse en ciertas situaciones (p. ej., las Reglas 15-2, 18, 20-7 y 21). Sin embargo, hay muchas otras situaciones en que pueden ocurrir infracciones múltiples de las Reglas y las mismas Reglas no especifican expresamente si un castigo debería aplicarse a cada infracción independiente. En esos casos, aplica la equidad (Regla 1-4), y se deben seguir los siguientes principios:

1. **Un acto resulta en la violación de una misma Regla más de una vez – aplica una solo castigo**
   Ejemplo: En stroke play, la bola de un competidor en el green golpea la bola de un co-competidor infringiendo la Regla 19-5a y luego golpea la bola de otro cocompetidor
   infringiendo la Regla 19-5a. La decisión sería un castigo único de dos golpes.
2. **Un acto resulta en la violación de dos Reglas – aplica un sola castigo**
   Ejemplo: En stroke play, un competidor que está considerando jugar su bola con el putter desde un bunker rastrilla una huella en el bunker en su línea de juego. Se han infringido las Reglas 13-2 y 13-4. La decisión sería un castigo único de dos golpes.
3. **Actos relacionados resultan en la violación de una Regla más de una vez –aplica un solo castigo**
   Ejemplo 1: En stroke play, un competidor hace varios swings de práctica en un obstáculo, tocando la superficie cada vez. Los swings de práctica son actos relacionados infringiendo una sola Regla. La decisión sería un castigo único de dos golpes bajo la Regla 13-4b (ver la Decisión 13-4/3 pero también el Principio 6 Ejemplo 3).

Ejemplo 2: A y B son co-competidores jugando un hoyo par tres. B jugará primero y A le pregunta si es mejor tirarse al centro del green o tirarse al hoyo y B le aconseja que es mejor tirarse al centro del green. Luego A pregunta a B qué bastón va a usar. B responde que usará un fierro seis. Después del golpe de B, que quedó corto del green, A le pregunta si la impactó bien y B confirma que sí lo hizo. Luego A juega. La decisión es que ambos co-competidores incurren en un castigo único de dos golpes bajo la Regla 8-1 por solicitar o dar tres piezas de información relacionada que en conjunto pueden ayudar a A a seleccionar el bastón para su siguiente golpe y la forma de jugarlo (pero ver también el Principio 6 Ejemplo 2).

4. Actos relacionados resultan en la violación de dos Reglas – aplica un solo castigo

Ejemplo 1: En stroke play, un competidor que está considerando jugar su bola con el putter desde un bunker rastrilla varias huellas en el bunker en su línea de juego. Ambas, la Regla 13-2 y la Regla 13-4, han sido infringidas varias veces por actos relacionados. La decisión sería un castigo único de dos golpes. Ejemplo 2: En stroke play, la bola de un competidor se mueve antes de tomar postura y, mientras está en movimiento, es accidentalmente detenida por el bastón del competidor infringiendo la Regla 19-2 y queda en reposo recargada contra el bastón. El competidor mueve su bastón, como resultado de ello, mueve su bola – infringiendo la Regla 18-2. Estos actos relacionados resultarían en un castigo único de un golpe (ver la Decisión 19-2/1.5).

5. Actos no relacionados resultan en la violación de dos Reglas – aplican castigos múltiples

Ejemplo 1: En stroke play, un competidor (1) toca el suelo en un obstáculo con su bastón al realizar swings de práctica en el obstáculo y (2) mejora su línea de juego al doblar un arbusto con sus manos. La decisión sería un castigo de dos golpes bajo la Regla 13-4 (tocar la superficie de un obstáculo con su bastón) y un castigo adicional de dos golpes bajo la Regla 13-2 (por el acto no relacionado de mejorar su línea de juego al mover un objeto en crecimiento), dando un castigo total de cuatro golpes (ver la Decisión 13-4/28). Ejemplo 2: Bajo el Ejemplo 2 Principio 4 arriba, si la bola no es recolocada antes de que el competidor efectúe su siguiente golpe, omitir regresar la bola es un acto no relacionado y el competidor incurre en un castigo adicional de dos golpes bajo la Regla 18-2.

6. Actos no relacionados resultan en la violación de una Regla más de una vez –aplican castigos múltiples

Ejemplo 1: En stroke play, un competidor (1) a propósito pisa la línea de putt de otro jugador con el propósito de mejorar la línea, y luego (2) a propósito detiene su propia bola en movimiento después que se comenzó a mover sin causa aparente antes de tomar postura. Ya que los dos actos no estaban relacionados, la decisión sería dos castigos separados, cada una de dos golpes, por infringir la Regla 1-2, resultando en un castigo total de cuatro golpes. Ejemplo 2: A y B son co-competidores esperando a que el green de un hoyo par tres esté despejado. A, quien ha estado golpeando sus fierros a la derecha del objetivo, le pregunta a B si su alineación (de A) ha estado mal. B confirma que A no se ha estado alineando bien. Después de que el green ha sido despejado A le pregunta a B qué bastón va a usar. B no responde. La

decisión sería que A y B ambos incurren en un castigo de dos golpes, cada uno, por preguntar y dar información sobre la alineación de A (consejo sobre el método de ejecutar un golpe). A incurre en un castigo adicional de dos golpes por solicitar información a B que podría asistir a A con su elección de bastón. Aunque ambas preguntas de A infringen la misma Regla (Regla 8-1) su carácter es lo suficientemente diferente como para justificar dos castigos separados.
Ejemplo 3: Bajo el Ejemplo 1 Principio 3 arriba, el competidor ejecuta su golpe y no logra sacar la bola del obstáculo. Él efectúa dos swings de práctica adicionales en el obstáculo, nuevamente tocando la superficie cada vez. La decisión sería dos castigos separados de dos golpes bajo la Regla 13-4b. El vínculo entre los dos actos se rompió por el golpe del jugador que intervino entre los dos actos (ver también la Decisión 1-4/14).

Para efectos de esta Decisión:

- al decidir si dos actos están o no relacionados, el Comité debe considerar, entre otras cosas, la similitud de los actos, qué tan próximos están en términos de tiempo y ubicación y si hubo algún evento interviniendo entre ellos;
- cada sub-sección principal de una Regla se considera una Regla independiente (p. ej., las Reglas 1-2, 1-3 y 1-4 se consideran como Reglas independientes); y
- las siguientes sub-secciones (pero sólo éstas) también se consideran como Reglas independientes: 4-3a, 4-3b, 13-4a, 13-4b, 13-4c, 14-1a, 14-1b, 14-2a, 14-2b, 16-1a, 16-1b, 16-1c, 161d, 16-1e, 16-1f, 17-3a, 17-3b y 17-3c. (Revisada)

1-4/13
Se le informa al jugador de una infracción; jugador vuelve a violar la misma Regla antes del golpe

P. En stroke play, la bola del competidor reposa dentro de un bunker. El jugador efectúa un swing de práctica y toca el suelo dentro del bunker con su bastón. Su co-competidor le informa que este acto tal vez constituye una infracción de las Reglas. El competidor no está de acuerdo y, antes del golpe, efectúa algunos swings de práctica más tocando la arena. ¿Cuál es el castigo?

R. Debido a que se le informó correctamente al jugador de la violación de la Regla13-4b, el tercer principio de la Decisión 1-4/12 no es aplicable. Por lo tanto, el competidor incurre en un castigo total de cuatro golpes – dos golpes por la violación original y dos golpes por todas las infracciones subsecuentes al efectuar los swings de práctica adicionales.

Decisiones relacionadas:

- 13-4/3 Tocar el suelo del obstáculo en varios swings de práctica.
- 13-4/28 Asentar el bastón, mover un impedimento suelto y mejorar el área de intención de swing en un obstáculo.

1-4/14
Jugador viola la misma Regla antes y después del golpe

P. En stroke play, la bola del competidor queda dentro del bunker. El jugador efectúa un swing de práctica y toca el suelo dentro del bunker con su bastón, violando la Regla 13-4. Ejecuta el golpe pero no logra sacar la bola del bunker. Antes del siguiente golpe, efectúa otro swing de práctica tocando de nuevo el suelo dentro del bunker. ¿Cuál es el castigo?

R. El competidor incurre en dos castigos distintos, de dos golpes cada una, por violar la Regla 13-4, para un castigo total de cuatro golpes. El tercer principio de la Decisión 1-4/12 no aplica en este caso porque el jugador ejecutó un golpe entre las dos violaciones.

1-4/15
Jugador viola dos Reglas con castigos diferentes; aplica la penalidad más severa

P. En stroke play, un competidor está buscando su bola debajo de un árbol. Accidentalmente mueve su bola con el pie violando la Regla 18-2 y, al mismo tiempo, rompe una rama mejorando su área de intención de golpe violando la Regla 13-2. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor infringió dos Reglas como resultado de un solo acto. De acuerdo con el segundo principio en la Decisión 1-4/12, el competidor tiene un solo castigo. Sin embargo, en este caso, las Reglas violadas tienen castigos diferentes (la Regla 18-2 prescribe un golpe de castigo y la Regla 13-2 dos golpes de castigo). En tales circunstancias, en equidad (Regla 1-4), la penalidad más severa debe ser aplicada y, por lo tanto, el competidor incurre en dos golpes de castigo bajo la Regla 13-2.
Si las mismas circunstancias existieran en match play, el jugador perdería el hoyo por violar la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas con las Decisiones de 1-4/12 a 1-4/15, si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.
Otras Decisiones relacionadas con la Regla 1-4: *Ver* "Equidad" en el Índice.

REGLA 2

MATCH PLAY

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

2-1. GENERAL

Un partido consiste en un *bando* jugando contra otro una *ronda estipulada* a no ser que el *Comité* decrete otra cosa.

El match play se compite por hoyos.

Excepto si las *Reglas* indican lo contrario, un *hoyo* es ganado por el *bando* que emboca su bola en el menor número de *golpes*. En un partido con handicap, el score neto más bajo gana el hoyo.

El estado del partido se expresa por los términos: "tantos hoyos arriba" o "empatados" y "tantos por jugar".

Un *bando* está "dormie" cuando está tantos hoyos arriba como faltan por jugar.

2-2. HOYO EMPATADO

Un hoyo está empatado si cada bando emboca con el mismo número de *golpes*.

Cuando un jugador ha *embocado* y su *oponente* todavía tiene un *golpe* para empatar, si el jugador incurre subsecuentemente en un castigo, el hoyo estará empatado.

2-3. GANADOR DEL PARTIDO

Se gana un partido cuando un *bando* aventaja al otro por un mayor número de hoyos que los que quedan por jugar.

Si hubiera un empate, el *Comité* puede extender la *ronda estipulada* tantos hoyos como se requiera para que exista un ganador.

2-4. CONCESIÓN DEL PARTIDO, HOYO O SIGUIENTE GOLPE

Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento previo al inicio o conclusión del mismo.

Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento previo al inicio o conclusión de ese hoyo.

Un jugador puede conceder el siguiente *golpe* a su *oponente* en cualquier momento, siempre y cuando la bola de su contrario esté en reposo. Se considera que el *oponente* habrá *embocado* con su siguiente *golpe* y la bola podrá ser levantada por cualquier *bando*.

Una concesión no puede ser declinada o retirada.

(Bola que sobrecuelga el hoyo - ver Regla 16-2)

2-5. DUDAS DE PROCEDIMIENTO; DISPUTAS Y RECLAMACIONES

En match play, si hay duda o disputa entre los jugadores, uno de ellos puede presentar una reclamación. Si no hubiera ningún representante autorizado del

Comité en un periodo razonable, los jugadores deberán continuar su partido sin más retraso. El *Comité* puede considerar una reclamación solamente si fue hecha en tiempo y el jugador que hace la reclamación notificó a su *oponente* en su momento (i) que está haciendo una reclamación o que quiere una decisión y (ii) sobre los hechos en que se basa la reclamación o la decisión.

Una reclamación se considera que fue hecha en tiempo si, al descubrirse las circunstancias que generan la reclamación, el jugador reclama (i) antes de que cualquier jugador en el partido juegue desde la siguiente *mesa de salida*, o (ii) en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores en el partido abandonen el *green*, o (iii) cuando las circunstancias que dan origen a la reclamación se descubren después de que todos los jugadores han abandonado el *green* del hoyo final, antes de que el resultado del partido haya sido oficialmente anunciado.

Una reclamación posterior relacionada con un hoyo previo en el partido únicamente puede ser considerada por el *Comité* si se basa en hechos previamente desconocidos por el jugador que la presenta y que haya recibido información equivocada (Reglas 6-2a ó 9) por algún *oponente*. Una reclamación de este tipo debe presentarse oportunamente.

Una vez anunciado el resultado oficial del partido, una reclamación puede no ser considerada por el *Comité*, a menos que satisfaga que (i) la reclamación se basa en hechos que no eran conocidos previamente por el jugador que hace la reclamación en el momento en que el resultado fue oficialmente anunciado, (ii) el jugador que hace la reclamación recibió información equivocada por algún *oponente* y (iii) el *oponente* sabía que estaba proporcionando información equivocada. No hay tiempo límite para considerar este tipo de reclamación.

Nota 1: Un jugador puede pasar por alto una infracción de las *Reglas* por su *oponente* siempre que no exista un acuerdo para dejar sin efecto una Regla (Regla 1-3).

Nota 2: En match play, si un jugador se encuentra en duda sobre sus derechos o del procedimiento correcto, no puede completar el juego del hoyo con dos bolas.

2-6. CASTIGO GENERAL

El castigo por violar una *Regla* en match play es la pérdida del hoyo, a reserva de que se indique algo diferente.

PARTIDOS: GENERAL

2/1

Jugadores en partido individual son acompañados por un tercer jugador

P. Antes de un partido entre A y B, A le comentó a B que un tercer jugador, C, iba a jugar con ellos. B jugó el partido bajo protesta y lo perdió. ¿Cuál es la decisión que debe dar el Comité?

R. Un partido individual es aquel en el que un jugador juega en contra de otro. Ya que B reclamó a tiempo, el Comité debió otorgar el partido a B. Si B no hubiera protestado, es decir, si hubiera estado de acuerdo con la compañía de C, el resultado del partido permanecería tal como se jugó.

2/2
Ronda estipulada en match play

En todas las formas de match play que no sean grupos de tres o golpes alternos, un jugador ha iniciado su ronda estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa ronda. En match play en grupos de tres o golpes alternos, el bando ha iniciado su ronda estipulada cuando ejecuta el primer golpe en esa ronda.

En match play la ronda estipulada ha terminado cuando todos los jugadores en el partido han terminado el último hoyo del partido (aunque un jugador pueda hacer una reclamación posterior según la Regla 2-5, o corregir información equivocada de acuerdo a la Regla 9-2b(iii)). En el caso de la primera ronda de un partido a 36 hoyos, la ronda estipulada ha terminado cuando todos los jugadores en el partido han terminado el último hoyo de la ronda estipulada.

2/3
Rehusar cumplir con una Regla en match play

P. En un partido, A solicita a B que levante la bola de B, que se encuentra en la línea de juego de A. B rehúsa hacerlo. ¿Cuál es la decisión?

R. En equidad (Regla 1-4), B pierde el hoyo por no cumplir con la solicitud de A de levantar su bola según la Regla 22-2.

Decisiones relacionadas: Ver "Rehusarse a obedecer una Regla" en el Índice.

MATCH PLAY: GENERAL

2-1/1
Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan dar por empatado el hoyo

P. En un partido, A poteó su bola dejándola a 3 pulgadas del hoyo y luego retiró su bola. B, su oponente, objetó diciendo que quería que A dejara su bola cerca del hoyo. A y B no estaban seguros de cómo resolver el problema, así que acordaron considerar el hoyo empatado. ¿Deberían A y B ser descalificados bajo la Regla 1-3?

R. No. No hubo un acuerdo para eludir las Reglas. Más bien, los jugadores desconocían las Reglas.

Decisiones relacionadas:
- 1-3/5 Jugadores no saben que se incurrió en castigo.
- 2-5/8.5 Jugador y oponente acuerdan un procedimiento incorrecto; si es que una reclamación válida puede presentarse después de llevarse a cabo el procedimiento.

2-1/1.5
Jugadores acuerdan considerar el hoyo empatado durante el juego del hoyo

P. En un partido, un jugador y su oponente juegan sus segundos golpes en un hoyo par 5. Inesperadamente, ninguna bola puede ser encontrada. En vez de proceder bajo la Regla 27-1, ambos jugadores acuerdan empatar el hoyo. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Un acuerdo para empatar un hoyo que se está jugando está permitido. Sin embargo, si los jugadores acuerdan empatar un hoyo sin que ningún jugador haya ejecutado un golpe en dicho hoyo, deberían estar descalificados bajo la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto la operación de la Regla 2-1 al omitir jugar la ronda estipulada, siempre y cuando los jugadores supieran que esto constituía una infracción a las Regla.

2-1/2
Score neto es cero o menos

P. En un partido con ventajas, un jugador que tiene dos golpes de ventaja en un hoyo par 3, hace 2 u hoyo-en-uno. ¿Cuál sería su score neto en cada caso?

R. El score neto del jugador sería cero (0) si hace 2, ó menos 1 (-1) si hace hoyo en-uno.
Lo mismo sería válido en una competencia en juego de bola baja en stroke play o una competencia Stableford dado que los scores son calculados sobre la base de hoyo por hoyo.

2-1/3
Hoyo omitido inadvertidamente en un partido; error se descubre después de que el partido ha concluido

P. En un partido los jugadores inadvertidamente omiten jugar un hoyo. El error fue descubierto después de que el partido había concluido. ¿Cuál es la decisión?

R. El resultado es válido.

2-1/4
Dos Hoyos Omitidos a Propósito en Partido

P. Sin la autoridad del Comité, los jugadores en un partido acuerdan omitir dos hoyos, es decir, acordaron definir el partido a 16 hoyos. ¿Está esto permitido?

R. No. Los jugadores están descalificados bajo la Regla 1-3 por dejar sin efecto la operación de la Regla 2-1 al omitir jugar la ronda estipulada, siempre y cuando los jugadores supieran que esto constituía una infracción a las Reglas. Si no sabían que sus actos constituían una infracción a las Reglas, el resultado del partido se mantiene.

2-1/5
Tres hoyos jugados fuera de secuencia en un partido

P. En un partido, los jugadores por error juegan tres hoyos fuera de secuencia. El error es descubierto antes de la conclusión del partido. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo y el resultado de esos tres hoyos es válido. Si los jugadores volvieran a jugar esos tres hoyos en la secuencia correcta, no habría castigo y el resultado de esos hoyos al ser vueltos a jugar sería válido.

2-1/6
Jugar de nuevo el partido cuando el juego ha sido suspendido en vez de reanudarlo desde donde fue suspendido

P. Un partido que iba empatado después de 16 hoyos fue suspendido por acuerdo debido a la oscuridad. El partido se debía reanudar en el hoyo 17. Sin embargo, los jugadores, creyendo que actuaban según las Reglas, jugaron de nuevo el partido empezando desde el primer hoyo. El resultado fue publicado. En ese momento, el Comité se dio cuenta del procedimiento inapropiado. ¿Cuál es la decisión?

R. El resultado del partido así jugado es válido. Los jugadores no están sujetos a ser descalificados bajo la Regla 1-3 porque ignoraban que su procedimiento era contrario a las Reglas.

HOYO EMPATADO

2-2/1
Jugador que va a potear para empatar recibe consejo de su oponente

El siguiente es un ejemplo de la aplicación del segundo párrafo de la Regla 2-2:

En un partido, A ha embocado. Al estar B, su oponente, preparándose para potear para empatar el hoyo, A aconseja a B en referencia a su línea de putt. Normalmente A perdería el hoyo por violar la Regla 8-1, pero la Regla 2-2 entra en vigor en estas circunstancias y el hoyo se empata.

Decisión relacionada:

- 30-3/3 Aplicación de la Regla 2-2 en bola baja en match play.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-2: Ver "Hoyo empatado" en el Índice.

GANADOR DEL PARTIDO

2-3/1
Jugadores que creen que el partido ha concluido luego se dan cuenta de que estaba empatado

P. En un partido, A y B abandonan el green del hoyo 18 en la creencia de que A había ganado. Más tarde se dan cuenta de que el partido estaba empatado. El

asunto se presenta al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R. Puesto que nada indica que se había dado información equivocada, el resultado del partido es válido, siendo A el ganador.

2-3/2
Resultado del partido cuando el jugador está dormie y su oponente concede

P. En un partido entre A y B, A va uno arriba jugando el último hoyo. En las siguientes situaciones y considerando las acciones de B, ¿gana A por uno o por dos hoyos?

(i) B está en el green con tres golpes pero muy lejos del hoyo. A juega su tercer golpe desde la orilla del green y la bola queda a un pie del hoyo. B va hacia A y le estrecha la mano.

(ii) B está en el green con dos golpes. A emboca en su tercer golpe y B estrecha la mano de A.

(iii) A juega su segundo golpe desde el fairway y queda sobre el green. El segundo golpe de B falla el green y su bola se entierra en el bunker. B inmediatamente camina hacia A y le estrecha la mano.

(iv) B está sobre el green con seis golpes pero muy lejos del hoyo. A juega su tercer golpe desde la orilla del green y deja su bola a un pie del hoyo. B va hacia A y le estrecha la mano.

(v) A está sobre el green con dos golpes. B juega su tercer golpe desde el fairway y deja su bola a un pie del hoyo. B va hacia A y le estrecha la mano.

R. Cuando los jugadores estrechan sus manos se considera un acuerdo para conceder a cada jugador su siguiente golpe. Por consiguiente, en las situaciones (i) a (iii), A gana el partido por un hoyo. En las situaciones (iv) y (v), A gana el último hoyo y gana el partido por dos hoyos.

CONSECIÓN DE PARTIDO, HOYO SIGUIENTE O GOLPE

2-4/1
Jugador concede a su oponente el siguiente golpe y luego emboca la bola del oponente en el hoyo

P. Un jugador concede a su oponente el siguiente golpe y luego, al intentar devolverle su bola, golpeándola, sin intención la emboca en el hoyo. El oponente, que había hecho tres golpes antes de la concesión, reclama un score de 3 en el hoyo. ¿Era válida la reclamación?

R. No. El jugador concedió al oponente un score de 4 para el hoyo y, en ese momento, el oponente había terminado el hoyo. Es irrelevante que el jugador haya embocado la bola del oponente, lo haya hecho inadvertidamente o no.

2-4/2
Bola cae en el hoyo después de la concesión del siguiente golpe

P. La bola de un jugador sobrecolgaba la orilla del hoyo. Luego de vencido el lapso permitido por la Regla 16-2, el oponente le concedió al jugador su siguiente golpe para un 5, después de lo cual la bola cayó en el hoyo. ¿Cuál fue el score del jugador en el hoyo?

R. El score del jugador fue 5. Es irrelevante que la bola del jugador haya caído en el hoyo después de que el oponente le concediera su siguiente golpe. Si el oponente no le hubiera concedido el siguiente golpe, el score del jugador igual sería 5 debido a que en esas circunstancias se consideraría que el jugador había embocado con su último golpe e incurriría en un golpe de castigo – Regla 16-2.

Decisiones relacionadas:
- 1-2/4 Jugador brinca cerca del hoyo para que la bola se mueva; la bola se mueve.
- 16-2/2 Bola que sobrecuelga la orilla del hoyo es golpeada y alejada por el oponente antes de que el jugador determine su estatus.
  y18-2/24 Bola cae en el hoyo después de tomarse postura.

2-4/3
Jugador levanta la bola creyendo equivocadamente que se le ha concedido el siguiente golpe

P. En un partido entre A y B, B manifiesta algo que A interpreta como que su siguiente golpe le ha sido concedido. A levanta su bola. B dice luego que no le había concedido a A el siguiente golpe. ¿Cuál es la decisión?

R. Si lo manifestado por B pudiera razonablemente haber hecho que A pensará que se le había concedido el siguiente golpe, en equidad (Regla 1-4), A debe recolocar su bola tan cerca como le sea posible de donde estaba, sin castigo.

De otra manera, A incurre en un golpe de castigo por levantar su bola sin marcar su posición – Regla 20-1 – y debe recolocarla lo más cerca posible de donde estaba.

2-4/3.5
Golpe concedido por el caddie

P. En un partido entre A y B, el caddie de B da a entender que concede el siguiente golpe a A, por lo que A levanta su bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Debido a que el caddie de un jugador no tiene la autoridad para hacer una concesión, la aparente concesión es inválida. Como era razonable que A creyera que su siguiente golpe había sido concedido, en equidad (Regla 1-4), A no incurre en castigo y debe recolocar su bola. B tampoco incurre en castigo; sin embargo, si el caddie de B hubiera levantado la bola de A, B incurriría en un golpe de castigo bajo la Regla 18-3b.

Decisiones relacionadas con 2-4/3 y 2-4/3.5:

- 9-2/5 Información incorrecta provoca que oponente levante su marca. y 20-1/8 Marca levantada por jugador que erróneamente cree que ha ganado el hoyo.
- 26-1/9 Caddie levanta la bola en un obstáculo de agua sin autoridad del jugador.

2-4/4
Si es que levantar la bola del oponente significa concederle el siguiente golpe

P. En match play, A emboca un putt y, creyendo que ha ganado el partido, levanta la bola de B. Éste le informa a A que le quedaba un putt para ganar el hoyo. ¿Le concedió A el siguiente golpe a B cuando levantó su bola?

R. No. A incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 18-3b; B debe recolocar su bola y ahora tiene dos putts para ganar el hoyo.

2-4/5
Si es que levantar la marca del oponente significa concederle el siguiente golpe

P. En un partido, A creyendo haber ganado el hoyo, levanta la moneda que marca la posición de la bola de su oponente, B. En realidad a B le quedaba un putt para empatar el hoyo. ¿Se debe considerar que al levantar la marca A le concedió a B su siguiente golpe?

R. No. En equidad (Regla 1-4), A debe ser penalizado con un golpe. Por lo tanto, de acuerdo con el segundo párrafo de la Regla 2-2, el hoyo se empata automáticamente.

Decisiones relacionadas con 2-4/4 y 2-4/5:

- 2-4/17 Jugador creyendo erróneamente que el partido ha terminado, estrecha la mano del oponente y levanta la bola del oponente.
- 30/5 En partido de bola baja, un jugador con un putt para empatar se levanta por error ante una sugerencia del oponente basada en un malentendido.

2-4/6
Embocar después de que se ha concedido el golpe

La Regla 2-4 no contempla el caso del jugador que emboca su putt después de que su siguiente golpe ha sido concedido. El jugador no incurre en castigo por terminar el hoyo en estas circunstancias. Sin embargo, si con este proceder ayuda a su compañero en un partido de bola baja o mejor bola en match play, el compañero, en equidad (Regla 1-4), queda descalificado para ese hoyo.

2-4/7
Concesión del golpe rechazada por el jugador y retirada por el oponente; jugador potea y falla

P. En un partido entre A y B, A potea y su bola queda cerca del hoyo. B concede a

A su siguiente golpe. A dice: "No. Todavía no he embocado." B dice: "Bien, continúe y juegue el putt". A potea y falla. En estas circunstancias, ¿se invalida la concesión?

R. No. Cuando B concedió a A su siguiente golpe, A había terminado el hoyo. La concesión de un golpe no puede ser rechazada o retirada – ver la Regla 2-4.

2-4/8
Jugador concede el siguiente golpe a su oponente y juega antes de que el oponente tenga oportunidad de levantar su bola

P. En un partido entre A y B, A juega su tiro de acercamiento y su bola queda cerca del hoyo. B concede a A su siguiente golpe. A manifiesta que quiere levantar su bola. Sin embargo, B procede a jugar su siguiente golpe antes de que A tenga oportunidad de levantarla y la bola de B golpea la de A. ¿Cuál es la decisión?

R. B privó a A de su derecho de levantar su bola después de habérsele concedido el siguiente golpe. En equidad (Regla 1-4), B perdió el hoyo sin importar que su bola golpeara o no la bola de A.

Decisiones relacionadas:
- 2/3 Rehusarse a cumplir con una Regla en match play.
- 3-4/1 Competidor no recibe oportunidad de levantar su bola que asiste a su cocompetidor.
- 16-2/4 Bola que sobrecuelga el hoyo se mueve al sacar el asta-bandera.
- 17-4/2 Bola recargada en el asta-bandera; se concede el putt y la bola es retirada antes de que el jugador pueda quitar el asta-bandera.
- 22/6 Competidor solicita que una bola en posición de asistirlo no sea levantada.
- 30-3f/11 Solicitud de levantar una bola que puede asistir al compañero no es cumplida.

2-4/9
Jugador concede el hoyo y después descubre que el oponente había jugado una bola equivocada

P. En un partido entre A y B, A ejecutó su segundo golpe desde el rough y la bola quedó en el green. B, habiendo efectuado cinco golpes, concede el hoyo a A. A entonces descubre que ha jugado una bola equivocada al green. ¿Cuál es la decisión?

R. A perdió el hoyo (Regla 15-3a) antes de que B se lo hubiera concedido. Por lo tanto, la concesión de B fue irrelevante.

2-4/10 (Reservada)

2-4/11
Jugador que pierde su bola concede el hoyo; luego la bola se encuentra en el hoyo

P. En un partido, A jugó su segundo golpe al green, pero no pudo encontrar su

bola. Concedió el hoyo a B, cuyo segundo golpe estaba en el green. Los jugadores luego encontraron la bola de A en el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que un jugador no puede conceder un hoyo después de que éste ha terminado (Regla 2-4), A embocó en dos golpes y ganó el hoyo si reclamó antes de que B jugara desde la siguiente mesa de salida (Regla 2-5). Si A no reclamó, perdió el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 1-1/4 Jugador descubre su propia bola en el hoyo después de jugar una bola equivocada.
- 2-5/5 Reclamación inválida no disputada.
- 9-2/11 Error en la lectura del número de bola del jugador por el oponente resulta en acuerdo de que el jugador perdió el hoyo.

2-4/12
Jugador concede el hoyo sobre la base de una reclamación inválida

P. En un partido entre A y B, A potea fuera de turno. B incorrectamente reclama que A pierde el hoyo por potear fuera de turno. A protesta, pero concede el hoyo. Más tarde A, habiendo consultado las Reglas, presenta oficialmente una reclamación al Comité. ¿Cómo debe decidir el Comité?

R. A pesar de que la reclamación de B no era válida – ver la Regla 10-1c –, A perdió el hoyo cuando lo concedió – Regla 2-4.

2-4/13
Concesión implícita de un hoyo es retirada

P. A, no pudiendo encontrar su bola después de buscarla durante dos minutos, le sugiere a B, su oponente, que prosigan al siguiente hoyo. Luego encuentran la bola de A. A retira la sugerencia hecha de proseguir al siguiente hoyo y el juego se reanuda. Antes de que A juegue su bola, B juega una bola equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R. La sugerencia hecha por A implica la concesión del hoyo y B gana el hoyo. La concesión de un hoyo no puede ser retirada – Regla 2-4. Las acciones de B después de la concesión de A no pueden privarlo de un hoyo ya ganado.

2-4/14
Jugador concede el partido por equivocación referente al score del oponente en el último hoyo

P. En un partido, A y B estaban empatados jugando el último hoyo. A tenía un putt corto para 4. B embocó un putt para 4. A, creyendo equivocadamente que B había embocado en tres golpes, estrechó la mano de B, concedió el partido y levantó su bola. En este momento B dijo a A, que él (B), había embocado en 4. ¿Cuál es la decisión?

R. A concedió el partido. Aunque A no hubiera concedido el partido, lo perdió cuando levantó su bola sin marcar su posición y por lo tanto incurrió en castigo de un golpe bajo la Regla 20-1.

2-4/15
Jugador concede partido después de haberlo ganado cuando oponente presenta reclamación inválida sobre golpes efectuados

P. En un partido, A y B estaban empatados jugando el hoyo 18. A incurrió en un castigo sin saberlo, y por ello no informó a B del castigo. B sabía qué había pasado pero tampoco se percató que era una infracción a las Reglas.

A ganó el hoyo y el juego, y el resultado fue anunciado.

Posteriormente, un espectador informó a B que A había incurrido en un castigo en el hoyo 18. B reclamó el hoyo y el partido, y A concedió el partido a B.

¿Quién era el ganador legítimo?

R. A ganó el partido porque un partido sólo puede ser concedido antes de su conclusión (Regla 2-4).

A dió información equivocada cuando no informó a B que había incurrido en un castigo y hubiese perdido el hoyo si se hubiese presentado una reclamación de manera oportuna –Regla 9-2b(i). Sin embargo, una reclamación tardía de B no era válida por dos razones:

(1) no se basaba en hechos desconocidos por B, y

(2) la reclamación se hizo después de que el resultado del partido fue anunciado – ver la Regla 2-5.

2-4/16
Reclamación válida presentada a tiempo después de concesión de partido

P. En un partido, A y B están jugando el último hoyo. B está 1 arriba. A emboca para un 4. B potea de un lugar equivocado y emboca para un 4. A felicita a B y concede el partido. Antes de abandonar el green, A pregunta a B si él (B) jugó desde un lugar equivocado. B reconoce que lo hizo. A reclama el hoyo bajo la Regla 20-7b. ¿Es la reclamación válida?

R. Sí. La concesión de un partido no es definitiva si una reclamación válida se presenta a tiempo. La reclamación válida de A se hizo dentro del límite de tiempo establecido en la Regla 2-5.

Decisión relacionada:

- 9-2/10 Jugador omite un golpe de castigo cuando informa al oponente el score del hoyo; error se descubre después de que el oponente ha concedido el partido.

2-4/17
Jugador cree equivocadamente que el partido ha concluido, estrecha la mano del oponente y levanta la bola de éste

P. En match play, A emboca un putt y creyendo haber ganado el partido, estrecha la mano de B y levanta la bola de éste. El árbitro informa a B que tiene un putt para ganar el hoyo y continuar el partido. ¿Se entiende que B ha concedido el partido tácitamente al aceptar estrechar la mano de A y permitir que éste levantara su bola?

R. No. B tiene derecho de recolocar su bola y terminar el hoyo. Dado que A incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 18-3b, B tiene ahora dos putts para ganar el hoyo.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/4 Si es que levantar la bola del oponente es concesión del siguiente golpe.
- 2-4/5 Si es que levantar la marca del oponente es concesión del siguiente golpe.
- 30/5 En partido de bola baja un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error ante la sugerencia del oponente basada en un malentendido.

2-4/18 (Reservada)

2-4/19
Ganador de un partido desea abandonar y conceder el partido al oponente perdedor

P. En match play, A le gana a B y luego le concede a B el partido porque él (A) no puede continuar en la competencia. ¿Está esto permitido?

R. No. A ganó el partido. Un jugador vencido no puede ser incluido de nuevo en tales circunstancias. A se debe anunciar como ganador y como no puede continuar, su oponente en la siguiente ronda ganaría por default.
Según la Regla 2-4, un bando puede conceder un partido en cualquier momento antes de que éste concluya, pero no después.

2-4/20
Jugador que no puede jugar un partido en el horario programado, lo concede; luego se cambia el horario y el jugador solicita su restitución

P. Los partidos finales de una competencia se debían jugar un sábado. A debía jugar contra B en un partido. El jueves, A concede el partido a B, diciendo que estará fuera de la ciudad el sábado.
El sábado el campo está injugable y los partidos se posponen hasta el sábado siguiente.
El lunes A solicita que se le restituya. ¿Debe aceptarlo el Comité?

R. No. A concedió el partido según lo dispone la Regla 2-4. En estas

circunstancias la concesión es irrevocable.

Decisión relacionada:

- 6-8b/4 Jugador incapaz de reanudar a la hora establecida un partido suspendido.

2-4/21
Adoptar un formato de juego equivocado para decidir qué bando habría de conceder el partido

P. En golpes alternos en match play, los jugadores no logran acordar una fecha, dentro de los límites de tiempo establecidos para la ronda, para jugar su partido. Por ello, los jugadores acuerdan jugar un partido individual con un representante de cada bando, a efectos de determinar cuál sería el bando que concedería el partido según la Regla 2-4. ¿Está permitido hacer esto?

R. Las Reglas de Golf no prohíben que los jugadores acuerden algún método para determinar cuál bando ha de conceder el partido. Sin embargo, en función de la intención de la Regla 1-3 (Acuerdo para eludir las Reglas), si los jugadores acuerdan jugar un partido con un formato distinto al prescrito en las condiciones de la competencia para decidir cuál bando concederá el partido, ambos bandos deben ser descalificados bajo la Regla 1-3 por haberse puesto de acuerdo para dejar sin efecto una condición de la competencia (Regla 33-1).

Si los jugadores hubiesen acordado algún otro método que no involucre jugar un partido, tales como jugar un torneo de putt, arrojar una moneda, etc., se consideraría que no están violando la Regla 1-3.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/7 Acuerdo respecto a que el bando que vaya perdiendo al terminar los primeros 18 hoyos de un partido a 36, concederá el partido.
- 6-1/1 Formato de juego equivocada utilizada en un partido en match play.
- 33-1/4 Partido decidido según un formato de juego equivocado por acuerdo entre los jugadores.

2-4/22
Jugadores acuerdan concederse hoyos mutuamente

P. Antes o durante un partido, A y B acuerdan concederse mutuamente uno o más hoyos con la finalidad de jugar una ronda más corta. ¿Si A y B saben que ese arreglo no está permitido, están sujetos a la pena de descalificación bajo la Regla 1-3?

R. Sí. A pesar de que la Regla 2-4 permite al jugador conceder un hoyo antes de jugarlo, el acuerdo entre jugadores para concederse hoyos mutuamente excede esta autoridad ya que socava el principio de la Regla 2-1 de jugar la ronda

estipulada. Por lo tanto, este acuerdo constituye un acuerdo para eludir las Reglas.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-4: Ver "Concesión" y "Default".

DUDAS DE PROCEDIMIENTO: DISPUTAS Y RECLAMACIONES

2-5/1 (Reservada)

2-5/2
Procedimiento para una reclamación válida

Para que una reclamación sea válida, el reclamante debe notificar a su oponente (i) que está presentando una reclamación o desea una decisión y (ii) los hechos de la situación. Él debe hacer esto dentro del límite de tiempo establecido por la Regla 2-5. Por ejemplo, la Regla 16-1e prohíbe potear a horcajadas en una extensión de la línea de putt detrás de la bola. En un partido entre A y B, si A potea a horcajadas en una extensión de la línea de putt y B dice "eso no está permitido, estás penalizado" o "estoy presentando una reclamación por ese golpe," el Comité debe considerar la reclamación.

Declaraciones de B tales como "no estoy seguro si eso está permitido" o "no creo que puedas hacer eso" por sí mismas no constituyen una reclamación válida porque ninguna declaración contiene el aviso de una reclamación o que desea una decisión y los hechos de la situación.

2-5/3
Jugador levanta bola antes de embocar; oponente luego levanta la propia reclamando que jugador pierde el hoyo

P. En match play, la bola de A reposaba contra el asta-bandera pero no estaba embocada. A, creyendo que había embocado, levantó su bola sin primero marcar su posición. Al hacer esto, A incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 20-1. Ya que A no sabía que había cometido una infracción, no informó a B. B, quien no había visto las acciones de A, ejecutó su siguiente golpe. Luego las acciones de A fueron notificadas a B y él levantó su bola, diciendo que al levantar su bola A incurrió en un castigo de pérdida del hoyo. A y B acordaron seguir el partido y referir la reclamación de B al Comité más tarde. ¿Cómo debería haber decidido el Comité?

R. El Comité debió haber decidido que B ganó el hoyo. La reclamación de B fue válida ya que notificó a su oponente que estaba haciendo una reclamación o que quería una decisión (A y B acordaron referir la reclamación de B al Comité), y los hechos que dieron lugar a la reclamación (que A levantara su bola). Aunque el castigo para A por levantar su bola sin marcar su posición es de un golpe de castigo, él perdió el hoyo por dar información equivocada (Regla 9-2b) cuando omitió informar a B antes que él (B) ejecutara su siguiente golpe que él (A) había incurrido en un golpe de castigo.

Decisiones relacionadas:

- 9-2/6 Jugador que reporta score equivocado provoca que su oponente con oportunidad de empatar levante su bola.
- 30/5 En partido de bola baja un jugador con un putt para empatar se levanta por error ante la sugerencia del oponente basada en un malentendido.
- 30-3f/3 Bola del jugador recargada en el asta-bandera es levantada antes de ser embocada; otros en el partido se levantan creyendo erróneamente que el jugador había ganado el hoyo.

2-5/4

Jugador gana el hoyo con su propia bola después de jugar una bola equivocada; oponente presenta la reclamación tardíamente

P. En un partido, A y B están empatados jugando el último hoyo. A juega una bola equivocada desde el rough y descubre el error antes de ejecutar su siguiente golpe. A y B regresan a buscar la bola de A sin que surgiera pregunta alguna sobre si A había incurrido en un castigo. Encuentran la bola de A. A termina el hoyo con su bola original y gana el hoyo y el partido.
Varios días después, B reclama el último hoyo y el partido en virtud del hecho de que A jugó una bola equivocada.
¿Es válida la reclamación?

R. No. A dio información equivocada cuando no le informó a B que él (A) había incurrido en un castigo – Regla 9-2b(i). Sin embargo, la reclamación tardía de B no es válida por dos razones:
(1) no se basó en hechos previamente desconocidos por B, y
(2) la reclamación se hizo después de que el resultado del partido fuera anunciado – ver la Regla 2-5.

Decisiones relacionadas:

- 9-2/8 Jugador gana el hoyo con una bola equivocada; error descubierto en el siguiente hoyo; oponente reclama el hoyo.
- 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con una bola equivocada y su compañero levanta la suya; error descubierto en el siguiente hoyo; los oponentes reclaman el hoyo.
- 30-3c/3 Jugadores en bandos opuestos intercambian bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros se levantan; error descubierto en el siguiente hoyo.
- 30-3c/4 Jugador juega la bola de su compañero; error descubierto después que los oponentes han jugado sus siguientes golpes.

2-5/5

Reclamación inválida no cuestionada

P. En un partido, A jugó una bola equivocada al green y después encontró su propia bola en el hoyo. Había embocado su bola con tres golpes, menos golpes que los empleados por B. Sin embargo, B reclamó el hoyo en base a que A había jugado una bola equivocada. A no cuestionó la reclamación. A perdió el partido. Más tarde, A se enteró de que, como había terminado el hoyo cuando había

embocado su bola y antes de jugar la bola equivocada, el hecho de jugar una bola equivocada era irrelevante y era el legítimo ganador del hoyo en cuestión. A presentó entonces una reclamación al Comité. ¿Era válida la reclamación?

R. No. Dado que A no cuestionó la reclamación inválida de B antes de que B jugara desde la siguiente mesa de salida, la reclamación de B se mantiene y B gana el hoyo en cuestión – Regla 2-5.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/11 Jugador con bola perdida concede el hoyo; bola luego es encontrada en el hoyo.
- 9-2/11 Error de lectura del número de bola del jugador por parte del oponente resulta en acuerdo de que el jugador perdió el hoyo.

2-5/5.5
Violación a la Regla de los 14 bastones descubierta después de terminar el partido pero antes de anunciarse oficialmente el resultado

P. Al terminar el Hoyo 14 en un partido entre A y B, A gana por 5 y 4. Los jugadores continúan la ronda. Después del Hoyo 16, los jugadores descubren que A tiene 15 bastones en la bolsa.
Antes de anunciar oficialmente el resultado del partido, B informa lo ocurrido al Comité y solicita una decisión. ¿Es válida la reclamación?

R. Sí. Aunque los jugadores abandonaron el green del último hoyo del partido, la reclamación de B se basa en hechos que desconocía y se considera que A le dio información equivocada (Regla 9-2b(i)). Los jugadores deben regresar al Hoyo 15 y reanudar el partido. A es penalizado bajo la Regla 4-4a y está tres hoyos arriba con cuatro a jugar.

2-5/6
Jugadores equivocadamente creen que el partido está empatado después de 18 hoyos y juegan hoyos extra sin que se presente reclamación

P. En un partido entre A y B, A está 1 arriba después de jugar los 18 hoyos estipulados. Sin embargo, tanto A como B creen que el partido está empatado y juegan hoyos extra. B gana en el hoyo 20. Luego, el error se descubre. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que A no presentó reclamación alguna antes de que cualquiera de los jugadores jugaran desde la mesa de salida del hoyo 19, el partido se debe considerar empatado en ese punto. Por lo tanto, B es el ganador.

2-5/7
Legítimo ganador de un partido no presenta reclamación y accede a jugar hoyos extra

P. En un partido, A y B están empatados saliendo al hoyo 18. Al terminar el hoyo 18, B manifiesta que ha hecho 7. A dice que él (A) ha hecho 6. A y B entran a la

casa club creyendo que A ha ganado el partido. B entonces le dice a A que él (B) cree que A ha hecho 7 en el hoyo 18. Al hacer el recuento, A reconoce que ha hecho 7.

Por acuerdo, A y B reanudan el partido. A lo gana en el hoyo 20 y el resultado es publicado.

Esa noche, B descubre que cuando A dio información equivocada después de concluir el hoyo 18, según la Regla 9-2b(iii), B es el ganador legítimo del hoyo 18 y del partido. B informa el asunto al Comité y reclama el partido. ¿Cuál es la decisión?

R. El resultado del partido es válido y A es el ganador.

La reclamación de B no fue presentada dentro del tiempo límite establecido en la Regla 2-5. La reclamación de B hubiera sido válida si se hubiera negado a jugar hoyos extra o hubiera jugado los hoyos extra bajo protesta.

2-5/8
Estatus de una reclamación válida si los jugadores aceptan una decisión equivocada de alguien ajeno al Comité y continúan el partido

P. En un partido a 18 hoyos entre A y B, la bola de A golpea el asta-bandera siendo atendida por B. A y B creen que se incurre en un castigo de pérdida del hoyo, pero tienen duda sobre a cuál de ellos se le debe aplicar. Apropiadamente, antes de salir en el siguiente hoyo, acuerdan que después informarán el asunto al Comité.

Al terminar los 18 hoyos, A y B convienen en que si es B quien incurre en el castigo de pérdida del hoyo en el hoyo en cuestión, el partido se empata. Si es A quien incurre en el castigo, B gana el partido dos arriba. A y B consultan a X, quien no es miembro del Comité. X informa de manera incorrecta a A y a B diciendo que es B quien incurre en el castigo, y que el partido por lo tanto está empatado.

A y B aceptan la decisión de X, juegan hoyos extra y A gana.

Luego el incidente es comunicado al Comité. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. Cuando A y B aceptaron la decisión incorrecta de X, ellos, de hecho, resolvieron la duda entre ellos mismos. Después que iniciaran el juego de los hoyos extra, el Comité ya no tenía derecho a considerar la reclamación. El resultado del partido es válido y A es el ganador.

2-5/8.5
Jugador y oponente acuerdan seguir un procedimiento incorrecto; si es que una reclamación válida se puede presentar después de llevarse a cabo el procedimiento

P. En un partido, la bola de un jugador queda en reposo sobre un camino de superficie artificial. Él desconoce si el camino dede tratarse como una obstrucción inamovible o como una parte integral del campo. Pregunta a su oponente y ellos acuerdan que el jugador debería tratar el camino como una obstrucción inamovible. El jugador dropea la bola según el procedimiento bajo la Regla 24-2b y la juega. Antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, el oponente descubre

que él y el jugador estaban equivocados ya que el Comité había introducido una Regla Local declarando el camino como parte integral del campo y, por lo tanto, el jugador no tenía derecho a tomar alivio según la Regla 24-2b. El jugador debería haber incurrido en el castigo de pérdida del hoyo bajo la Regla 18 por levantar su bola sin autoridad y por no recolocarla. ¿Puede el oponente reclamar el hoyo?

R. No. La reclamación no debe ser considerada por el Comité debido a que el oponente y el jugador acordaron que el jugador tenía derecho a tomar alivio según la Regla 24-2b. Cuando se llegó a este acuerdo, ya no había un punto en duda o en disputa, y no había base alguna según la Regla 2-5 para hacer una reclamación.

Los jugadores no infringieron la Regla 1-3 ya que en ese momento creyeron que procedían correctamente.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/5 Jugadores ignoran que se incurrió en un castigo.
- 2-1/1 Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado.

2-5/9

Jugador que acuerda con su oponente que el hoyo se empató, luego se da cuenta de que lo ha ganado y presenta una reclamación

P. En un partido entre A y B, en el hoyo 16 A hace 6 y B hace 5. Al abandonar el green B pregunta a A: "¿Empate?" y A contesta: "Sí".

A gana el partido en el hoyo 20 y el resultado se publica. Más tarde, B se da cuenta de que había ganado el hoyo 16 y, si el error no se hubiera cometido, habría ganado el partido 1 arriba.

A reconoció que había cometido un error. B informó el asunto al Comité y reclamó el partido. ¿Es válida la reclamación?

R. No. El resultado del partido es válido, siendo A el ganador. Después de publicarse el resultado del partido, la reclamación de B se hubiera podido considerar sólo si A hubiera conscientemente dado información equivocada sobre el número de golpes efectuados en el hoyo 16 – ver la Regla 2-5.

Decisión relacionada:

- 9-2/12 Omisión consciente de corregir el malentendido del oponente sobre el estado del partido; qué constituye información equivocada.

2-5/10

Jugador que aceptó reclamación equivocada la cuestiona después de publicado el resultado

P. En un partido, A violó una Regla. A pesar de que el castigo por violar la Regla en cuestión era sólo de un golpe, B, su oponente, alegó que A había perdido el hoyo. A no cuestionó la reclamacióno. B ganó el partido y el resultado fue

publicado. Tres días después, A protestó ante el Comité que B le había dado información equivocada sobre las Reglas. ¿Cuál es la decisión?

R. El resultado del partido es válido. Según la Regla 2-5, ninguna reclamación puede ser considerada después que el resultado del partido ha sido publicado, salvo que el oponente haya conscientemente dado información equivocada. Información incorrecta sobre las Reglas no es información equivocada. Es obligación de cada jugador conocer las Reglas.

Decisión relacionada:

• 9/1 Información incorrecta sobre las Reglas.

2-5/11

Información equivocada dada después de terminar el último hoyo; reclamación presentada después de publicarse el resultado

P. En un partido, A y B llegaron al último hoyo empatados. Después de terminar el hoyo, A dijo que había hecho 9 y B dijo que él (B) había hecho 8, siendo B el ganador, 1 arriba. El resultado fue registrado por el Comité.
Minutos después, un espectador le dijo a A que B había hecho 9 en el último hoyo. B recuenta el hoyo y acepta haber cometido un error y que su score real era 9. ¿Cuál es la decisión?

R. El resultado del partido es válido, siendo B el ganador. Según la Regla 2-5, ninguna reclamación puede ser considerada después de publicarse el resultado de un partido, salvo que la información equivocada haya sido dada conscientemente.

2-5/12

Aplicación de castigo por un árbitro después que cualquiera de los jugadores de un partido ha jugado desde la próxima mesa de salida

P. En match play, ¿puede un árbitro penalizar a un jugador por violar una Regla en un hoyo si se entera de la violación sólo después de que alguno de los jugadores ha jugado desde la siguiente mesa de salida

R. Sí, salvo que los hechos que causaron el castigo fueran conocidos por el oponente.

2-5/13

Golpe de ventaja adicional tomado por error en un partido con ventaja; estatus de una reclamación tardía

P. Antes de iniciar un partido con handicap, los dos jugadores intercambiaron información correctamente sobre los golpes de ventaja a los que tenían derecho. Sin embargo, durante el partido, A, por error, se adjudicó un golpe de ventaja al que no tenía derecho en determinado hoyo. El error se descubrió varios hoyos después. ¿Podría B, el oponente, reclamar el hoyo en cuestión?

R. No. Una reclamación tardía no era válida salvo que se hubiera basado en hechos no conocidos previamente por B y que A le hubiera dado información equivocada a B. En este caso A no dio información equivocada en cuanto al número de golpes a que tenía derecho para la ronda, y era responsabilidad de B conocer los hoyos en los cuales se daban golpes de ventaja (ver la Nota a la Regla 6-2). El resultado del hoyo en cuestión es válido.

Decisión relacionada:

• 6-2a/3 Golpe de ventaja incorrectamente solicitado en un hoyo; error descubeirto antes de concluirse el hoyo.

2-5/14

Cuándo se considera "oficialmente anunciado" el resultado del partido

P. La Regla 2-5 prohíbe al Comité considerar una reclamación después de que el resultado del partido ha sido "oficialmente anunciado", excepto en los casos cuando el jugador haya dado información equivocada conscientemente. ¿Cuándo se considera "oficialmente anunciado" el resultado del partido?

R. Le corresponde al Comité decidir cuándo se considera "oficialmente anunciado" el resultado del partido y esto variará dependiendo de la naturaleza de la competencia. Cuando existe un tablero oficial de resultados, la Regla 2-5 debería ser interpretada de tal forma que al registrar el nombre del ganador del partido en el tablero, se considera que el resultado ha sido "oficialmente anunciado." En el caso de que el Comité asigne un árbitro para acompañar al partido, cualquier resultado anunciado por éste en el último green no es el anuncio oficial. Sin embargo, puede haber casos cuando un tablero oficial de resultados no sea utilizado, en cuyo caso el Comité debe aclarar cuándo se considera "oficialmente anunciado" el resultado del partido.

En algunos casos, el tablero oficial de resultados será una estructura destacada y en otros casos podría ser una hoja de papel en la tienda del profesional o en los casilleros. El Comité es generalmente el responsable de registrar el nombre del ganador en el tablero oficial de resultados, pero puede haber ocasiones en las cuales el Comité delegue esta responsabilidad a los jugadores.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-5: Ver "Reclamaciones y disputas" en el Índice.

REGLA 3

STROKE PLAY

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

3-1. GENERAL; GANADOR

Una competencia de stroke play consiste en que los competidores terminen cada *hoyo* de la *ronda estipulada*, o rondas, y para cada una de ellas entreguen su tarjeta de score conteniendo el score gross obtenido en cada *hoyo*. Cada *competidor* juega contra los demás *competidores* en la competencia.

El *competidor* que juega una *ronda estipulada*, o rondas, con el menor número de *golpes*, será el ganador.

En una competencia con handicap, el *competidor* con el score neto más bajo para la *ronda estipulada*, o rondas, será el ganador.

3-2. OMISIÓN DE EMBOCAR

Si un *competidor* omite *embocar* la bola en cualquier hoyo y no corrige su error antes de dar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida* o, en el caso del último hoyo de la ronda, antes de abandonar el *green*, será descalificado.

3-3. DUDAS DE PROCEDIMIENTO

a. Procedimiento

Solamente en stroke play, si un *competidor* duda sobre sus derechos o del procedimiento correcto durante el juego de un hoyo, puede, sin castigo, completar el hoyo con dos bolas. Para proceder bajo esta Regla, debe decidir jugar dos bolas después de que la situación de duda ha surgido y antes de tomar cualquier acción (Ejemplo: Efectuar un *golpe* a la bola original).

El *competidor* debe anunciar a su *anotador* o *co-competidor*

- que jugará dos bolas; y
- cuál desearía que contara, si las *Reglas* permiten el procedimiento utilizado para esa bola

Antes de entregar su tarjeta de score, el *competidor* debe reportar los hechos del caso al *Comité*. De no hacerlo, será descalificado.

Si el jugador ha tomado cualquier acción antes de decidir jugar dos bolas, él no puede proceder bajo la Regla 3-3 y el score con la bola original cuenta. El *competidor* no incurre en castigo por jugar la segunda bola.

b. Determinación del score del hoyo

Cuando el *competidor* ha procedido bajo esta Regla, el *Comité* determinará su score como sigue:

(i) Si, antes de tomar cualquier acción, el *competidor* ha anunciado que bola desea que cuente, y siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento

usado para la bola seleccionada, el score con esa bola cuenta. Si las *Reglas* no permiten el procedimiento usado para la bola seleccionada, el score con la otra bola cuenta siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento para esa bola.

(ii) Si antes de tomar cualquier acción, el *competidor* no seleccionó que bola desearía que contara, el score con la bola original cuenta siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para esa bola. De otra manera, el score con la otra bola cuenta siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para esa bola.

(iii) Si las *Reglas* no permiten los procedimientos usados para ambas bolas, el score con la bola original cuenta a menos que el competidor haya cometido una falta grave con esa bola jugando desde un lugar equivocado. Si el *competidor* comete una falta grave en el juego de una bola, el score con la otra bola cuenta sin importar el hecho de que las Reglas no permitan el procedimiento usado para esa bola. Si el *competidor* comete una falta grave con ambas bolas, será descalificado.

Nota 1: :"Las *Reglas* permitan el procedimiento usado para una bola" significa que, después de que se invoca la Regla 3-3, si: (a) se juega la bola original desde donde se encontraba en reposo y jugar estaba permitido desde ese lugar, o (b) las *Reglas* permiten el procedimiento usado para la bola y la bola es puesta en juego de manera apropiada y en el lugar correcto de acuerdo con las *Reglas*.

Nota 2: Si el score con la bola original es el que cuenta, pero la bola original no es una de las que fue jugada, la primera bola puesta en juego se considera como la bola original.

Nota 3: Después de invocar esta *Regla*, los *golpes* efectuados con la bola cuyo score no contará y los *golpes de castigo* incurridos solamente al jugar esa bola, se descartan. Una segunda bola jugada bajo la Regla 3-3 no es una *bola provisional* bajo la Regla 27-2.

(Bola jugada desde un lugar equivocado – ver Regla 20-7c)

3-4. NEGARSE A RESPETAR UNA REGLA

Si un *competidor* se niega a respetar una *Regla* y con ello afecta los derechos de otro *competidor*, será descalificado.

3-5. CASTIGO GENERAL

El castigo por infringir una *Regla* en stroke play es de dos golpes, excepto cuando se indique de otra forma.

STROKE PLAY: GENERAL

3/1
Descalificación en desempate

P. Un competidor, en un desempate en stroke play, incurre en un castigo de descalificación. ¿Aplica la descalificación sólo al desempate o a toda la competencia?

R. La descalificación aplica sólo al desempate.

3/2
Competidores juegan dos hoyos no incluidos en la ronda estipulada

P. En stroke play, la ronda estipulada era de 16 hoyos, por ejemplo, los hoyos 13 y 14 se habían omitido. Después de jugar el hoyo 12, un grupo eligió jugar los hoyos 13 y 14 sin contar sus scores para dichos hoyos. Después terminaron la ronda. ¿Cuál es la decisión?

R. La ronda estipulada consiste en jugar los hoyos del campo en el orden establecido por el Comité – ver la Definición de "Ronda estipulada". Estos competidores violaron las condiciones de la competencia y el Comité debe, en este caso, imponer el castigo de descalificación bajo la Regla 33-7.

3/3
Ronda estipulada en stroke play

En todos los formatos de stroke play, excepto golpes alternos, un competidor inicia su ronda estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa ronda. En golpes alternos en stroke play, el bando inicia su ronda estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa ronda.

En stroke play individual, la ronda estipulada del competidor termina cuando ha completado el juego del último hoyo de la ronda (incluyendo la corrección de un error bajo alguna Regla, p. ej., la Regla 15-3b o la Regla 20-7c). En golpes alternos o bola baja en stroke play, la ronda estipulada termina cuando el bando ha completado el juego del último hoyo de esa ronda (incluyendo la corrección de un error bajo alguna Regla).

STROKE PLAY: OMISIÓN DE EMBÓCAR

3-2/1
Bola del co-competidor es alejada de la orilla del hoyo por el competidor y no es recolocada

P. En stroke play, un competidor concede a su co-competidor un putt corto y aleja la bola del hoyo. El co-competidor levanta su bola, no la recoloca como dispone la Regla 18-4 y juega desde la siguiente mesa de salida. ¿Cuál es la decisión?

R. El co-competidor está descalificado (Regla 3-2).

3-2/2
Bola soplada al hoyo por el competidor no es recolocada y embocada

P. En stroke play, la bola de un competidor se detiene a la orilla del hoyo y movido por un impulso, la mete al hoyo con un soplido. No recoloca la bola, como requiere la Regla 18-2, y omite embocarla. Juega desde la siguiente mesa de salida ¿Está descalificado el competidor bajo la Regla 3-2 por omitir embocar?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 3-2: Ver "Embocada y embocar" y "Omisión de embocar" en el Índice.

STROKE PLAY: DUDA DE PROCEDIMIENTO

3-3/1
Bola provisional jugada como segunda bola cuando no es posible determinar si la bola original está fuera de límites

P. En stroke play, un jugador duda si su golpe de salida puede estar fuera de límites y juega una bola provisional de acuerdo con la Regla 27-2. Encuentra su bola original, pero no puede determinar si está o no fuera de límites. El jugador desea considerar la bola provisional como segunda bola bajo la Regla 3-3 y completar el juego del hoyo con ambas bolas. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Al invocar la Regla 3-3 después de jugar una bola provisional, el jugador debe tratar la bola provisional como segunda bola. Aunque la Nota 3 a la Regla 3-3 establece: "Una segunda bola jugada de acuerdo con la Regla 3-3 no es una bola provisional según la Regla 27-2", lo contrario no es cierto en el presente caso. (Revisada)

3-3/2
Segunda bola jugada a pesar de decisión adversa

P. En stroke play, un competidor cree que tiene derecho a alivio bajo una Regla, pero un árbitro no está de acuerdo. A pesar de la decisión del árbitro, el competidor invoca la Regla 3-3 y opta por que cuente su score con la segunda bola. Juega su bola original como se encuentra y la segunda bola bajo la Regla que él cree que es aplicable.
¿Puede un competidor invocar la Regla 3-3 en esas circunstancias?

R. La respuesta depende de si el Comité ha otorgado autoridad para tomar decisiones finales a los árbitros.
Si el árbitro en cuestión no tiene autoridad para tomar decisiones finales, el competidor tiene derecho a invocar la Regla 3-3.
Si, por la otra parte, el árbitro tiene autoridad para tomar decisiones finales, él puede, a pesar de su propia interpretación de que el competidor no tiene derecho a alivio, permitir que el competidor invoque la Regla 3-3. Sin embargo, si el árbitro ejercita su autoridad y da al competidor la decisión final de que no tiene derecho al alivio que reclama, entonces no hay justificación para que el competidor invoque la Regla 3-3, e incurrirá en un castigo de dos golpes por retraso indebido (Regla 6-7) si él, a pesar de todo, procede a invocar la Regla 3-3. El score con la bola original, incluyendo los dos golpes de castigo, debe contar.

3-3/3
Bola dropeada en un lugar equivocado y jugada; Regla 3-3 luego invocada y segunda bola dropeada en el lugar correcto; ambas bolas jugadas hasta embocarse

P. En stroke play, la bola de un competidor reposa a través del campo en un

camino pavimentado. El jugador levanta la bola y la dropea lejos del camino en un punto a casi el largo de dos bastones del punto de alivio más cercano (es decir, la dropea en un lugar equivocado), y la juega. Su anotador manifiesta al competidor que él (el anotador) cree que la bola se debe dropear dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano. El competidor, dudando, invoca la Regla 3-3, dropea una segunda bola dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano y lo demás de acuerdo con la Regla 24-2b(i) y opta por contar la segunda bola. El competidor emboca con ambas bolas. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 20-7c establece en parte que: "Si un competidor ejecuta un golpe en un lugar equivocado, incurre en un castigo de dos golpes bajo la Regla aplicable. Él debe terminar el hoyo con la bola jugada desde un lugar equivocado…" Por lo tanto, debe contar el score con la bola original, sumando dos golpes de castigo.
La Regla 20-7c no permite que la segunda bola cuente. Sin embargo, el competidor no incurre en castigo por haberla jugado.

3-3/4
Bola dropeada en un lugar equivocado pero no jugada; Regla 3-3 luego invocada y segunda bola dropeada en el lugar correcto; ambas bolas jugadas hasta embocarse

P. En relación con la Decisión 3-3/3, ¿cuál hubiera sido la decisión si el anotador hubiera advertido al competidor de su posible error antes de que fuera jugada la bola dropeada en el lugar equivocado y el competidor hubiera invocado la Regla 3-3 en ese momento?

R. La Regla 20-7c no hubiera sido aplicable, porque la Regla 3-3 se invocó antes de que se jugara la bola dropeada en el lugar equivocado.
El score con la segunda bola hubiera contado y no se hubiera incurrido en castigo.
Si el competidor no hubiera tenido dudas, podría haber levantado la bola dropeada en el lugar equivocado, sin castigo — Regla 20-6.

3-3/5
Si es que el score con la segunda bola cuenta si la bola es dropeada en un lugar equivocado y jugada

P. En stroke play, la bola de un competidor reposa en un camino con superficie artificial que no había sido declarado parte integral del campo. El competidor, sin saber si el camino era una obstrucción o una parte integral del campo, invocó la Regla 3-3 y anunció que deseaba que contara el score realizado con la segunda bola. Jugó su bola original como estaba y dropeo y jugó la segunda bola según la Regla 24-2b(i). Llenó todos los requisitos previstos en dicha Regla, salvo que dropeo la segunda bola a casi el largo de dos bastones del punto de alivio más cercano, en vez del largo de un bastón. ¿Cuenta el score logrado con la segunda bola?

R. No. La Regla 3-3b(i) dice en parte: "Si, antes de tomar cualquier acción, el competidor anunció cual bola quería que contara, y siempre y cuando las Reglas permitan el procedimiento utilizado para la bola seleccionada, el score con esa bola cuenta". En este caso, las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para la bola seleccionada previamente por el jugador para que contara (es decir, la segunda bola) ya que fue dropeada a casi el largo de dos bastones del punto de alivio más cercano. Por lo tanto, el score con la bola original cuenta. (Revisada).

3-3/6
Competidor juega la bola original después de haber surgido una situación dudosa y luego invoca la Regla 3-3

P. En stroke play, la bola de un competidor reposa en un obstáculo de agua. Una estaca movible que define el margen del obstáculo interfiere con su área de intención de swing. Juega su siguiente golpe, evitando la estaca. Después se le ocurre que podría haber tenido derecho a quitar la estaca. El competidor informa a su anotador que invoca la Regla 3-3 y elige que cuente la segunda bola. Quita la estaca y dropea una segunda bola en el punto desde donde se jugó la bola original. Termina el hoyo con ambas bolas. ¿Cuál es la decisión?

R. La situación que causó la duda surgió cuando la bola del competidor estaba en el obstáculo de agua y la estaca interfería con el área de su swing. Dado que el competidor realizó una acción posterior, es decir, jugó la bola original después de que surgiera la situación que causó la duda, debe contar el score con la bola original – ver la Nota a la Regla 3-3a.
Sin embargo, el competidor no incurre en castigo por haber jugado la segunda bola.

Decisión relacionada:
- 26-1/5 Bola dropeada y jugada bajo la Regla de obstáculos de agua; bola original luego es encotrada en el obstáculo y embocada como segunda bola.

3-3/6.5
Competidor juega una segunda bola sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3 y omite reportar los hechos al Comité

P. En stroke play, la bola de un competidor reposa en un camino con superficie artificial que no había sido declarado parte integral del campo. Sin anunciar su decisión de invocar la Regla 3-3, ni cuál bola deseaba contara para su score si las Reglas lo permitían, el competidor dropeó y jugó una segunda bola de acuerdo con la Regla 24-2b. Luego el competidor procedió a jugar la bola original como se encontraba y terminó el juego del hoyo con ambas bolas, haciendo 4 con la bola original y 5 con la bola dropeada.

El competidor entregó su tarjeta al Comité habiendo anotado un 4 en el hoyo en cuestión y omitió reportar los hechos al Comité.

¿Cuál es la decisión?

R. Aunque el competidor omitió anunciar su decisión de invocar la Regla 3-3, resulta evidente por los hechos que fue su intención invocar dicha Regla. En vista

de que el competidor omitió reportar los hechos al Comité antes de entregar su tarjeta, está descalificado bajo la Regla 3-3a.

3-3/7
Bola original golpea segunda bola o viceversa

P. Un competidor invoca la Regla 3-3 y juega una segunda bola. Posteriormente, el jugador ejecuta un golpe con una de las bolas y ésta golpea a y mueve la otra bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Si ambas bolas estaban en el green antes del golpe, el competidor incurre en el castigo de dos golpes si su score para el hoyo es el logrado con la bola que golpeó a la otra – Regla 19-5. En caso contrario, no hay castigo. La bola que golpea a la otra se debe jugar como se encuentra – Regla 19-5. La bola movida debe ser recolocada – Regla 18-5.

Decisiones relacionadas:
- 18-5/2 Bola original golpeada por bola provisional.
- 19-5/5 Bola provisional golpeada por bola original.

3-3/7.5
Competidor anuncia su intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropear la segunda; decide no jugar la segunda bola

P. La bola de un competidor se encuentra en una huella de un vehículo de mantenimiento. Creyendo que el Comité podría declarar la huella como terreno en reparación, anuncia que invocará la Regla 3-3 y jugará una segunda bola de acuerdo con la Regla 25-1b y que desea que su score con la segunda bola cuente si las Reglas lo permiten. Juega la bola original desde la huella y ésta queda a un pie del hoyo y declara que no jugará una segunda bola. Termina el hoyo con su bola original. Al concluir la ronda se informa al Comité sobre lo sucedido. ¿Cuál es la decisión?

R. La respuesta depende de si el Comité declara la huella como terreno en reparación. Si el Comité declara la huella como terreno en reparación, el competidor está descalificado por no embocar en un hoyo (Regla 3-2) dado que el score con la segunda bola hubiera contado – ver la Regla 3-3 y la Decisión 3-3/8. De otra forma, el score con la bola original cuenta.

Si un jugador declara su intención de invocar la Regla 3-3, puede cambiar de idea en cualquier momento antes realizar cualquier acción, tal como ejecutar otro golpe con su bola original o poner una segunda bola en juego. Una vez que ha invocado la Regla y realiza una acción posterior, está obligado a cumplir con los procedimientos de la Regla 3-3.

Decisiones relacionadas:
- 18-2/12.5 Jugador con derecho a alivio sin castigo de una condición levanta la bola; escoge no tomar alivio y desea proceder bajo la Regla de bola injugable.
- 18-2/30 Jugador que declara que procederá bajo la Regla de bola injugable

luego evalúa la posibilidad de jugar la bola como se encuentra.
- 28/13 Después de considerar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que la bola estaba en terreno en reparación.

3-3/8
Competidor levanta su segunda bola

P. En stroke play, un competidor que no está seguro acerca de si el camino donde está su bola es una obstrucción o no, invoca la Regla 3-3. Juega su bola original como se encuentra en el camino y una segunda bola según la Regla 24-2b(i), avisando a su anotador que desea que cuente el score obtenido con la segunda bola, si las Reglas lo permiten. Habiendo golpeado su bola original al green y la segunda bola al bunker, el competidor levanta la segunda bola, termina con la bola original y juega desde la siguiente mesa de salida. En este momento el asunto se reporta al Comité, que anuncia que el camino donde estaba la bola del competidor era una obstrucción. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que el camino donde estaba la bola del jugador era una obstrucción y, por ello la Regla 24-2b(i) permitía el procedimiento escogido por el competidor, el score obtenido con la segunda bola (la escogida) habría contado si se hubiera terminado el hoyo con ella. Sin embargo, como el competidor no terminó el hoyo con dicha bola, está descalificado (Regla 3-2).

Si, por otro lado, el camino no hubiera sido una obstrucción, no habría castigo. En este caso, como las Reglas no hubieran permitido el procedimiento escogido, el score con la segunda bola no habría contado y el score obtenido con la bola original habría sido el score para el hoyo. No hay castigo por levantar una bola jugada según la Regla 3-3 si esa bola no ha de contar.

3-3/9
Segunda bola jugada en match play

P. En un partido entre A y B, A no estaba seguro de sus derechos en un hoyo. Ni A ni B sabían que la Regla 3-3 sólo aplica en stroke play, así que A jugó una segunda bola y embocó ambas bolas. Al final de la ronda, el asunto fue referido al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R. Una segunda bola jugada en match play es una bola equivocada – ver la Nota 2 a la Regla 2-5 y la Definición de "Bola equivocada." Por ello, A hubiese perdido el hoyo si B lo hubiese reclamado bajo la Regla 2-5 antes de que cualquiera de los jugadores jugara desde la siguiente mesa de salida. Sin embargo, B no reclamó. Por lo tanto, el score con la bola original de A cuenta.

3-3/10
Competidor juega tres bolas cuando duda acerca de sus derechos

P. ¿Existen algunas circunstancias bajo las cuales un competidor en stroke play, que tiene duda sobre sus derechos o el procedimiento, esté autorizado a jugar una tercera bola según la Regla 3-3?

R. No. Si un competidor procede así, el score con la bola original es el que contará. Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para la bola original, el competidor incurre en la penalidad prescrita para el procedimiento incorrecto. (Revisada)

3-3/11
Competidor dropea una bola según dos Reglas distintas en vez de jugar una segunda bola

P. En stroke play, la bola de un competidor se encuentra a través del campo en una huella profunda que no ha sido definida como terreno en reparación por el Comité. La bola no es jugable debido a la huella. El competidor estima que el Comité podría declarar el área de la huella como terreno en reparación. Anuncia a su anotador o co-competidor que dropeará la bola en un punto que cumpla con los procedimientos prescritos en la Regla 25-1b(i) (Terreno en reparación) y en la Regla 28c (Bola injugable), que luego solicitará una decisión del Comité antes de entregar su tarjeta, y aceptará el golpe de castigo de la Regla 28 si el Comité no declara el área de la huella como terreno en reparación. ¿Está permitido tal procedimiento?

R. Sí. Pero hubiera sido aconsejable que en esta situación el competidor procediera según la Regla 3-3, aunque las Reglas no prohíben este procedimiento – ver también la Decisión 3-3/12.

Decisión relacionada:
• 25/16 Huella hecha por tractor.

3-3/12
Competidor dropea una bola de acuerdo con dos Reglas distintas en vez de jugar una segunda bola; bola dropeada rueda de nuevo a la condición de la que se tomó alivio

P. En las circunstancias descritas en la Decisión 3-3/11, ¿cuál es la decisión si el competidor dropea la bola y ésta rueda y se queda donde aún hay interferencia por la huella?

R. Si ello ocurriera sería aconsejable que el competidor obtuviera una decisión del Comité antes de proceder o de invocar la Regla 3-3.
Si el Comité determina que el área es terreno en reparación, la bola debe ser re-dropeada (Regla 20-2c(v). De no ser así, la bola dropeada está en juego y el competidor debe ya sea jugar la bola como se encuentra o, por segunda vez, proceder según la Regla de Bola injugable (Regla 28) incurriendo en un golpe de castigo adicional.

Decisión relacionada:
• 20-2c/0.5 Bola dropeada de terreno en reparación rueda a una posición donde el área inerfiere con la cuadratura; si es que se requiere re-dropear.

3-3/13
Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropea la bola original

P. La bola de un competidor queda en reposo en una zona que él siente debe ser marcada como terreno en reparación. Creyendo que el Comité podría declarar el área como terreno en reparación, él anuncia que invocará la Regla 3-3 y que jugará una segunda bola de acuerdo a la Regla 25-1b, y que quiere que cuente el score con la bola jugada bajo la Regla 25-1b si las Reglas lo permiten. Marca la posición de la bola original, la levanta y la dropea de acuerdo a la Regla 25-1b, y la juega. Luego coloca la segunda bola donde se encontraba la bola original y la juega. ¿Procedió correctamente el competidor?

R. Sí. La Regla 3-3 no requiere que la bola original sea jugada como se encuentra y, por lo tanto, el procedimiento del competidor fue aceptable. Sin embargo, habría sido también correcto que el competidor jugara su bola original como se encontraba y la segunda bola de acuerdo a la Regla 25-1b.

3-3/14
Competidor invoca la Regla 3-3; juega primero la segunda bola

P. Un competidor accidentalmente causa que su bola se mueva infringiendo la Regla 18-2. Él no está seguro si la bola debe ser recolocada o jugada desde su nueva posición. Anuncia que invocará la Regla 3-3, coloca la segunda bola en el punto en donde la bola original fue movida y dice que desea que cuente la segunda bola si las Reglas lo permiten. Juega primero la segunda bola y después la bola original. ¿Procedió correctamente el competidor en términos del orden en el cual las bolas fueron jugadas?

R. Sí. La Regla 3-3 no requiere que la bola original sea jugada primero y, por lo tanto, el procedimiento del competidor fue aceptable. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 3-3: Ver "Dudas de procedimiento" en el Índice (I-62).

STROKE PLAY: NEGARSE A RESPETAR UNA REGLA

3-4/1
Competidor privado de la oportunidad de levantar la bola que asiste a su cocompetidor

P. En stroke play, la bola de A reposa cerca del hoyo en posición de asistir a B, cuya bola reposa fuera del green. A manifiesta su intención de levantar su bola de acuerdo a la Regla 22-1. B, por error, cree que A no tiene derecho a levantar su bola y juega antes de que A tenga oportunidad de levantar su bola. ¿Cuál es la decisión?

R. B está descalificado bajo la Regla 3-4 ya que intencionalmente privó a A de su

derecho a levantar su bola. Es irrelevante que B haya hecho esto por ignorancia de las Reglas.

Decisiones relacionadas:

- 2/3 Negarse a cumplir una Regla en match play.
- 2-4/8 Jugador concede el próximo golpe del oponente y juega antes que el oponente pueda levantar su bola.
- 16-2/4 Bola que sobrecuelga el hoyo es movida al retirar el asta-bandera.
- 17-4/2 Bola recargada en el asta-bandera; putt concedido y la bola es recogida antes que el jugador pueda retirar el asta-bandera.
- 22/6 Competidor solicita que una bola en posición de asistirlo no sea levantada.

Otras decisiones relacionadas con la Regla 3-4: Ver "Rehusarse a obedecer una Regla" en el Índice.

BASTONES Y LA BOLA

La USGA se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las *Reglas* relacionadas a bastones y bolas (ver apendices II y III) y hacer o cambiar las interpretaciones relacionadas con esas *Reglas*.

REGLA 4

BASTONES

Para especificaciones detalladas e interpretaciones sobre la conformidad de bastones bajo la Regla 4 y el proceso para consulta y presentación respecto a bastones, ver Apéndice II.

DEFINICIONES
Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

4-1. FORMA Y FABRICACIÓN DE BASTONES

a. General
Los bastones del jugador deben cumplir con los requisitos de esta *Regla* y las provisiones, especificaciones e interpretaciones indicadas en el Apéndice II.
Nota: El *Comité* puede requerir, en las condiciones de la competencia (Regla 33-1), que cualquier driver que el jugador traiga deba tener la cabeza del bastón, identificada por modelo e inclinación (loft), tal y como aparece en la lista actualizada de cabezas de driver emitida por la USGA.

b. Desgaste y alteración
Un bastón que cuando nuevo cumple con las *Reglas*, se considera que las sigue cumpliendo, no obstante su desgaste por el uso normal. Si una parte del bastón ha sido alterada intencionalmente, se considera nuevo y debe, en su nueva forma, cumplir con las *Reglas*.

4-2. CAMBIO DE LAS CARACTERÍSTICAS DE JUEGO Y MATERIAL AJENO

a. Cambio de las características de juego
Durante una *ronda estipulada*, las características de juego de un bastón no deberán ser cambiadas intencionalmente, por ajustes o cualquier otro medio.

b. Material ajeno
Ningún material ajeno deberá aplicarse a la cara del bastón con objeto de influenciar el movimiento de la bola.

***CASTIGO POR TRAER, PERO NO EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN O**

BASTONES, EN VIOLACIÓN A LA REGLA 4-1 ó 4-2:
Match play – Al término del hoyo en el que se descubre la falta, el estado del partido se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en que ocurrió la infracción; deducción máxima por ronda – Dos hoyos.
Stroke play – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes. (Dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los que ocurrió cualquier infracción
Match play o stroke play – Si la infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del siguiente hoyo, y el castigo debe aplicarse cómo corresponda.
Competencias contra Bogey y par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a.
Competencias Stableford – ver Nota 1 a la Regla 32-1b.
*Cualquier bastón o bastones traídos en infracción a la Regla 4-1 ó 4-2 deben declararse fuera de juego por el jugador a su oponente en match play o a su anotador o co-competidor en stroke play inmediatamente después de que se descubre que ha ocurrido la infracción. Si el jugador no lo hace, será descalificado.

CASTIGO POR EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN EN VIOLACIÓN DE LA REGLA 4-1 Ó 4-2:
Descalificación.

4-3. BASTONES DAÑADOS - REPARACIÓN Y REEMPLAZO

a. Daños en el curso normal del juego

Si, durante una *ronda estipulada*, un bastón de un jugador se daña en el curso normal del juego, el jugador puede:

(i) usar el bastón como se encuentra hasta terminar la *ronda estipulada*, o
(ii) sin retraso excesivo, repararlo o pedir que lo reparen; o
(iii) como una opción adicional, solamente en caso de que el bastón esté inadecuado para jugar, reemplazarlo con cualquier bastón. Dicho reemplazo no debe retrasar el juego (Regla 6-7) y no debe hacerse pidiendo prestado algún bastón seleccionado para jugar por cualquier otro jugador que esté jugando en el *campo* o ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la *ronda estipulada*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-3a:
Ver castigo por infringir Regla 4-4a ó b, y c.

Nota: : Un bastón es inadecuado para jugar si está sustancialmente dañado, por ejemplo: la varilla está abollada, significativamente doblada o rota en pedazos; la cabeza del bastón está suelta, separada o significativamente deformada; o la empuñadura se ha separado. Un bastón no es inadecuado para jugar solamente porque su base (lie) o el ángulo de inclinación (loft) han sido alterados, o si la cabeza del bastón está rayada.

b. Daños ajenos al curso normal del juego

Si, durante una *ronda estipulada*, las características de juego del bastón del jugador son cambiadas, o si el bastón se convierte en inadecuado para jugar

debido a daños recibidos en circunstancias distintas al curso normal del juego, el bastón no deberá ser usado, ni reemplazado posteriormente durante la ronda.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-3b:
Descalificación

c. Daños antes de una ronda
Un jugador puede usar un bastón dañado antes de una ronda, siempre que el bastón dañado sea adecuado para jugar según las *Reglas*.

Los daños a un bastón ocurridos antes de una ronda pueden ser reparados durante la misma, siempre y cuando sus características de juego no sean cambiadas y el juego no se retrase.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-3c:
Ver castigo para la Regla 4-1 ó 4-2.
(Retraso injustificado - ver Regla 6-7

4-4. MÁXIMO DE CATORCE BASTONES

a. Selección y adición de bastones
El jugador no deberá iniciar su *ronda estipulada* con más de catorce bastones. Está limitado a usar únicamente los que seleccionó para la ronda, excepto que, si comenzó a jugar con menos, puede agregar los que falten, hasta llegar a catorce.

La adición de un bastón o bastones no deberá retrasar el juego (Regla 6-7), y no debe hacerse pidiendo prestado algún bastón seleccionado para jugar por cualquier otro jugador en el *campo*.

b. Los compañeros de bando pueden compartir bastones
Los compañeros de *bando* pueden compartir bastones, siempre y cuando el total entre ambos, incluyendo los compartidos, no exceda de 14.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-4a, ó b,
SIN IMPORTAR EL NÚMERO DE BASTONES EN EXCESO:
Match play – al concluir el hoyo en que fue descubierta la falta, el estado del partido debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en que se jugó con falta. Deducción máxima por ronda: Dos hoyos.
Stroke play – dos golpes por cada hoyo en que se jugó con falta; castigo máximo por ronda: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los que ocurrió cualquier infracción).
Match play o stroke play – Si la infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del hoyo recién jugado, y el castigo por una infracción de la Regla 4-4a ó b no aplica al siguiente hoyo.
Competencias contra Bogey y Par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a
Competencias Stableford – ver Nota 1 en la Regla 32-1b.

c. Bastones en exceso dados de baja
Cualquier bastón o bastones llevados o usados en violación a la Regla 4-3a(iii) o Regla 4-4 deben declararse fuera de juego por el jugador a su contrario en match play o a su anotador o a su co-competidor en stroke play de manera inmediata al descubrirse que ha ocurrido una infracción. El jugador no debe

usar el o los bastones en lo que resta de la *ronda estipulada*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-4c:
Descalificación.

FORMA Y FABRICACIÓN DE BASTONES

4-1/1
Especificaciones de Ranuras y Marcas de Punzón en Vigor desde el 1 de Enero de 2010 Incluyendo Condición de la Competencia

Todos los modelos de bastones producidos en o después del 1 de enero de 2010 deben cumplir con las especificaciones de ranuras (grooves) y marcas de punzón (punch marks) descritas en el Apéndice II, 5c. No obstante, los fierros Ping Eye 2 producidos antes del 31 de marzo de 1990 con una relación de espacio entre ranuras a ancho de ranura de 2.3 a 1 se permiten para jugar bajo las Regla de Golf, aún en ciertas competencias cuando esté en vigor la Condición Que Requiere el Uso de Bastones Que Cumplan con las Especificaciones de Ranuras y Marcas de Punzón en Efecto a Partir del 1 de Enero de 2010 (ver abajo).

Un Comité que desea limitar a los jugadores a usar bastones producidos con ranuras y/o marcas de punzón que cumplan con todos los aspectos de las Reglas de Golf, incluyendo los que están en efecto a partir del 1 de enero de 2010, puede adoptar la condición de la competencia detallada abajo. Mientras esta condición de la competencia puede ser adoptada en cualquier competencia, se recomienda sólo para competencias que involucran a jugadores expertos (p. ej., golf profesional o el más alto nivel de golf amateur).

"Los bastones del jugador deben cumplir con las especificaciones de ranuras (grooves) y marcas de punzón (punch marks) en las Reglas de Golf vigentes a partir del 1 de enero de 2010.

*** CASTIGO POR LLEVAR, PERO NO EFECTUAR NINGÚN GOLPE CON, UNO O MÁS BASTONES QUE INFRINJAN LA CONDICIÓN:**

Match play - A la conclusión del hoyo en el que la infracción es descubierta, el estado del partido se ajusta deduciend un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; deducción máxima por ronda - Dos hoyos.
Stroke play - Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; penalidad máxima por ronda - Cuatro golpes.
Match play o stroke play - Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del siguiente hoyo y la penalidad debe aplicarse conforme a ello.
Competencias contra bogey y par - Ver la Nota 1 a la Regla 32-1a. Competencias Stableford - Ver la nota 1 a la Regla 32-1b.

* Cualquier bastón o bastones llevados infringiendo esta condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su oponente en match play o a su anotador o co-competidor en stroke play inmediatamente se descubra que ha ocurrido una infracción. Si el jugador no lo hace así, está descalificado.

CASTIGO POR EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN QUE INFRINJA LA CONDICIÓN:
Descalificación.
Excepción: los fierros Ping Eye 2 manufacturados antes del 31 de marzo de 1990 con espacio en las ranuras y un ancho de 2.3 a 1 son permitidos para jugar bajo las Reglas de Golf, aún en ciertas competencias donde la condición requiere bastones aprobados con ranuras y marcas de punzón con especificaciones efectivas a partir del 1 de enero de 2010 esté en efecto. Es responsabilidad del jugador referirse a la condición de la competencia publicada para esa competencia en la que el jugador está jugando para asegurarse que cumpla con la excepción anterior y que pueda dar una prueba de la fecha en que el bastón fue manufacturado. Si el jugador no puede dar esa prueba, el bastón debe cumplir con las especificaciones descritas en el Apéndice II, 5c (i)"

4-1/2
Material en la cabeza de una madera metálica se desprende adentro de la cabeza

P. Un pedazo de material en la cabeza de una madera metálica, que cumplía con las Reglas cuando fue fabricada, se ha desprendido dentro de la cabeza debido al uso, y suena cuando se mueve el bastón. El Apéndice II, 1a dice en parte: "Todas las partes del bastón deben ser fijas, de manera que el bastón forme una unidad". ¿Deja de cumplir con las Reglas esta madera metálica debido al material suelto en la cabeza?

R. No, debido a que la Regla 4-1b dice en parte: "Un bastón que cuando es nuevo cumple con las Reglas, se considera que cumple con ellas a lo largo de su uso normal". El material dentro de la cabeza del bastón en cuestión se desprendió en el transcurso del uso normal.

4-1/3
Estatus de un "chipper"

P. ¿Qué Reglas son aplicables al bastón "chipper"?

R. Un "chipper" es un fierro diseñado originalmente para uso desde afuera del green, generalmente con un ángulo de inclinación mayor a diez grados. Dado que la mayoría de los jugadores adoptan un "golpe de putt" al utilizar un "chipper", puede existir una tendencia a diseñar el bastón como si fuera un putter. Para evitar confusiones, las Reglas aplicables a los "chippers" incluyen:

1. La varilla debe estar sujeta a la cabeza del bastón en el talón (Apéndice II, 2c);
2. La empuñadura debe ser circular en su corte transversal (Apéndice II, 3(i)) y únicamente se permite una empuñadura (Apéndice II, 3(v));
3. La cabeza del bastón debe ser generalmente sencilla en su forma (Apéndice II, 4a) y tener sólo una cara para golpear (Apéndice II, 4d); y
4. La cara del bastón se debe ajustar a las especificaciones con respecto a la dureza, la aspereza de la superficie, el material y las marcas en el área de impacto (Apéndice II, 5).

4-1/4
Cinta de plomo aplicada a la cabeza del bastón o a la varilla antes de comenzar la ronda

P. Antes de comenzar una ronda, ¿puede un jugador adherir cinta de plomo a la cabeza del bastón o a la varilla con el propósito de ajustar su peso?

R. Sí. El uso de la cinta de plomo es una excepción al Apéndice II, 1b(ii).

4-1/5
Banda o cinta adhesiva aplicada a la cabeza del bastón para reducir el reflejo de la luz o para protegerla

P. ¿Puede un jugador colocar una banda o una cinta adhesiva en la cabeza del bastón para reducir el reflejo de la luz o para protegerla?

R. Una banda o cinta adhesiva colocada en la cabeza del bastón es considerada un accesorio externo, provocando que el bastón no cumpla con las especificaciones (ver el Apéndice II, Regla 1a, pero ver también la Decisión 4-1/4). Sin embargo, el material pegado a la cabeza del bastón que no afecte el desempeño del bastón y que sea semi-permanente, durable, que no se despegue fácilmente y no altere la forma de la cabeza del bastón, podrá permitirse por excepción, pero una banda o cinta adhesiva no entra dentro de esta excepción por ser temporal y fácil de remover. Ver en la "Guía sobre las Reglas acerca de bastones y bolas", Sección 1a, los criterios detallados acerca de accesorios externos, tales como las marcas de alineación y las cubiertas protectoras y decorativas.
Adicionalmente, adherir este tipo de materiales durante la ronda estipulada, podría modificarlas características de juego del bastón en violación a la Regla 4-2.

Decisiones relacionadas:
- 14-2/2.5 Jugador coloca su bolsa para proyectar una sombra sobre la bola.
- 14-2/3 Caddie protege al jugador del sol durante el golpe.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-1: Ver "Bastón(es): Bastón no reglamentario" en el Índice.

BASTONES: CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

4-2/0.5
Cinta de plomo aplicada a la cabeza del bastón o a la varilla durante la ronda

P. Con respecto a la Decisión 4-1/4, ¿puede un jugador quitar, agregar o modificar la cinta de plomo durante la ronda?

R. No. Sin embargo, la cinta de plomo que se despegue del bastón en el curso normal del juego podrá ser recolocada sobre el bastón en la misma posición. Si la cinta no queda en la misma posición en el bastón, se puede utilizar cinta nueva.

Se debe hacer todo lo posible para que el bastón recupere, tanto como sea posible, su condición anterior. De otro modo, el bastón se puede utilizar aún estando dañado (sin la cinta de plomo) durante el resto de la ronda (Regla 4-3a).

Si la cinta es modificada o dañada en una situación distinta al curso normal del juego, el bastón no debe ser usado durante el resto de la ronda, bajo castigo de descalificación (ver las Reglas 4-2a y 4-3).

4-2/1 (Reservada)

4-2/2
Características de juego de un bastón modificadas durante la suspensión del juego; error descubierto antes de reanudar el juego

P. Mientras el juego ha sido suspendido, un jugador modifica el lie de cuatro de sus bastones. Antes de reanudar el juego, se entera de que la Regla 4-2a prohíbe modificar a propósito las características de juego de un bastón durante una ronda. Si el lie original de los cuatro bastones es restablecido, o si el jugador los saca de la bolsa antes de reanudar el juego, ¿le es posible evitar el castigo prescrito por la Regla 4-2?

R. El propósito de la Regla 4-2a es asegurar que, aparte del daño sufrido en el curso normal del juego, las características de juego de los bastones con los que un jugador inicia la ronda estipulada no serán alteradas hasta que la ronda haya terminado. Sería imposible restablecer exactamente el lie original de un bastón alterado. Por esto, aunque la ronda estipulada había sido suspendida y el jugador técnicamente no cambió las características de juego de los bastones durante la ronda, en equidad (Regla 1-4):

(1) el jugador no incurre en castigo si saca de la bolsa los bastones en cuestión o le declara a su oponente que están fuera de juego en match play o a su anotador o co-competidor en stroke play antes de que se reanude la ronda estipulada y, asumiendo que inició la ronda con 14 bastones, termina la ronda con los 10 bastones que le quedan, o

(2) si el jugador reanuda el juego llevando uno o más de los cuatro bastones alterados sin haberlos declarado fuera de juego, en vista del objetivo de la Regla 4-2a, se considera que el jugador viola la Regla 4-2a, sea que haya intentado o no restablecer las características de juego iniciales del bastón. El castigo dependerá de si el jugador utiliza o no alguno de los bastones alterados – ver el castigo bajo la Regla 4-2.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-2: Ver "Bastón(es): Características de juego de bastón cambiadas" en el Índice (1-14).

BASTONES: MATERIAL AJENO

4-2/3
Aplicar tiza a la cara del bastón

P. Durante una ronda, ¿puede un jugador aplicar tiza a la cara de un fierro con el

objetivo de obtener mayor efecto (backspin)?

R. No.

4-2/4
Aplicar saliva a la cara del bastón

P. Un jugador escupió en la cara de su bastón y no limpió la saliva antes de ejecutar su siguiente golpe. ¿Está esto permitido?

R. Si el propósito de hacer esto fue el de influir en el movimiento de la bola, el jugador violó la Regla 4-2b dado que la saliva es "material ajeno".

BASTONES DAÑADOS: REPARACIÓN Y REEMPLAZO

4-3/1
Significado de daño sufrido en el "curso normal del juego"

P. ¿Qué significa la frase "curso normal del juego" en la Regla 4-3a?

R. La frase "curso normal del juego" tiene como intención cubrir todos los actos razonables pero excluye específicamente los casos de abuso.

Además de la ejecución de un golpe, un swing de práctica o un golpe de práctica, ejemplos de actos que son parte del "curso normal del juego" incluyen los siguientes:

- sacar un bastón de la bolsa, o meterlo en ella;
- usar un bastón para buscar o recuperar una bola (excepto al aventar el bastón);
- apoyarse en un bastón mientras se espera para jugar, al colocar la bola en un tee o al sacar la bola del hoyo; o
- cuando se cae accidentalmente el bastón.

Ejemplos de actos que no son parte del "curso normal del juego" incluyen los siguientes:

- aventar un bastón, sea por enojo, al tratar de recuperar una bola, o cualquier otra causa;
- "golpear" la bolsa con el bastón; o
- intencionalmente golpear algo (p. ej., la tierra o un árbol) con el bastón en cualquier momento que no sea durante un golpe, un swing de práctica o un golpe de práctica.

4-3/2
Significado de "reparar"

P. Durante una ronda, un jugador puede reparar un bastón dañado en el curso normal del juego, o puede hacer que lo repare alguien más. ¿Qué significa el término "reparar" en contexto de la Regla 4-3a(ii)?

R. El término "reparar" en la Regla 4-3a(ii) significa restaurar el bastón, tan parecido como sea posible, a su condición previa al incidente que causó el daño. Al hacer esto, el jugador está limitado al grip, varilla y cabeza usados para conformar el bastón al inicio de la ronda estipulada o, en caso de un bastón añadido posteriormente, cuando el bastón fue seleccionado para jugar. Cuando un bastón está dañado al grado de que el grip, la varilla o la cabeza deben ser cambiados, este cambio excede lo que significa el término "reparar." Dicha acción constituye un reemplazo y sólo se permite si el bastón era "inadecuado para jugar" – ver la Regla 4-3a(iii).

4-3/3
Bastón dañado en el curso normal del juego se rompe en pedazos al intentar repararlo

P. La varilla del bastón de un jugador se dobla en el curso normal del juego. El jugador, al intentar reparar el bastón dañado según lo permite la Regla 4-3a(ii), rompe la varilla en pedazos. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que el jugador tenía derecho a reparar el bastón dañado, el daño posterior al bastón, que lo volvió inadecuado para jugar, también se considera que ha ocurrido en el curso normal del juego. Por lo tanto, la Regla 4-3a le permite al jugador utilizar el bastón en su estado dañado, repararlo o hacerlo reparar, o reemplazarlo con cualquier bastón.

4-3/4
Modificar la penalidad por embocar un putt corto con un bastón cuyas características de juego fueron cambiadas en circunstancias diferentes al curso normal del juego

P. Un jugador deja un putt unas pulgadas corto del hoyo. Enojado, se golpea el zapato con la cabeza del putter. El impacto dobla el cuello del putter, cambiando sus características de juego. El jugador luego emboca el putt de unas pulgadas con el putter.
La Regla 4-3b establece en parte: "Si, durante una ronda estipulada, el bastón de un jugador es dañado en circunstancias diferentes al curso normal del juego … cambiando sus características de juego el bastón no debe subsecuentemente ser usado ni reemplazado durante la ronda". El castigo por infringir la Regla 4-3b es la descalificación. ¿Estaría el Comité justificado en dejar sin efecto o modificar el castigo de descalificación en estas circunstancias, siempre y cuando el jugador deje de usar el putter modificado durante el resto de la ronda?

R. No.

4-3/5
Cambiar de bastones debido a empuñaduras mojadas

P. ¿Puede un jugador cambiar de bastones durante una ronda si las empuñaduras se mojan?

R. No. Un bastón es "inadecuado para jugar" si se ha dañado sustancialmente, pero no si la empuñadura se pone resbalosa – ver la Nota a la Regla 4-3a.

4-3/6 (RESERVADA)

4-3/7
Bastón se rompe al ser utilizado como bastón para caminar

P. Un jugador utiliza uno de sus bastones como bastón para caminar al subir una pendiente y la varilla se rompe. ¿Puede él reemplazar el bastón durante la ronda?

R. Sí. Un bastón roto en tales circunstancias se considera que se ha "dañado en el curso normal del juego" ya que su uso como bastón para caminar se considera como una acto razonable – ver la Decisión 4-3/1.

4-3/8
Jugador que comienza con 13 bastones rompe el putter por enojo y lo reemplaza

P. Un jugador que inició la ronda con 13 bastones, rompió el putter por enojo, o sea, por causa distinta al curso normal del juego, durante los primeros nueve hoyos. Compró otro putter en la tienda después de los primeros nueve hoyos y lo utilizó el resto de la ronda. La Regla 4-3a(iii) permite reemplazar un bastón sólo si se ha dañado en el curso normal del juego. ¿Estaba el jugador sujeto a castigo?

R. No. Dado que comenzó con 13 bastones, tenía derecho a agregar otro bastón según la Regla 4-4a.

4-3/9
Bastón se rompe debido al hábito de golpear la cabeza del bastón contra el suelo

P. La Regla 4-3a establece que un bastón se puede reemplazar si resulta "dañado en el curso normal del juego". Un jugador tiene el hábito de golpear la cabeza del putter contra el suelo al caminar hacia la próxima mesa de salida, especialmente después de fallar un putt. En una ocasión, después de fallar un putt corto, el jugador golpeó la cabeza del putter contra el suelo tan fuerte que el putter se rompió. El jugador dijo que él frecuentemente golpeaba el putter, suavemente, contra el suelo y que no lo había hecho con enojo o con la intención de romper el bastón. ¿Se le debe permitir reemplazar el bastón?

R. No. Un bastón que se rompe por golpearlo muy fuerte, o repetidamente contra el suelo no se considera que se ha "dañado en el curso normal del juego" dado que tales acciones no se consideran como actos razonables – ver la Decisión 4-3/1.

4-3/9.5
Bastón resulta inadecuado para jugar por un agente externo o por el bando del oponente

P. Luego de llegar al green, un jugador coloca sus bastones cerca de la siguiente mesa de salida. Un vehículo de mantenimiento, o el carrito de golf de un

oponente, los golpea accidentalmente, rompiendo varios bastones. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 4-3 no contempla una situación donde los bastones de un jugador son dañados por un agente externo o por un oponente. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede jugar con sus bastones así dañados, repararlos o hacerlos reparar, o reemplazarlos de acuerdo con la Regla 4-3a(iii).

4-3/10
Reemplazo de un bastón perdido durante la ronda

P. Un jugador que inició la ronda con 14 bastones perdió su putter. ¿Puede él reemplazarlo durante la ronda?

R. No. Un bastón perdido no es un bastón que se haya dañado en el curso normal del juego – ver la Regla 4-3.

4-3/11
Reemplazo de un bastón roto en el área de práctica mientras el juego está suspendido

P. El juego ha sido suspendido por el Comité. Antes de su reanudación, un jugador está practicando en la práctica. Al golpear una bola, la varilla de su sand wedge se rompe. En tales circunstancias, ¿se considera que el bastón se volvió inadecuado para jugar en el curso normal del juego, en cuyo caso el jugador tendría derecho a reemplazar el bastón roto según la Regla 4-3a(ii)?

R. Sí.

4-3/12
Reemplazo de bastón para jugar un desempate en stroke play

P. En stroke play, un competidor rompió un bastón por enojo, terminó su ronda con 13 bastones y después se enteró que debe jugar un desempate hoyo por hoyo. ¿Puede el competidor remplazar su bastón roto para jugar el desempate?

R. El desempate constituye una nueva ronda – ver la Definición de "Ronda estipulada". Por lo tanto, el competidor tiene derecho a reemplazar su bastón roto.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-3:

- 4-4a/2 Cambiar bastones entre rondas en un partido a 36 hoyos.
- 4-4c/2 Si es que un jugador puede usar un bastón en exceso para reemplazar uno dañado en el curso normal del juego.

MÁXIMO DE 14 BASTONES: SELECCIÓN Y ADICIÓN

4-4a/1
Cuándo se considera añadido un bastón

P. Un jugador que comenzó la ronda estipulada con 14 bastones está poteando mal. Entre el juego de dos hoyos y sin retrasar injustificadamente el juego, el jugador saca el putter de su bolsa y lo reemplaza con otro putter que tenía en su casillero. Antes de que él efectúe un golpe con cualquier bastón, el jugador es informado que no tiene permitido añadir o reemplazar un bastón. Ante esto, reemplaza el segundo putter con el putter que estaba usando originalmente, deja el segundo putter en la casa club y continúa jugando. ¿Incurre el jugador en algun castigo?

R. No. Aunque el jugador no tenía derecho a añadir o reemplazar un bastón, no se considera que haya infringido la Regla 4-4a hasta que realice un golpe con cualquier bastón mientras el putter añadido esté en su posesión.

La respuesta sería la misma para un jugador que comienza la ronda estipulada con menos de 14 bastones y quiere añadir bastones hasta completar los 14. Este jugador puede elegir entre varios bastones que le sean presentados, provisto que (1) no realice ningún golpe con cualquier bastón antes de seleccionar qué bastón(es) añadir, (2) este proceso no retrase injustificadamente el juego (Regla 6-7), y (3) ninguno de los bastones que acabe añadiendo haya sido seleccionado para jugar por cualquier otra persona jugando en el campo.

4-4a/2
Cambiar bastones entre rondas en un partido a 36 hoyos

P. En un partido a 36 hoyos, ¿puede un jugador que inició con 14 bastones cambiar su putter después de jugar los primeros 18 hoyos y antes de iniciar los segundos 18 hoyos?

R. Sí. La Regla 4-4a prohíbe este procedimiento sólo durante una ronda estipulada. Un partido a 36 hoyos comprende dos rondas estipuladas de 18 hoyos cada una – ver la Definición de "Ronda estipulada."

4-4a/3 (Reservada)

4-4a/4
Bastones de compañeros llevados en una sola bolsa

P. En una competencia de golpes alternos, ¿está permitido que los compañeros lleven ambos sets de bastones en una sola bolsa de golf, siempre y cuando cada jugador utilice sólo sus propios bastones?

R. Sí, siempre y cuando los bastones de cada jugador sean claramente identificables.

4-4a/5
Competidor inadvertidamente usa y de ahí en adelante lleva bastón de cocompetidor

P. En stroke play, A y B ambos iniciaron con 14 bastones. Estaban usando el mismo modelo de bastones y bolsas similares. En el hoyo 4, el caddie de B inadvertidamente tomó uno de los bastones de A de la Bolsa de A y se lo dio a B, quien ejecutó un golpe con él. El caddie de B regresó el bastón a la bolsa de B. En el hoyo 6, el caddie de B descubrió el error. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 4-4a dice: "El jugador debe comenzar la ronda estipulada con no más de 14 bastones. Él está limitado a los bastones así seleccionados..." B cumplió con la primera oración de la Regla 4-4a. No obstante, cuando B ejecutó un golpe con el bastón de A, no cumplió con la segunda oración y fue sujeto a castigo bajo la Regla 4-4a por usar un bastón seleccionado para jugar por otra persona jugando en el campo. Al descubrirse la infracción, B era requerido a declarar el bastón fuera de juego bajo la Regla 4-4c. Él incurre en un castigo de dos golpes por ejecutar un golpe con ese bastón en el hoyo 4. Ya que B no tenía intención de añadir ese bastón a los bastones que él seleccionó para la ronda, no incurre en castigo adicional por haberlo llevado hasta que la infracción se descubrió en el hoyo 6. A puede recuperar su bastón y usarlo durante el resto de la ronda.

4-4a/5.5
Bastón de un jugador puesto por error en la bolsa de otro jugador durante la suspensión del juego

P. A y B comenzaron ambos la ronda estipulada con 14 bastones. Mientras el juego estaba suspendido, uno de los bastones de B fue accidentalmente puesto en la bolsa de A. Después de reanudado el juego, A se da cuenta de que uno de los bastones de B está en su propia bolsa. A no ejecutó ningún golpe con el bastón de B. ¿Cuál es la decisión?

R. Ambos jugadores cumplieron con la Regla 4-4a, ya que comenzaron la ronda estipulada con no más de 14 bastones. Dado que A no ejecutó ningún golpe con el bastón de B, ninguno de los dos jugadores es penalizado, y B puede recuperar su bastón – pero ver también la Decisión 4-4a/5.

4-4a/6
Bastón en exceso puesto en la bolsa del jugador

P. A llega a la primera mesa de salida. Después de la hora de salida del partido o grupo mientras A se prepara para su golpe de salida, B, su oponente o cocompetidor,
por error coloca su driver en la bolsa de A, lo que provoca que A
tenga 15 bastones. A ejecuta su golpe de salida. Durante el juego del primer hoyo, A descubre que el bastón de B ha sido colocado en su bolsa (de A). ¿Incurre A en algún castigo por haber iniciado la ronda con más de 14 bastones?

R. No. Aunque A inició la ronda con más de 14 bastones, no se considera que A

haya seleccionado el bastón de B para jugar por las siguientes razones:

- el bastón adicional fue añadido a su bolsa por B en la primera mesa de salida,
- el bastón fue añadido después de la hora de salida del partido o grupo, y
- el bastón ya había sido seleccionado por B para jugar.

Por lo tanto, A no incurre en ninguna castigo, provisto que no ejecute ningún golpe con el bastón de B. El bastón puede ser regresado a B y B jugar con él.

Esta decisión sería diferente, y A penalizado bajo la Regla 4-4a, si:

- el bastón adicional hubiese pertenecido a un jugador en otro partido o grupo,
- el bastón hubiese sido añadido antes de que el partido o grupo de A hubiese llegado a la primera mesa de salida, o
- el bastón hubiese sido añadido antes de la hora de salida del partido o grupo de A.

4-4a/7
Llevar un bastón pesado para calentamiento

P. ¿Puede un jugador llevar un bastón pesado para calentamiento además de los 14 seleccionados para la ronda?

R. No, pero un bastón pesado para calentamiento podrá ser elegido como uno de los 14 bastones llevados por el jugador, siempre que cumpla con la Regla 4-1 (p. ej., un driver con cabeza excesivamente pesada puede infrignir el límite del momento de inercia - ver el Apéndice II).

Decisión relacionada:

- 14-3/10 Uso de aditamento para entrenamiento o swing durante la ronda.

4-4a/8
Llevar un bastón perdido por otro jugador

P. Un jugador que llevaba 14 bastones encontró el bastón de otro jugador en el campo. Levantó el bastón perdido, lo colocó en su bolsa pero no lo utilizó, y lo entregó en la tienda cuando concluyó la ronda. ¿Violó el jugador la Regla 4-4a por llevar 15 bastones?

R. No.

4-4a/9
Aclaración de penalidad en Match Play

P. Por favor confirme si la siguiente es la interpretación correcta de la Regla 4-4a en un partido entre A y B:

1. Después del primer hoyo se descubre que B tiene más de 14 bastones:
   a. Si B ganó el hoyo – el partido está empatado
   b. Si el hoyo se empató – A está 1 arriba.
   c. Si A ganó el hoyo – A está 2 arriba.
2. Después del segundo hoyo se descubre que B tiene más de 14 bastones:
   a. Si B ganó ambos hoyos – el partido está empatado.

b. Si B estaba 1 arriba – A está 1 arriba.
c. Si el partido estaba empatado – A está 2 arriba.
d. Si A estaba 1 arriba – A está 3 arriba.
e. Si A estaba 2 arriba – A está 4 arriba.

3. Más tarde en el partido, pero antes de que los jugadores abandonen el último green, se descubre que B tiene más de 14 bastones:
a. Si B estaba más de 2 arriba – se descuentan 2 hoyos.
b. Si B estaba 2 arriba – el partido está empatado.
c. Si B estaba 1 arriba – A está 1 arriba.
d. Si el partido estaba empatado – A está 2 arriba.
e. Si A estaba 1 arriba – A está 3 arriba.
f. Si A estaba 2 arriba – A está 4 arriba.
g. Si A estaba más de 2 arriba – se añaden 2 "arriba" a sus "arriba".

R. Ya que el castigo de pérdida de hoyo por violar la Regla 4-4a no se aplica a un hoyo específico sino al estado del partido al concluir el hoyo en que se descubre la violación, su interpretación es correcta.

Decisión relacionada:

- 2-5/5.5 Violación a la Regla de los 14 bastones detectada después de la conclusión del partido pero antes de anunciarse el resultado.

4-4a/10
Violación a la Regla de 14 bastones en stroke play se descubre en el hoyo 8; dónde aplican los golpes de castigo

P. En stroke play, A descubre, durante el juego del hoyo 8, que tiene 15 bastones en su bolsa y, por lo tanto, ha incurrido en el castigo de cuatro golpes bajo la Regla 4-4a. ¿Cómo se debe aplicar este castigo de cuatro golpes?

R. A debe agregar 2 golpes de castigo, en cada uno, en el primer y segundo hoyos jugados.

En bola baja en stroke play, tanto A como su compañero deben agregar 2 golpes de castigo en sus scores del primero y segundo hoyos jugados – ver la Regla 31-6.

4-4a/11
Bastón en exceso descubierto antes de que el jugador juegue desde la segunda mesa de salida pero después de que su oponente o co-competidor ha jugado

P. Un jugador inicia una ronda con 15 bastones. Descubre su error en la segunda mesa de salida después de que su oponente o co-competidor ha jugado, pero antes de él jugar. ¿Incurre el jugador en la penalidad máxima de (a) deducción de dos hoyos en match play o (b) cuatro golpes en stroke play?

R. No. Dado que el jugador no ha iniciado el juego del hoyo 2, incurre en una penalidad de: (a) deducción de un hoyo en match play o (b) dos golpes en stroke play.

4-4a/12
Competidor que perdió su putter toma prestado el putter del co-competidor

P. En stroke play, A, que por error había dejado su putter en el último green jugado, toma prestado un putter de B, un co-competidor, y lo usa. En la siguiente mesa de salida, la situación es reportada al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R. A no tenía derecho a tomar prestado un bastón elegido para el juego por otra persona en el campo – Regla 4-4a. A incurre en el castigo de dos golpes por violar la Regla 4-4a, e inmediatamente debe declarar el putter de B fuera de juego según la Regla 4-4c. Si A recupera su propio putter, le está permitido usarlo.

B puede recuperar su putter y usarlo durante el resto de la ronda.

4-4a/13
Jugador practica con el bastón de otro jugador

P. Un jugador comienza una ronda con 14 bastones. Entre el juego de dos hoyos, le pide prestado el putter a otro jugador y realiza varios putts de práctica en el green del último hoyo jugado. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. La Regla 7-2 autoriza dicha práctica del putt. El hecho de pedir prestado el putter no infringe la Regla 4-4a ya que el putter no fue utilizado para ejecutar un golpe que contase en el score del jugador.

Decisión relacionada con 4-4a/12 y 4-4a/13:
- 4-4b/1 Tomar prestado el putter del compañero.

4-4a/14
Jugador lleva partes de un bastón roto

P. Un jugador inicia una ronda con 14 bastones además de un bastón que se rompió en pedazos antes del inicio de la ronda, pero que aún no había sido retirado de su bolsa. ¿Cuál es la decisión?

R. Las Reglas no contemplan tal situación. En estas circunstancias, en equidad (Regla 1-4), no hay castigo siempre que el bastón roto no sea utilizado durante la ronda estipulada.

4-4a/15
Ensamblar componentes de bastón durante la ronda estipulada

P. Las Reglas 4-3a(iii) y 4-4a proveen que el reemplazo o adición de un bastón no debe hacerse por medio de ensamblar componentes llevados por o para el jugador durante la ronda estipulada. ¿Cuál es la decisión en las siguientes situaciones:

1. Durante la ronda estipulada, un jugador lleva una cabeza y una varilla (es decir, componentes) que se pueden ensamblar formando un bastón, pero él

no ensambla los componentes?

2. Durante la ronda estipulada, componentes que están en la casa club son ensamblados fuera del campo y luego llevados al jugador, quien usa el bastón ensamblado como reemplazo de un bastón que ha sido dañado en el curso normal del juego o como un bastón adicional cuando el jugador inició con menos de 14 bastones?
3. Durante la ronda estipulada, componentes que son llevados de la casa club al jugador son ensamblados en el campo, y el bastón ensamblado es usado como reemplazo de un bastón que ha sido dañado en el curso normal del juego o como bastón adicional cuando el jugador inició con menos de 14 bastones?

R. 1. Una cabeza y una varilla separadas no constituyen un bastón. Por lo tanto, la cabeza y varilla separadas no cuentan para el número de bastones que el jugador lleva bajo la Regla 4-4a. Sin embargo, independientemente del número de bastones llevados, no se permite ensamblar una cabeza y una varilla llevadas por o para el jugador durante la ronda estipulada. En consecuencia, si el jugador añadió o reemplazó un bastón al ensamblar componentes llevados por o para él durante la ronda, el jugador sería penalizado bajo la Regla 4-3a(iii) o la Regla 4-4a, según aplique.

2. Ya que los componentes no fueron llevados por o para el jugador en el campo (es decir, los componentes estaban ubicados y fueron ensamblados fuera del campo), no hay castigo bajo la Regla 4-3a(iii) ó la Regla 4-4a.
3. Provisto que los componentes no eran llevados por y para el jugador en el campo en el momento en que el bastón adicional o de reemplazo fue solicitado por el jugador, no hay castigo bajo la Regla 4-3a(iii) o la Regla 4-4a.

4-4a/16
Estatus de bastones adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva

P. Un jugador inicia su ronda estipulada con diez bastones que carga su caddie. El jugador le ha pedido a otra persona que camine a la par del grupo y lleve ocho bastones más. Durante la ronda, el jugador pretende agregar a su bolsa bastones de los que carga la otra persona. ¿Está esto permitido?

R. No. Dado que el jugador intenta agregar de entre esos bastones durante la ronda, los ocho bastones cuentan para su total. Por lo tanto, el jugador viola la Regla 4-4a por iniciar la ronda estipulada con más de 14 bastones.
Adicionalmente, la otra persona actúa como un segundo caddie, en violación a la Regla 6-4.
Dado que actos diferentes resultaron en la violación de dos Reglas, aplican castigos múltiples (ver el Principio 5 de la Decisión 1-4/12).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-4a: Ver "Baston(es): Violación a Regla de 14 bastones" en el Índice (I-15).

COMPAÑEROS PUEDEN COMPARTIR BASTONES

4-4b/1
Tomar prestado el putter del compañero

P. Ni A ni B, que eran compañeros en un partido de bola baja, llevaban 14 bastones cada uno, pero entre los dos tenían más de 14. Varias veces durante la ronda A tomó prestado el putter de B. ¿Está esto permitido?

R. No. Al bando A-B se le deben deducir dos hoyos. La penalidad sería aplicada al estado del partido al terminar el hoyo donde se descubrió la violación.

Decisiones relacionadas:
- 4-4a/12 Competidor que pierde su putter toma prestado el putter de un cocompetidor.
- 4-4a/13 Jugador practica con el bastón de otro jugador.
- 5-1/5 Si es que un jugador puede pedir prestadas bolas a otro jugador.
- 20/2 Pedir prestado un bastón para medir.

DECLARAR BASTÓN EN EXCESO FUERA DE JUEGO

4-4c/1
Bastón en exceso declarado fuera de juego antes de la ronda

P. Poco antes de iniciar una ronda, un jugador descubre que, accidentalmente tiene 15 bastones en su bolsa. Declara uno de los bastones fuera de juego a su oponente, marcador o co-competidor e inicia la ronda. ¿Está el jugador sujeto a castigo?

R. No. En estas circunstancias específicas (es decir, el descubrimiento fue hecho poco antes de la ronda, el jugador tenía 15 bastones, accidentalmente tenía un bastón extra y el jugador declaró fuera de juego uno de los bastones), los alcances de la Regla 4-4a no aplican al jugador toda vez que no se considera que lleva consigo o que ha seleccionado ese bastón para jugar, aún cuando físicamente está en su posesión. Si es posible, el jugador debería tratar de separar el bastón declarado fuera de juego de los demás bastones, poniéndolo en el piso de su carro de golf o volteándolo de cabeza en su bolsa.
En cualquier otra circunstancia (p. ej., el jugador trae más de 15 bastones, etc.), el jugador está violando la Regla 4-4a. (Revisada)

4-4c/2
Si es que un jugador puede usar un bastón en exceso para reemplazar uno

P. Un jugador comienza una ronda con 15 bastones. Al descubrirse el error, él se aplica el castigo correspondiente bajo la Regla 4-4a y declara uno de sus bastones fuera de juego de acuerdo a la Regla 4-4c. Más adelante en la ronda y en el curso normal del juego, el jugador daña uno de sus restantes bastones, al grado que resulta inadecuado para jugar. ¿Puede el jugador reemplazar el bastón

dañado con el bastón en exceso que, en cumplimiento de la Regla 4-4c, había declarado fuera de juego?

R. Sí. La Regla 4-3a(iii), que en parte establece que un jugador puede reemplazar un bastón que haya resultado inadecuado para jugar durante el curso normal del juego "con cualquier bastón", prevalece sobre la Regla 4-4c, que prohíbe el uso de un bastón que haya sido declarado fuera de juego por una violación a la Regla 4-4a ó 4-4b.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-4c: *Ver* "Bastón(es): Violación a Regla de 14 bastones" en el Índice.

REGLA 5

LA BOLA

Para especificaciones detalladas e interpretaciones sobre la conformidad de bolas bajo la Regla 5 y el proceso para consulta y presentación respecto a bolas, ver Apéndice III.

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

5-1. GENERAL

La bola utilizada por el jugador debe cumplir con los requerimientos señalados en el Apéndice III.

Nota: El *Comité* puede requerir en las condiciones de la competencia (Regla 33-1), que la *bola* usada por el jugador debe aparecer en la versión actualizada de la "Lista de bolas aprobadas" emitida por la USGA.

5-2. MATERIAL AJENO

La bola que el jugador juegue no debe tener aplicado material ajeno con el propósito de cambiar sus características de juego.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 5-1 ó 5-2:
Descalificación

5-3. BOLA INADECUADA PARA JUGAR

Una bola es inadecuada para jugar si se encuentra visiblemente cortada, agrietada o deformada. Una bola no es inadecuada para jugar solamente porque tenga adherido lodo u algún otro material, se encuentre arañada o su pintura dañada o descolorida.

Si un jugador tiene razones para creer que su bola se ha vuelto inadecuada para jugar durante el hoyo que está siendo jugado, puede levantarla, sin castigo, para determinar si está o no dañada.

Antes de levantarla, el jugador debe anunciar su intención a su oponente, en match play, o a su anotador o a su co-competidor en stroke play, y marcar la posición de la bola. Podrá entonces, levantarla y examinarla dando oportunidad a su oponente, anotador o co-competidor de revisarla, así como de observar el proceso de levantar y recolocar la bola. No debe ser limpiada al levantarse bajo la Regla 5-3.

Si el jugador no cumple con todo o cualquier parte de este procedimiento, o si levanta la bola sin tener motivos para creer que se ha vuelto inadecuada para jugar durante el juego del hoyo en juego, incurrirá en un golpe de castigo.

Si se determina que la bola se ha vuelto inadecuada para jugar durante el juego de un hoyo, el jugador podrá sustituirla por otra bola, colocándola en el lugar en el que se encontraba la bola original. De otra manera, la bola original debe

recolocarse. Si el jugador cambia la bola sin estar permitido y ejecuta un golpe a una bola erróneamente sustituida, incurre en el castigo general por infracción a la Regla 5-3, pero no hay castigo adicional bajo esta Regla o la Regla 15-2.

Si una *bola* se rompe en pedazos como resultado de un golpe, éste se cancela y el jugador debe jugar una bola sin castigo tan cerca como sea posible al punto desde el que la bola original fue jugada. (Ver Regla 20-5).

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 5-3:**
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes
*Si el jugador incurre en el castigo general por infringir la Regla 5-3 no habrá castigo adicional bajo esta Regla.

Nota 1: Si el *oponente*, anotador o *co-competidor* desea hacer una reclamación sobre el estado de la bola, debe hacerlo antes de que el jugador juegue otra.
Nota 2: Si el lie original de la bola a ser colocada o recolocada ha sido alterado – ver la Regla 20-3b.
(Limpiar la bola levantada del *green* o bajo cualquier otra Regla- ver Regla 21).

LA BOLA: GENERAL

5-1/1
Usar una bola que no cumple con las especificaciones

P. Si un jugador, sin darse cuenta, ejecuta un golpe con una bola que no cumple con las especificaciones prescritas, ¿estaría justificado el Comité, bajo la Regla 33-7, en dejar sin efecto o modificar el castigo de descalificación?

R. No – pero ver la Decisión 5-1/3 con respecto a una bola provisional.

5-1/1.5
Estatus de una bola que no está en la Lista de Bolas Aprobadas

P. En una competencia en la que el Comité no ha adoptado la condición de la competencia que requiere a los jugadores el uso de bolas cuyo fabricante y modelo aparezca en la Lista de bolas aprobadas vigente, un jugador usa una bola que no aparece en la Lista. ¿Cuál es el estatus de dicha bola?

R. Las bolas que no aparecen en la Lista de bolas aprobadas vigente entran en tres categorías:

1. De fabricantes y modelos que no han sido evaluadas,
2. De fabricantes y modelos que aparecían en alguna Lista anterior pero que no han sido sometidas nuevamente para inclusión en la Lista vigente, y
3. De fabricantes y modelos que han sido evaluadas y no cumplen con las Reglas y especificaciones establecidas en el Apéndice III.

Se presume que las bolas en las categorías 1 y 2 cumplen con las especificaciones y la responsabilidad de prueba recae en la persona que alega que la bola no cumple con ellas.

Se considera que todas las bolas en la categoría 3 no cumplen con las especificaciones.

5-1/1.7
Estatus de bola a ser retirada de Lista de bolas aprobadas

P. Un modelo de bola incluido en la Lista de bolas aprobadas vigente es probada nuevamente y se ve no cumple con las especificaciones del Apéndice III. El modelo por lo tanto será borrado de la siguiente publicación de la Lista. ¿Cuál es el estatus de la bola en el periodo intermedio?

R. Los jugadores tienen derecho a asumir que todas las bolas incluidas en la Lista de bolas aprobadas vigente cumplen con las Reglas. Por ello, los jugadores pueden continuar usando bolas del modelo en cuestión hasta la publicación de la siguiente Lista, a menos que por condición de una competencia el Comité específicamente excluya ese modelo. Esto aplica independientemente de si es una condición de la competencia el uso de bolas que aparezcan en la Lista de bolas aprobadas.

5-1/2
Condición que requiere el uso de bolas publicadas en la Lista de bolas aprobadas; castigo por violación

P. Es una condición de la competencia que los jugadores deben usar una bola de fabricante y modelo publicada en la Lista de bolas aprobadas vigente. ¿Puede el Comité establecer que el castigo por violar la condición sea la pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play en cada hoyo en que ocurre la infracción en lugar de la descalificación?

R. No.

5-1/3
Condición que requiere el uso de bolas en la Lista de bolas aprobadas; bola que no está en la Lista es jugada como bola provisional

P. Es una condición de la competencia que los jugadores deben usar una bola de fabricante y modelo publicada en la Lista de bolas aprobadas vigente. Un jugador, creyendo que su bola puede estar perdida o fuera de límites, juega una bola provisional. A continuación encuentra su bola original y luego descubre que la bola jugada como provisional no estaba en la Lista. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no incurre en castigo dado que la bola provisional nunca fue la bola en juego.

5-1/4
Estatus de las bolas "X-out", "Refurbished" y "Practice"

P. ¿Cuál es el estatus de las bolas "X-out", "Refurbished" y "Practice"?

R. "X-out" es el nombre común que reciben las bolas consideradas por el fabricante como imperfectas (generalmente por razones estéticas, p. ej., errores de impresión o pintura) y, por consiguiente, tienen el nombre de la marca

tachado. Una bola reciclada es una bola de segunda mano que es limpiada y estampada como "Refurbished".

En ausencia de una fuerte evidencia que indique que una bola "X-out" o "Refurbished" no cumple con las Reglas, es permisible que estas bolas sean utilizadas. Sin embargo, en una competencia en la que el Comité haya adoptado la condición de que el jugador debe usar únicamente bolas incluidas en la Lista de bolas aprobadas vigente (ver la Nota a la Regla 5-1), este tipo de bolas no pueden usarse, aunque la bola en cuestión (sin ser tachada o marcada como reciclada) aparezca en la Lista.

En la mayoría de los casos, las bolas de práctica son bolas que aparecen en la Lista de bolas aprobadas que han sido estampadas con el nombre "Pactice", de la misma manera en la que las bolas de golf se estampan con logotipos de empresas o nombre de clubes. Estas bolas pueden ser usadas aún en los casos en que el Comité haya adoptado la condición de que el jugador debe usar bolas que aparezcan en la Lista de bolas aprobadas vigente.

5-1/5
Si es que un jugador puede tomar bolas prestadas a otro jugador

P. Durante una ronda estipulada, un jugador se queda sin bolas. ¿Puede él tomar prestada una o más bolas de otro jugador?

R. Sí. La Regla 4-4a prohíbe a un jugador tomar prestado un bastón a otro jugador que está jugando en el campo, pero las Reglas no le impiden a un jugador tomar prestados otros artículos del equipo (bolas, toallas, guantes, tees, etc.) de otro jugador o de un agente externo.
Si la condición de "Una Bola" del Apéndice I está en vigor, el jugador necesitaría obtener una bola del mismo fabricante y modelo exigidos por esa condición.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 5-1: *Ver* "Bola" en el Índice.

BOLA INADECUADA PARA JUGAR

5-3/1
Bola dañada internamente

P. Un jugador pegó su golpe de salida y manifestó que creía que la bola se comportaba de modo irregular en el vuelo. Antes de ejecutar su siguiente golpe examinó la bola, pero no pudo encontrar daño externo y la bola no estaba deformada. Comentó que la bola se debía haber dañado internamente con su último golpe e invocó el derecho de sustituirla con otra bola de acuerdo con la Regla 5-3. ¿Tenía derecho el jugador de invocar la Regla 5-3?

R. No.

5-3/2
Bola declarada inadecuada para jugar jugada en hoyo posterior

P. Un jugador dañó su bola en un hoyo, la declaró inadecuada para jugar y la sustituyó con otra bola. En un hoyo posterior jugó la bola dañada. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. Sin embargo, el jugador no puede volver a declarar la bola (en la misma condición) inadecuada para jugar.

5-3/3
Bola adecuada para jugar es considerada inadecuada

P. En stroke play, un competidor, después de anunciar su intención de hacerlo, levanta su bola para ver si está dañada, la mostró a su anotador y la consideró inadecuada para jugar. El anotador disputó esa postura, pero el competidor insistió en sustituir y jugar otra bola. Antes de terminar el hoyo, no obstante, se consultó a un árbitro y él decidió que la bola sacada del juego no era, después de todo, inadecuada para jugar. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador debe ser penalizado con dos golpes por infringir la Regla 5-3 y debe embocar con la bola sustituta.

En circunstancias similares en match play, el jugador perdería el hoyo por infringir la Regla 5-3.

5-3/3.5
Jugador levanta su bola en el green, la arroja a un lago y luego anuncia que la bola era inadecuada para jugar

P. Un jugador ejecuta mal el golpe de acercamiento pero la bola queda en el green. El jugador marca la posición de la bola, la revisa y la arroja a un lago adyacente de donde no es posible recuperarla.
El jugador entonces informa a su oponente, anotador o co-competidor que la bola era inadecuada para jugar y que procederá a sustituirla. El jugador omitió, contrario a lo que establece la Regla 5-3, anunciar previamente su intención a su oponente en match play o a su anotador o co-competidor en stroke play, y dar a su oponente, anotador o co-competidor la oportunidad de examinar la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador tenía derecho a levantar su bola bajo la Regla16-1b sin anunciar previamente su intención. Sin embargo, cuando arrojó la bola al lago, privó a su oponente, anotador o co-competidor de la oportunidad de examinarla y reclamar la declaración de inadecuada, e imposibilitó la reposición de la bola original si tal reclamación fuera resuelta en su contra. Por lo tanto, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play, por infringir la Regla 5-3, pero le es permitido sustituir la bola para completar el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 15-2/1 Jugador sustituye otra bola en el green porque la bola original lanzada al caddie para limpiarla acabó en un lago.
- 18-2/13.5 Bola levantada y lanzada a un estanque por enojo.

5-3/4
Bola se Rompe en Pedazos Como Resultado de Golpear un Camino de Carritos

P. Un jugador ejecuta un golpe y la bola golpea un camino de carritos. Como resultado del impacto con el camino, la bola se rompe en pedazos. ¿Debería considerarse que la bola se rompió como "resultado de un golpe", en cuyo caso el jugador debe repetir el golpe sin castigo según el último párrafo de la Regla 5-3?

R. Sí.

5-3/5
Bola enterrada en obstáculo es levantada para determinar si es inadecuada para jugar

P. Según la Regla 5-3, una bola en un obstáculo puede ser levantada para determinar si es inadecuada para jugar. ¿Si una bola enterrada en un obstáculo se levanta para determinar si es inadecuada para jugar y el lie original se altera en el proceso de levantarla, aplica la Regla 20-3b?

R. Sí, ver la Nota 2 a la Regla 5-3.

El mismo criterio aplicaría si el lie de una bola en de un obstáculo se altera cuando la bola es levantada para su identificación (ver la Nota a la Regla 12-2).

Decisión relacionada:
20-3b/7 Si es que el lie original puede ser el "lie similar más cercano."

5-3/6
Bola que se cree inadecuada para jugar es levantada bajo otra Regla y limpiada; luego se determina que es inadecuada

P. Un jugador cree que su bola puede haber quedado inadecuada para jugar debido a su golpe anterior, pero no le es posible determinarlo debido a que la bola tiene adherido mucho lodo. Levanta la bola para tomar alivio de un área de terreno en reparación. Luego limpia la bola según se lo permite la Regla 25-1b y determina que la bola es inadecuada para jugar. ¿Está el jugador sujeto a castigo bajo la Regla 5-3 que prohíbe limpiar la bola?

R. No. El jugador tiene derecho a limpiar la bola bajo la Regla 25-1b.

5-3/7
Bola se cree inadecuada para jugar; participación del Comité

P. Un jugador desea levantar su bola para determinar si es inadecuada para jugar. ¿Puede un árbitro o un miembro del Comité cubrir las responsabilidades del

oponente, anotador o co-competidor en el procedimiento de alivio de acuerdo a la Regla 5-3?

R. Sí.

La misma decisión aplica si un jugador desea levantar su bola para identificarla (Regla 12-2) o para determinar si tiene derecho a alivio bajo alguna Regla (ver la Decisión 20-1/0.7).

5-3/8
Oponente o co-competidor disputa aseveración de jugador de que su bola es inadecuada para jugar

P. Un jugador considera su bola inadecuada para jugar. Su oponente o cocompetidor no está de acuerdo. No hay un árbitro disponible para una decisión. A pesar del desacuerdo del oponente o co-competidor, ¿puede el jugador sustituir otra bola?

R. Sí, sujeto a las siguientes consideraciones:

En match play, si el oponente entonces presenta una reclamación (Regla 2-5) y el Comité, después de examinar la bola original, resuelve a favor del oponente, el jugador perdería el hoyo. De otra forma, el resultado del hoyo se mantiene.

En stroke play, el jugador también puede jugar una segunda bola bajo la Regla 3-3.

En cualquiera de las dos formas de juego, el jugador debe asegurarse que la condición de la bola que él consideró inadecuada para jugar sea preservada hasta que el Comité pueda examinarla. De otra manera, el Comité debe decidir en contra del jugador y en match play el jugador perdería el hoyo y en stroke play el jugador incurriría en un castigo de dos golpes.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 5-3: Ver "Bola inadecuada para jugar" en el Índice.

REGLA 6

EL JUGADOR

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

6-1. REGLAS

El jugador y su *caddie* son responsables de conocer las *Reglas*. Durante una *ronda estipulada*, el jugador incurre en el castigo aplicable por cualquier violación de una *Regla* por su *caddie*.

6-2. HANDICAP

a. Match play

Antes de iniciar un partido en una competencia con handicap, los jugadores deberían proporcionar uno al otro sus respectivos handicaps. Si un jugador inicia el partido habiendo declarado un handicap mayor al que tiene derecho y esto afecta el número de golpes de ventaja dados o recibidos, será descalificado; de otra manera deberá jugar con el handicap declarado.

b. Stroke play

En cualquier ronda en una competencia con handicap, el competidor debe asegurarse de que éste se encuentre registrado en su tarjeta de score antes de entregarla al *Comité*. Si no se registra el handicap en la tarjeta antes de entregarla (Regla 6-6b), o si el registrado es mayor a aquel al que tiene derecho y esto afecta el número de golpes de ventaja recibidos, será descalificado de la competencia; de otra manera, el score permanecerá.

Nota: Es responsabilidad del jugador saber en qué hoyos da o recibe ventaja.

6-3. HORA DE SALIDA Y GRUPOS

a. Hora de salida

El jugador debe iniciar el juego a la hora establecida por el *Comité*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-3a:

Si el jugador llega a su mesa de salida, listo para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, recibirá un castigo por llegar tarde de pérdida del primer hoyo en match play o dos golpes en el primer hoyo en stroke play. De otra manera el castigo por infringir esta Regla es descalificación.

Competencias contra Bogey y par – ver Nota 2 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 2 a la Regla 32-1b.

Excepción: Cuando el *Comité* determine que existen circunstancias excepcionales
que evitaron que el jugador iniciara a tiempo, no habrá castigo.

b. Grupos
En competencias de stroke play, el *competidor* debe permanecer, durante la ronda, en el grupo asignado por el *Comité* a menos que éste autorice o ratifique un cambio.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-3b:
Descalificación.
(Mejor bola y bola baja – ver Reglas 30-3a y 31-2)

6-4. CADDIE
El jugador podrá ser ayudado por un *caddie*, limitado a sólo uno en cualquier momento.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-4:**
Match play – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado del partido se ajustará deduciendo un hoyo por cada uno en el que la infracción ocurrió; deducción máxima por ronda – dos hoyos.
Stroke play – dos golpes de castigo por cada hoyo en el que la infracción ocurrió; castigo máximo por ronda – cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los que ocurrió cualquier infracción).
Match play o stroke play – Si la infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del siguiente hoyo, y el castigo debe aplicarse cómo corresponda.

*Un jugador con más de un caddie en violación a esta Regla debe, inmediatamente, al descubrirse la infracción, asegurarse de no tener más de uno durante el resto de la *ronda estipulada*. De otra manera, será descalificado.
Competencias contra Bogey y par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a.
Competencias Stableford – ver Nota 1 a la Regla 32-1b.

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competencia (Regla 33-1), prohibir el uso de *caddies* o restringir al jugador en su elección de *caddie*.

6-5. BOLA
La responsabilidad de jugar la bola correcta recae en el jugador. Cada jugador debería poner una marca de identificación en su bola.

6-6. SCORES EN STROKE PLAY
a. Registro de score
Al finalizar cada hoyo, el *anotador* debería verificar el score con el *competidor* y registrarlo en la tarjeta. Al término de la ronda el *anotador* debe firmar la tarjeta de score y entregarla al *competidor*. Si más de un *anotador* registró los scores, cada uno debe firmar por la parte de la que es responsable.

b. Firma y entrega de la tarjeta.
Al término de la ronda, el *competidor* debería verificar su score para cada hoyo y aclarar cualquier duda con el *Comité*. Debe asegurarse de que el *anotador* o *anotadores* hayan firmado la tarjeta, de haberla firmado él mismo, y de que sea entregada al *Comité* tan pronto como sea posible.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-6B:
Descalificación.

c. Alteración de la tarjeta
Ninguna alteración puede efectuarse en la tarjeta de score después de que el competidor la ha entregado al *Comité*.

d. Score equivocado en un hoyo
El *competidor* es responsable por la veracidad del score registrado para cada hoyo en su tarjeta de score. Si entrega una tarjeta conteniendo un score, en cualquier hoyo, menor al realmente efectuado, será descalificado. Si entrega un score, en cualquier hoyo, mayor al efectuado, el score permanecerá.
Excepción: Si el *competidor* entrega un score en cualquier hoyo menor al realmente efectuado debido a no incluir uno o más *golpes de castigo* que, antes de regresar la tarjeta de score, él no sabía que había incurrido, no será descalificado. En tales circunstancias, el *competidor* incurre en el castigo prescrito por la *Regla* aplicable y un castigo adicional de dos golpes para cada hoyo en el que el *competidor* ha cometido una violación a la Regla 6-6d. Esta excepción no aplica cuando la penalidad aplicable sea descalificación de la competencia.
Nota 1: El *Comité* es responsable de efectuar la suma de los scores y la aplicación
del handicap registrado en la tarjeta de score – ver Regla 33-5.
Nota 2: : En *bola baja* en stroke play, ver también la Regla 31-3 y 31-7a.

6-7. RETRASO INDEBIDO, JUEGO LENTO
El jugador debe jugar sin retraso indebido y de acuerdo con cualquier ritmo de juego establecido por el *Comité*. Entre la terminación de un hoyo e inicio del siguiente, el jugador no debe retrasar indebidamente el juego.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-7:
Match play – pérdida del hoyo: Stroke play – dos golpes.
Competencias contra Bogey y par – ver Nota 2 a la Regla 32-1a.
Competencias Stableford – ver Nota 2 a la Regla 32-1b.
Por reincidencia – descalificación.

Nota 1: Si el jugador retrasa indebidamente el juego entre hoyos, está retrasando el juego del siguiente hoyo y, excepto para competencias contra bogey, par y Stableford (ver Regla 32), el castigo aplica para ese hoyo.
Nota 2: Con objeto de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de la competencia (Regla 33-1), establecer parámetros para el ritmo de juego incluyendo tiempo máximo para jugar la *ronda estipulada*, un hoyo o un *golpe*.

En match play, el *Comité* puede, en este caso, modificar el castigo por infringir esta Regla como sigue:
Primera infracción – Pérdida del hoyo;
Segunda infracción – Pérdida del hoyo;
Por reincidencia – Descalificación.

En stroke play, el Comité puede, en este caso, modificar el castigo por infringir

esta Regla como sigue:
Primera infracción – Un golpe;

Segunda infracción – Dos golpes.
Por reincidencia – Descalificación.

6-8. SUSPENSIÓN DEL JUEGO, REANUDACIÓN DEL JUEGO

a. Cuando se permite

El jugador no debe interrumpir el juego a menos que:
(i) el *Comité* lo haya suspendido;
(ii) considere que hay peligro por rayos;
(iii) esté solicitando una decisión del *Comité* en caso de duda o discusión (ver Reglas 2-5 y 34-3); o
(iv) Exista alguna buena razón tal como enfermedad súbita.

Mal tiempo no es, en sí mismo, una buena razón para suspender el juego.

Si el jugador interrumpe el juego sin permiso específico del *Comité*, debe reportarlo al mismo tan pronto como sea posible. Si así lo hace y el *Comité* considera sus razones satisfactorias, no habrá castigo. De otra manera, será descalificado.

Excepción en match play: Los jugadores que interrumpan un partido, por mutuo acuerdo, no están sujetos a descalificación a menos que al hacerlo retrasen la competencia.

Nota: Abandonar el *campo* no es, por sí mismo, suspensión del juego.

b. Procedimiento cuando el juego es suspendido por el Comité

Cuando el juego es suspendido por el *Comité*, si los jugadores en un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben continuar jugando hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación. Si habían iniciado el juego de un hoyo, deberán dejar de hacerlo inmediatamente o continuar el juego de ese hoyo, con tal de que lo hagan sin ninguna demora. Si eligen continuar jugando ese hoyo, podrán suspenderlo antes de terminarlo. En cualquier caso, el juego debe suspenderse al terminar ese hoyo.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el Comité lo ordene.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-8B:

Descalificación.

Nota: El *Comité* puede establecer en las condiciones de la competencia (Regla 33-1) que, en situaciones potencialmente peligrosas, el juego debe suspenderse inmediatamente después del aviso de suspensión. Si un jugador no suspende inmediatamente, será descalificado a menos que existan circunstancias que eviten la descalificación según lo previsto en la Regla 33-7.

c. Levantar la bola cuando el juego ha sido suspendido

Cuando el jugador suspende el juego de un hoyo bajo la Regla 6-8a, puede levantar su bola sin castigo, solamente si el *Comité* lo ha suspendido o existe una buena razón para hacerlo. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Si suspende el juego y levanta la bola sin permiso específico del *Comité*, debe, al reportar al *Comité* (Regla 6-8a), incluir el hecho de haber levantado la

bola.
Si la levanta sin existir una buena razón para hacerlo, no la marca antes de levantarla o no reporta haberla levantado, incurrirá en castigo de un golpe.

d. Procedimiento al reanudarse el juego
El juego debe reanudarse desde donde fue interrumpido, aun si la reanudación sucede en un día posterior. El jugador debe, antes o al reanudarse el juego, proceder como sigue:
(i) si el jugador levantó su bola, debe, suponiendo que tenía derecho a hacerlo bajo la Regla 6-8c, colocar la bola original o una *bola sustituta* en el punto desde el cual la levantó; de no haber tenido derecho debe recolocar la bola original.
(ii) si el jugador no levantó su bola podrá, suponiendo que tenía derecho a hacerlo según la Regla 6-8c, levantar, limpiar o recolocarla, o bien, sustituir una bola, en el punto desde el cual la levantó. Antes de levantarla debe marcar su posición; o
(iii) si la bola o el marcador se mueven (aun sea por el viento o por agua) mientras el juego se encontraba suspendido, una bola o marcador deben colocarse en el punto donde se encontraba la bola original o desde donde se movió el marcador.
Nota: Si el punto donde la bola debe ser colocada es imposible de determinar, debe ser estimado y la bola colocarse en ese punto. Las consideraciones de la Regla 20-3c no aplican.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-8d:**
Match play – pérdida del *hoyo*; Stroke play – dos golpes.
*Si el jugador incurre en el castigo general por infracción a la Regla 6-8d no habrá castigo adicional bajo la Regla 6-8c.

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR: REGLAS

6-1/1
Formato de juego equivocado usada en un partido

P. En un partido de golpes alternos, cuatro jugadores inician su partido en el formato de bola baja en jmatch play. El error se descubre después de jugar el hoyo 9. ¿Cuál es la decisión?

R. No sería correcto decidir un partido con una modalidad de juego distinta a la prescrita.
Si el formato de juego equivocado se utiliza como resultado de un error del Comité, el partido se debe jugar de nuevo. Si el formato de juego equivocado se utiliza por equivocación de los jugadores, el partido se debe jugar de nuevo. Si esto, sin embargo, demora la competencia, ambos bandos deben ser descalificados, salvo que un bando conceda el partido al otro – ver las Reglas 2-4 y 6-1. Si el formato de juego equivocado es utilizado intencionalmente por los jugadores, deben ser descalificados – Regla 1-3.

Decisiones relacionadas:
- 1-3/7 Acuerdo para dejar sin efecto una condición.
- 2-4/21 Adoptar un formato de juego equivocado para decidir cuál bando habrá de conceder el partido.
- 33-1/4 Partido decidido en un formato de juego equivocado por acuerdo entre los jugadores.

HANDICAP

6-2/1
Significado de "handicap"

P. En un sistema de handicaps que establece que un jugador debe ajustar su handicap de acuerdo con el rating del campo que juega, el handicap del jugador antes del ajuste es 4.8. Después de aplicar el ajuste correspondiente al campo y a las mesas de salida a usarse en la competencia, el handicap del jugador es 6. ¿Cuál es su "handicap" para efectos de la Regla 6-2?

R. 6. En una competencia en stroke play, el jugador debe asegurarse que su handicap para el campo y las mesas de salida a usarse esté registrado en su tarjeta de scores cuando la entregue al Comité.

Decisión relacionada:
6-2b/0.5 Significado de "handicap" cuando no se usa el handicap completo.

HANDICAP EN MATCH PLAY

6-2a/1
Omisión de determinar ventajas antes de iniciar un partido

No hay penalidad si los jugadores no anuncian sus respectivas ventajas antes de iniciar un partido en match play. Si esto hace que uno de ellos no reciba un golpe de ventaja en un hoyo en el que tenía derecho a recibirlo, el resultado del hoyo se da por válido.

6-2a/2
Golpe de ventaja dado en hoyo equivocado por error

P. En un partido entre A y B, según la Tabla de Golpes de Ventaja, A recibía un golpe de ventaja en el hoyo 9. Sin embargo, tanto A como B creyeron equivocadamente que A recibía un golpe de ventaja en el hoyo 7 y el partido se jugó sobre esa base. Luego el Comité se dio cuenta del error. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. El Comité no debe intervenir. Dado que los jugadores no acordaron apartarse de la Tabla de Golpes de Ventaja y lo hicieron por equivocación, no violaron la Regla 1-3. El partido se mantiene como se jugó. Ver la Nota a la Regla 6-2.

6-2a/3
Golpe de ventaja reclamado erróneamente en un hoyo; error descubierto antes de completar el hoyo

P. En match play, en la mesa de salida de un hoyo, A manifiesta equivocadamente que recibe un golpe de ventaja en ese hoyo. Cuando A se prepara a jugar el putt, su oponente, B, se da cuenta que A no recibe un golpe de ventaja. B así lo manifiesta a A y reclama el hoyo sobre la base de que A dio información equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R. El hoyo se debe completar sin dar a A el golpe de ventaja y sin aplicar castigo a ninguno de los dos bandos. A no dio información equivocada. Es responsabilidad de cada jugador conocer en qué hoyos se dan o reciben golpes de ventaja – ver la Nota a la Regla 6-2.

Decisión relacionada:
- 2-5/13 Golpe de ventaja adicional tomado por error en un partido con ventaja; error se descubre varios hoyos después

6-2a/4
Golpe de ventaja reclamado después de concederse el hoyo

P. En un partido con handicap, A embocó en 3. B, teniendo un putt para hacer 4 gross y olvidando que tenía derecho a un golpe de ventaja en el hoyo, concedió el hoyo a A. Antes de que A o B jugaran desde la siguiente mesa de salida, B recordó que tenía un golpe de ventaja en el hoyo anterior. ¿Cuál es la decisión?

R. A ganó el hoyo cuando B se lo concedió – Regla 2-4. Era responsabilidad de B conocer los hoyos en los que recibía golpes de ventaja – ver la Nota a la Regla 6-2. Dado que B olvidó su golpe de ventaja, debe sufrir las consecuencias.

6-2a/5
Handicap equivocado utilizado en partido por error; error se descubre después de que el resultado se publicó oficialmente

P. En un partido con hanicap entre A y B, A manifestó por error antes de iniciar el partido, que su handicap era 10, cuando en realidad era 9. El partido se jugó basado en que el handicap de A era 10. A ganó el partido. El error se descubrió después de publicado oficialmente el resultado. ¿Cuál es la decisión?

R. El partido se mantiene como se jugó. Ningún reclamo presentado por B se podría considerar, salvo que A supiera que estaba dando información equivocada acerca de su handicap – ver las Reglas 2-5, 6-2a y 34-1a.

6-2a/6
Handicap equivocado usado en un partido

P. En un partido con handicap, las condiciones establecen que cuando las

ventajas fueran diferentes, se utilizaría el total de la diferencia. En un partido, sin embargo, los jugadores, ignorando esta condición, usaron ¼ de la diferencia, y el jugador con menor handicap ganó el partido. ¿Cómo debe decidir el Comité?

R. El Comité debe decidir que el partido se mantiene como se jugó. Los jugadores omitieron tomar nota de las condiciones de la competencia (Regla 6-1) y deben asumir las consecuencias.

Decisiones relacionadas con 6-2a/5 y 6-2a/6:
• 30-3a/3 Determinación de las ventajas a dar en un partido de bola baja si uno de los jugadores no puede competir.
• 33-1/2 Handicap equivocado usado debido a mala información por parte del Comité.

HANDICAP EN STROKE PLAY

6-2b/0.5
Significado de "handicap" cuando no se utiliza completo

P. Es una condición de una competencia en stroke play (p. ej., bola baja) que los jugadores no reciban sus ventajas completas. Bajo la Regla 6-2b, ¿qué debe el jugadro anotar en su tarjeta de scores?
R. El jugador debe registrar su handicap completo. Es responsabilidad del Comité aplicar la condición de la competencia para ajustar los handicaps.

Decisión relacionada:
• 6-2/1 Significado de "handicap."

6-2b/1
Handicap incorrectp usado en stroke play por equivocación; error se descubre después del cierre de la competencia

P. En una competencia en stroke play, A creía que su handicap era 10, lo que anotó en su tarjeta. En realidad su handicap era 9. A ganó la competencia debido al error. El resultado de la competencia fue publicado y el error descubierto posteriormente. ¿Cuál es la decisión?

R. La competencia se debe mantener como se jugó. Según la Regla 34-1b, el castigo que establece la Regla 6-2b no se puede aplicar después de que una competencia en stroke play con handicap se ha cerrado, salvo que el competidor haya jugado, conscientemente, con un handicap mayor al que le correspondía.

6-2b/2
Handicap equivocado utilizado con conocimiento en stroke play; error descubierto después del cierre de la competencia

P. A finales de junio, A se inscribió a una competencia en stroke play con handicap que se llevaría a cabo el 10 de julio y declaró un handicap de 7 golpes, que era su handicap correcto. El 1 de julio, el handicap de A baja a 6, estando él enterado del cambio.

El 10 de julio, A jugó en la competencia en stroke play y entregó su tarjeta con un handicap de 7, lo cual afectó el número de golpes que recibió. Bajo las condiciones del evento, debió haber registrado en su tarjeta de score su handicap actualizado de 6 golpes. Después del cierre de la competencia, se descubre que A jugó con un hándicap de 7 en lugar de 6.

El Comité cuestiona a A, y él declara o que sabía que debió haber jugado con 6 de handicap o que no estaba seguro. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. En cualquiera de los dos casos, se debe considerar que A utilizó un handicap mayor al que tenía derecho y está descalificado bajo la Regla 34-1b Excepción (ii).

Si A hubiera creído que debía jugar con el handicap a la fecha de la inscripción, no habría ninguna castigo ya que la competencia estaba cerrada (Regla 34-1b).

6-2b/2.5
Competidor anota el handicap equivocado del compañero en competencia de golpes alternos en stroke play; error descubierto después del cierre de la competencia

P. A y B eran compañeros en una competencia de golpes alternos en stroke play. Al término de la ronda, A anotó en la tarjeta que su handicap era 8, pero erróneamente y con desconocimiento de B, anotó que la handicap de B era 10, si bien B sabía que su handicap era 9. El error afectó el número de golpes recibidos por el bando, pero el hecho no se conoció sino hasta después del cierre de la competencia. ¿Cuál es la decisión?

R. El bando debería ser descalificado por entregar una tarjeta en la que el handicap de B era mayor que el número de golpes a que tenía derecho, circunstancia que afectó el número de golpes recibidos (Regla 6-2b). En vista de que B sabía que su handicap era 9, el hecho de que se hubiera cerrado la competencia no tiene relevancia – ver la Regla 34-1 b(ii).

6-2b/3
Competidor gana una competencia con handicap incorrecto debido a error del Comité; error se descubre varios días después

P. El Comité, incorrectamente, calculó la ventaja de un competidor y lo anotó en la pizarra como 17, cuando debió ser 16. El competidor ganó una competencia a 18 hoyos en srtoke play como resultado del error. ¿Puede el Comité corregir el error varios días después y retirar el premio?

R. Sí. No hay límite de tiempo para corregir tal error. La Regla 34-1b no aplica, debido a que ésta se refiere a castigos y no a errores del Comité.

El competidor no debe ser descalificado, pero debe agregar un golpe a su score neto.

Decisiones relacionadas:

- 33-5/2 Handicap equivocado aplicado por el Comité resulta en que un jugador no recibe su premio.
- 34-1b/6 Score del ganador no es publicado debido a un error del Comité.

6-2b/3.5
Handicap equivocado anotado en la tarjeta por el Comité; error se descubre antes del cierre de la competencia

P. En una competencia en stroke play, el Comité emite las tarjetas con el handicap del competidor además de su nombre y la fecha.
El Comité erróneamente anota el handicap de un competidor como 7 en lugar de 6 y esto afecta el número de golpes recibidos. El error no se registra hasta después de haber entregado la tarjeta, pero antes del cierre de la competencia. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor debería ser descalificado bajo la Regla 6-2b. Es responsabilidad del jugador asegurarse que su handicap correcto haya sido anotado en su tarjeta antes de que la misma sea entregada al Comité.

6-2b/4
Competidores en una Competencia de Golpes Alternos Omiten Anotar sus Handicaps Individuales en la Tarjeta de Scores

P. En una competencia de golpes alternos en stroke play, los compañeros A y B correctamente calcularon el número de golpes a que tenían derecho y lo anotaron en su tarjeta de scores, en vez de sus handicaps individuales. A y B fueron descalificados. ¿Fue correcta la decisión?

R. Sí. En cualquier ronda de una competencia en stroke play con handicap, es responsabilidad del competidor asegurarse que su handicap esté anotado en su tarjeta de scores antes de ser entregada al Comité (Regla 6-2b).

La palabra "competidor" incluye a su compañero en una competencia de golpes alternos en stroke play - ver la Definición de "Competidor". Por lo tanto, era un requisito que los handicaps individuales de A y B estuviesen anotados en su tarjeta de scores. Ya que sólo se anotó el número de golpes a que tenían derecho, A y B fueron correctamente descalificados.

6-2b/5
Competencia en la que los dos mejores de cuatro scores se usan para determinar al ganador; competidor entrega tarjeta de scores con un handicap mayor

P. Una competencia con ventaja se basa en los dos mejores scores de cuatro. En la primera ronda, un competidor entrega su tarjeta de scores con un handicap mayor al que tiene derecho y eso afecta el número de golpes recibidos. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador está descalificado únicamente de la primera ronda de la competencia y ahora tiene tres rondas en las cuales definir sus dos mejores scores netos.

Decisión relacionada:
- 33/8 Aplicación del castigo de descalificación en una competencia en la que no todos los scores son usados para determinar al ganador.

HORA DE SALIDA

6-3a/1
Posponer un partido final debido a la lesión de un jugador

Si un jugador que llega a la final de un torneo de match play se lesiona y no puede jugar en la fecha programada, con la aprobación del oponente, el Comité puede posponer el partido por un tiempo razonable. Esto se aplica en todas las modalidades de match play.

Decisión relacionada:
• 6-8a/3 Discontinuar el juego debido a un problema físico.

6-3a/1.5
Circunstancias excepcionales que permiten rescindir el castigo de descalificación bajo la Regla 6-3a

P. La Excepción a la Regla 6-3a dice que si el Comité determina que circunstancias excepcionales han prevenido a un jugador de iniciar a tiempo, no hay castigo. Con referencia a los siguientes ejemplos, qué circunstancias se consideran excepcionales de tal manera que no habría castigo si el jugador no iniciara a la hora establecida:

1. El jugador se pierde de camino al campo.
2. Mucho tráfico hace que el viaje al campo tarde más de lo esperado.
3. Un accidente serio hace que el viaje al campo dure más de lo esperado.
4. El automóvil del jugador se descompone de camino al campo.
5. El jugador estuvo presente en la escena de un accidente y prestó asistencia médica o fue requerido a hacer una declaración como testigo y de otra manera no hubiese dejado de salir a tiempo.

R. No hay una regla sencilla y rápida. La acción apropiada depende de las circunstancias en cada caso y debe dejarse la decisión al Comité.

Generalmente, sólo el ejemplo 5 constituye circunstancias excepcionales bajo la Excepción a la Regla 6-3a.

Es responsabilidad del jugador asegurarse de tener suficiente tiempo para llegar al campo y debe tomar en cuenta posibles retrasos.

6-3a/2
Hora de salida; todos los competidores deben estar presentes

P. En una competencia en stroke play, A, B y C fueron sorteados por el Comité para jugar juntos con hora de salida a las 9:00 am. A y B estuvieron presentes a la hora establecida. C llegó a las 9:02 am, después que A y B habían efectuado sus golpes de salida, pero justo a tiempo para jugar en el orden correcto.
¿Cuás es la decisión?

R. Ya que C llegó y estaba listo para jugar dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, incurrió en un castigo de dos golpes por no iniciar a la hora

establecida por el Comité (Regla 6-3a). Si C hubiese llegado más de cinco minutos después de su hora de salida, el castigo sería la descalificación. En cualquiera de los dos casos, si el Comité determina que circunstancias excepcionales previnieron a C iniciar a tiempo, no hay castigo.

Todos los competidores deben estar presentes y listos para jugar a la hora establecida por el Comité, en este caso las 9:00 am. El orden de salidas no es relevante.

Decisión relacionada:

• 6-8b/9 Reanudación del juego; cuándo deben estar presentes los jugadores.

6-3a/2.5
Significado de "hora de salida"

P. La hora de salida de un jugador aparece en la hoja oficial de salidas como las 9:00 am. Él no llega a la primera mesa de salida sino hasta las 9:00:45 am y argumenta que ya que todavía son las 9:00 am, él no llegó tarde a su hora de salida. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando una hora de salida aparece como las 9:00 am, la hora de salida se considera son las 9:00 am y el jugador está sujeto a castigo bajo la Regla 6-3a si no está presente y listo para jugar a las 9:00:00 am. Por lo tanto, el jugador incurrió en un castigo de dos golpes en stroke play o pérdida del primer hoyo en match play a menos que el Comité decida que circunstancias excepcionales previnieron que el jugador iniciara a tiempo (Excepción a la Regla 6-3a).

6-3a/3
Hora de salida; ambos jugadores de un partido llegan tarde

P. En una competencia en match play, A y B deberían iniciar su partido a las 9:00 am. A llega a la mesa de salida a las 9:01 am, pero antes que B, quien llega a las 9:03 am. ¿Cuál es la decisión?

R. Si ninguno de los jugadores tenía circunstancias excepcionales que evitaran que comenzara a tiempo, cada jugador incurriría en un castigo de pérdida del primer hoyo. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), se considera que el primer hoyo fue empatado y el partido comenzará en el segundo hoyo.

6-3a/4
Hora de salida; jugador llega tarde, pero su grupo no pudo comenzar debido a demoras

P. El Comité dispone que un jugador integre un grupo con hora de salida establecida a las 9:00 hrs. Dicho jugador llega a la mesa de salida del primer hoyo a las 9:06, pero por algún motivo (p. ej., clima, juego lento o una decisión) el horario de salida de su grupo se había demorado hasta después de su llegada (p. ej., las9:10). ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que el grupo no había podido iniciar el juego a la hora originalmente

establecida por el Comité y que el jugador llegó antes de que pudiera hacerlo, el jugador no ha infringido la Regla 6-3a.

Decisión relacionada:
• 33-3/2 Jugador no está presente a la hora de salida; campo cerrado a esa hora.

6-3a/5
Jugadores inician temprano

P. En stroke play, A, B y C tenían hora de salida a las 9:00 am. Todos los jugadores estaban presentes a las 8:56 am. Sin autoridad del Comité para hacerlo, A inició a las 8:58 am, B a las 8:59 y C a las 9:00 am. ¿Cuál es la decisión?

R. A menos que el Comité considere que los jugadores iniciaron temprano por un
error del Comité o su representante, A y B están sujetos a un castigo de descalificación por no iniciar a la hora establecida (ver el castigo bajo la Regla 6-3a). Sin embargo, dado el hecho que iniciar dentro de los cinco minutos posteriores a la hora de salida resulta en un castigo de dos golpes en stroke play bajo la Regla 6-3a, el castigo por iniciar temprano, pero dentro de cinco minutos de la hora de salida, debería ser la misma. Por lo tanto, bajo la Regla 33-7, el Comité debería modificar el castigo de descalificación a dos golpes, a menos que haya buena razón para no hacerlo, p. ej., que los jugadores hayan ignorado una instrucción directa del Comité de no iniciar antes de las 9:00 am. C no incurre en ningun castigo ya que inició a las 9:00 am, que era la hora establecida por el Comité.

Decisión relacionada:
• 6-8b/6 Juego suspendido por Comité; competidor no reanuda a la hora ordenada por Comité.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-3a: Ver "Hora de salida" en el Índice (I-84).

CADDIE

6-4/1
Significado de "instrucciones específicas" en la Definición de "Caddie"

P. A y B comparten un caddie. A solicita al caddie que le traiga un bastón. El caddie saca el bastón de la bolsa de A, coloca ambas bolsas atrás del green y se dirige hacia A para entregarle su bastón. En ese momento, B juega y su bola golpea una de las bolsas. ¿Cuál es la decisión?

R. B incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 19-2 (Bola en movimiento desviada o detenida por el equipo del jugador).

La Definición de "Caddie" (segundo párrafo) establece que cuando el caddie es compartido por más de un jugador, el equipo que lleva se considera que

pertenece al jugador cuya bola está involucrada en el incidente (en este caso, B).

La única excepción al párrafo anterior ocurre cuando el caddie compartido actúa bajo instrucciones específicas de otro jugador (o el compañero de bando del otro jugador) con quien se está compartiendo el caddie. En este caso, aunque A le pidió al caddie que le llevara un bastón, nunca le dio la instrucción específica al caddie que colocara las bolsas en ese lugar en particular. Por lo tanto, el caddie no actuó bajo "instrucciones específicas" de A según el significado de ese término en la Definición de "Caddie". Antes de ejecutar el golpe, B pudo haber solicitado al caddie que moviera las bolsas si hubiera pensado que podría golpear alguna de ellas.

Decisión relacionada:

- 19-2/8 Bola del jugador golpea la bolsa del oponente o co-competidor dejada por el caddie compartido.

6-4/2 (Reservada)

6-4/2.5
Estatus de la persona que transporta los bastones del jugador en un carrito de golf

P. Durante una ronda, los bastones de un jugador son transportados, en un carrito motorizado o en un carrito de remolcar, por un amigo que no cumple otras funciones como caddie. ¿Se considera que el amigo del jugador es su caddie?

R. Sí. Al manejar el carrito o jalar el carrito de remolcar, se considera que el amigo está llevando los bastones del jugador – ver la Definición de "Caddie".

Decisiones relacionadas:

- 19/2 Estatus de la persona en un carrito de golf compartido
- 33-1/9.5 Violación a la condición de transportación por el caddie
- 33-8/4 Regla Local para eventos en que se permiten carritos de golf motorizados

6-4/3
Jugador que lleva sus bastones en un carrito motorizado emplea a un individuo para que realice las demás funciones de un caddie

P. Un jugador que lleva sus bastones en un carrito motorizado emplea a un individuo para que realice las demás funciones de un caddie. ¿Está esto permitido, y se considera a este individuo un caddie?

R. Se considera que el individuo es un caddie.
Este arreglo está permitido siempre y cuando el jugador no haya comprometido a otra persona para que maneje su carrito. En ese caso, el chofer del carrito, dado que transporta los bastones del jugador, también es un caddie. La Regla 6-4 prohibe al jugador tener dos caddies a un mismo tiempo.
Por lo tanto, el arreglo está permitido (a) si el jugador y su oponente o cocompetidor comparten el carrito, aunque el jugador camine y el oponente o

cocompetidor maneje el carrito, o (b) si el carrito no es compartido con un oponente o co-competidor y el jugador maneja el carrito.

6-4/4
Caddie contrata a un chico para que lleve todos los bastones del jugador menos el putter

P. El caddie de un jugador contrata a un chico para que lleve todos los bastones del jugador menos el putter, que lo lleva él. El caddie ayuda al jugador en otras cosas, es decir, atiende el asta-bandera y da consejo. El chico no ayuda al jugador. ¿Está esto permitido?

R. No. Se considera que el jugador lleva dos caddies, infringiendo laRegla 6-4.

6-4/4.5
Otro caddie o un amigo lleva los bastones mientras el caddie del jugador regresa a la mesa de salida con el guante del jugador

P. Un jugador camina, desde el green del hoyo anterior a la mesa de salida del próximo, con el driver, mientras su caddie camina hacia adelante con los bastones para ahorrar tiempo. El caddie se da cuenta de que tiene el guante del jugador y le entrega los bastones al caddie de otro jugador o a un amigo para que los lleve mientras él le lleva el guante al jugador.
¿Tenía el jugador dos caddies simultáneamente infringiendo así la Regla 6-4?
R. No. El acto casual de alguien que ayuda al jugador o a su caddie en tales circunstancias no constituye una violación la Regla 6-4.

6-4/5
Persona empleada, además del caddie, para llevar el paraguas

P. ¿Se le permite a un jugador emplear a un caddie y a una segunda persona para que ésta lleve su paraguas y lo sostenga sobre su cabeza (excepto cuando ejecuta un golpe) para protegerlo del sol o del viento?

R. Sí. La segunda persona sería un agente externo. Sin embargo, el Comité puede prohibir, en las condiciones de la competencia, el empleo de una persona para llevar el paraguas.

6-4/5.3
Estatus de personas adicionales y artículos cargados por ellos para el jugador

P. ¿Puede un jugador tener un caddie que lleve sus bastones y personas adicionales que le lleven otros artículos que no sean bastones (p. ej., un impermeable, paraguas, alimentos y bebidas)?

R. Sí. Las personas adicionales serían agentes externos y los artículos que ellos lleven también se consideran agentes externos mientras estén en su posesión. Sin embargo, el Comité puede prohibir el uso de este tipo de personas en las condiciones de la competencia.

6-4/5.5
Aplicación de la penalidad cuando el jugador tiene múltiples caddies

P. Un jugador completa el juego del primer hoyo usando dos caddies. Mientras camina a la mesa de salida del segundo hoyo, se le avisa que ha violado la Regla 6-4. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador es penalizado en ambos hoyos, el primero y el segundo. Ya que no corrigió su error antes de embocar la bola en el primer hoyo, también violó la Regla 6-4 entre el juego de dos hoyos, que resulta en una penalidad en el siguiente hoyo. El jugador debe, inmediatamente, corregir la violación y asegurarse de no tener más de un caddie en cualquier momento del resto de la ronda estipulada.
En match play, el estado del partido se ajusta deduciendo dos hoyos al terminar el segundo hoyo.
En stroke play, el jugador incurre en un castigo de dos golpes en el primer y segundo hoyos, dando un castigo total de 4 golpes.

6-4/6
Estatus de carritos de remolcar jalados por un caddie compartido

P. A y B comparten un caddie, quien jala la bolsa de A en un carrito de remolcar y la bolsa de B en otro. A ejecuta un golpe y su bola golpea el carrito de B. Con relación a la Definición de "Caddie", dado que el carrito de B no estaba siendo llevado por el caddie, ¿se consideraría como equipo de B?

R. No. En estas circunstancias, el carrito se considera equipo de A. El término "llevado" en la definición no se debe tomar tan literalmente como para excluir el hecho de que un caddie "jale" un carrito.

6-4/7
Cambiar caddies durante la ronda

P. ¿Se le permite a un jugador tener más de un caddie durante una ronda? Si es así, ¿se le permite a cada caddie dar consejo al jugador?

R. A un jugador se le permite tener más de un caddie durante una ronda, siempre y cuando tenga uno a la vez. Tiene derecho a recibir consejo de quien quiera que sea su caddie en ese momento – ver la Definición de "Caddie".

Decisión relacionada:
• 8-1/26 Jugador cambia caddies brevemente para recibir consejo.

6-4/8
Jugador en una misma competencia hace de caddie para otro jugador

P. Dos jugadores que participan en la misma competencia, en diferentes horarios del mismo día, hacen de caddie el uno para el otro. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

6-4/9
Competidor se retira durante la ronda y lleva los bastones del co-competidor el resto de la ronda

P. En stroke play, A, co-competidor y anotador de B, se retiró durante la ronda y abandonó el juego. Siguió anotando la tarjeta de B y llevando los bastones de B el resto de la ronda. ¿Está esto permitido?

R. Sí. A se convirtió en el caddie de B y en su anotador cuando comenzó a llevar los bastones de B.

6-4/10
Funciones que puede realizar un caddie

Debido a que las Reglas no lo dicen específicamente, los siguientes son ejemplos de las funciones que el caddie puede realizar para el jugador sin la autorización del mismo:

1.- Buscar la bola del jugador de acuerdo con lo que establece la Regla 12-1.
2.- Colocar los bastones del jugador en un obstáculo – Excepción 2 a la Regla 13-4.
3.- Reparar hoyos viejos y marcas de impacto de bola – Reglas 16-1a(vi) y 16-1c.
4.- Retirar impedimentos sueltos en la línea de putt o en cualquier otro lugar – Reglas 16-1a y 23-1.
5.- Marcar la posición de una bola, sin levantarla – Regla 20-1.
6.- Limpiar la bola del jugador – Regla 21.
7.- Retirar obstrucciones movibles – Regla 24-1.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-4: Ver "Caddie" en el Índice.

REGISTRO DE SCORES

6-6a/1
Competidor designa a su anotador

P. En una competencia en stroke play, un competidor carecía de anotador. Ningún miembro del Comité estaba presente para designarle uno. Así, el competidor jugó con dos jugadores que jugaban un partido amistoso y uno de ellos hizo de anotador. ¿Se debe aceptar la tarjeta de A?

R. Sí. Dado que el Comité omitió designar un anotador, el Comité debe dar autoridad retroactiva para ello.

Decisión relacionada:
• 33-1/5 Competidor en competencia en stroke play juega con dos jugadores jugando un partido.

6-6a/2
Competidor juega varios hoyos sin anotador

P. A juega tres hoyos solo, mientras su anotador, B, descansa. Luego B reanuda el juego y anota los scores de A para los hoyos que jugó solo, y para los restantes. ¿Se debe aceptar la tarjeta de A?

R. No. A debería haber insistido en que B lo acompañara o haber suspendido el juego, comunicándolo al Comité. Dado que A no estuvo acompañado por el anotador en tres hoyos, su score no era aceptable.

6-6a/3
Scores de hoyos anotados en casillas equivocadas; anotador corrige el error cambiando los números de los hoyos en la tarjeta

P. En stroke play, el anotador anotó algunos de los scores del competidor en las casillas equivocadas. Alteró los números de los hoyos en la tarjeta para corregir el error. ¿Se debe aceptar la tarjeta?

R. Sí.

Decisión relacionada:
• 6-6d/3 Scores de los primeros nueve hoyos anotados en las casillas para los segundos nueve y viceversa.

6-6a/4
Anotador rehúsa firmar la tarjeta del competidor después que una disputa se resuelve a favor del competidor

P. En stroke play, B, co-competidor y anotador de A, rehusó firmar la tarjeta de A alegando que A había jugado desde afuera de la mesa de salida en el hoyo 15. A alegó que había jugado desde adentro de la mesa de salida.

El Comité decidió a favor de A. A pesar de la decisión del Comité, B todavía se negó a firmar la tarjeta de A. ¿Se debe penalizar a B?

R. No. Un anotador no está obligado a firmar una tarjeta que considera incorrecta, a pesar de la decisión del Comité. Sin embargo, debe comunicar los hechos y certificar los scores que considera correctos.

El Comité debe aceptar la certificación del score de A en el hoyo 15 por cualquier otra persona que haya presenciado el juego en el hoyo. Si no hay testigo disponible, el Comité debe aceptar el score de A sin certificación.

Decisiones relacionadas:
• 6-6d/5 Espectadores alegan que el score de un competidor es incorrecto.
• 34-3/4 Disputa sobre si un competidor jugó desde afuera de la mesa de salida.
• 34-3/9 Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidades del árbitro y del Comité.

6-6a/5
Anotador certifica conscientemente un score equivocado, pero el competidor no sabe que el score es incorrecto

P. Un competidor entregó un score más bajo del que en realidad obtuvo en un hoyo, dado que su tarjeta no incluía un castigo en el que había incurrido. De acuerdo con la Excepción a la Regla 6-6d, el score del competidor debe ser ajustado para incluir el castigo y agregar dos golpes de castigo conforme a esta Excepción.
El anotador del competidor (un co-competidor) sabía del castigo antes de que la tarjeta fuera entregada pero aún así, la firmó. ¿Se debe descalificar al anotador?

R. Sí. El Comité debería descalificar al anotador bajo la Regla 33-7. (Revisada)

Decisiones relacionadas:
• 1-3/6 Anotador certifica conscientemente un score equivocado y el competidor sabe que el score no es correcto.
• 33-7/9 Competidor que sabe que un jugador ha infringido las Reglas no informa al jugador o al Comité oportunamente.

6-6a/6
Requisito de firmar las alteraciones en la tarjeta

P. ¿Puede un Comité exigir que las alteraciones en las tarjetas sean firmadas?

R. No. Las Reglas de Golf no dicen cómo se deben hacer las alteraciones en una tarjeta.

Decisiones relacionadas:
• 6-6b/8 Requerir que los scores sean capturados en computadora.
• 33-1/7 Hacer a los competidores responsables de sumar los scores.

6-6a/7
Entregar una tarjeta de scores diferente

P. Al finalizar la ronda en stroke play, un competidor entrega una tarjeta de scores diferente de la que el Comité le había proporcionado al inicio de la ronda (p. ej., porque se perdió la tarjeta original o ésta quedó ilegible debido a la humedad). La nueva tarjeta contenía el nombre del competidor y sus scores y fue firmada por él y por su anotador. ¿Se debe aceptar así la tajeta?

R. Sí.
Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6a: Ver "Scores y trajetas de scores" en el Índice.

FIRMA Y ENTREGA DE TARJETAS

6-6b/1
Competidor y anotador firman la tarjeta en lugares equivocados

No hay castigo si un anotador firma la tarjeta del competidor en el área prevista para la firma del competidor y el competidor la firma luego en el área prevista para la firma del anotador.

6-6b/2
Firmar Tarjeta de Scores en Lugar Diferente al Espacio Provisto y Uso de Iniciales

P. La Regla 6-6b requiere que un competidor firme él mismo la tarjeta de scores y que se asegure de que su anotador haya firmado la tarjeta. ¿Puede un competidor o anotador firmar en un lugar diferente al provisto, y pueden usarse iniciales en vez de la firma?

R. En ambos casos sí, siempre que resulte claro por toda la evidencia que el competidor y anotador lo hacen con el propósito de verificar los scores del competidor para todos los hoyos.
Marcas o iniciales en la tarjeta de scores que fueron colocadas con cualquier otro propósito (p. ej., para verificar una alteración) no cumplen con los requisitos de la Regla 6-6b.

6-6b/3
Competidor omite firmar la tarjeta correspondiente a la primera ronda; error se descubre al concluir la última ronda

P. En una competencia en stroke play a 36 hoyos se descubrió poco antes de publicar los resultados que un competidor había omitido firmar su tarjeta al finalizar la primera ronda. En todo lo demás, las tarjetas para ambas rondas estaban correctas. ¿Debe ser descalificado el competidor?

R. Sí, por violar la Regla 6-6b.

Decisiones relacionadas:
- 33-7/3 Jugador no firma la tarjeta de scores y culpa al Comité por no dar uficiente tiempo
- 34-1b/2 Jugador no firma la tarjeta de scores y esto se descubre después del cierre de la competencia

6-6b/4
Tarjetas no entregadas oportunamente debido a la omisión del Comité de avisar a los competidores dónde entregar las tarjetas

Es un deber del Comité informar a los competidores dónde y a quién entregar sus tarjetas. Si el Comité no lo hace y como consecuencia algunos competidores se demoran en entregar sus tarjetas, no estaría justificado aplicar el castigo de

descalificación bajo la Regla 6-6b o cualquier otra Regla.

6-6b/5
Anotador no designado por el Comité firma las tarjetas

P. En sreoke play, A y B fueron designados por el Comité como anotadores uno del otro. Durante la ronda, C se unió a ellos como espectador; de ahí en adelante, C anotó las tarjetas de A y B, las firmó al concluir la ronda y las devolvió a A y B. A y B revisaron sus respectivas tarjetas, las firmaron y entregaron al Comité. Antes de cerrar la competencia, el Comité se enteró de que A no había firmado la tarjeta de B y viceversa. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que C no había sido designado como anotador por el Comité y no existían circunstancias excepcionales, A y B deberían ser descalificados bajo la Regla 6-6b.

6-6b/6
Anotador Desaparece con la Tarjeta de Scores del Competidor

P. En un evento en stroke play, el anotador de un competidor abandona el campo a la conclusión de la ronda y se lleva consigo la tarjeta de scores del competidor. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. El Comité debe hacer todo esfuerzo razonable por contactar al anotador. Si no
tiene éxito, el Comité debería aceptar la verificación de los scores para cada hoyo por parte de cualquier persona que atestiguó la ronda (p. ej., el caddie del anotador o el caddie del competidor) o, si no hay nadie más, por el mismo competidor. Normalmente, un competidor que no cuenta con verificación apropiada de su tarjeta de scores está descalificado. Sin embargo, en este caso excepcional donde acciones fuera del control del competidor resultaron en su entrega de la tarjeta de scores sin la firma de su anotador, no hay castigo.

6-6b/7
Score alterado por el competidor después de que el anotador ha firmado la tarjeta de score

P. Después de que la tarjeta del competidor es firmada por su anotador pero antes de ser entregada al Comité, el competidor descubre que hay un error respecto al score obtenido en un hoyo, corrige su score y firma la tarjeta. ¿Cuál es la Decisión si el anotador: (a) está aún disponible, o (b) no está localizable?

R. Cuando el competidor alteró su score para el hoyo, él invalidó la verificación del anotador para el score de ese hoyo.
En el caso (a), cuando el anotador está aún disponible, el competidor debe asegurarse que el anotador esté de acuerdo con la corrección, antes de entregar la tarjeta. De no ser así, el competidor estaría descalificado porque, en efecto, entregó una tarjeta que no ha sido firmada por el anotador.

En el caso (b), cuando el anotador no está localizable, el competidor debería informar al Comité de la imposibilidad de localizar a su anotador y de acordar la corrección hecha a la tarjeta. El Comité debería hacer un esfuerzo razonable para contactar al anotador. Si no lo logra, debería aceptar la confirmación de la alteración de alguien más que haya sido testigo en el hoyo (p. ej., el caddie del anotador o el caddie del competidor) o, si nadie más está disponible, debería aceptar la confirmación del mismo competidor. Aunque normalmente si la tarjeta de un competidor carece de la correcta verificación, el competidor es descalificado, en este caso excepcional no hay penalidad y los scores deberían aceptarse. Si el competidor entrega una tarjeta sin haber informado al Comité de la alteración, está descalificado. (Revisada)

6-6b/8
Requisito de que los scores sean capturados en una computadora

P. ¿Puede un Comité, como una condición de la competencia, establecer que un competidor debe capturar sus scores en una computadora?

R. No. Tal condición modificaría la Regla 6-6b.
Sin embargo, mientras que las Reglas del Golf no admiten que un jugador sea penalizado por no capturar sus scores en una computadora, sí podrá el Comité, con el propósito de facilitar la administración de las competencias, establecer una "norma del club" a tal efecto, y contemplar sanciones disciplinarias (p. ej., descartar su participación en futuras competencias del club) a quienes no cumplieran con esa norma interna.

Decisiones relacionadas:
- 6-6a/6 Requerir que cualquier alteración en la tarjeta de scores sea inicializada.
- 33-1/7 Responsabilizar a los competidores por la suma de los scores.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6b: Ver "Scores y tarjetas de scores" en el Índice.

ALTERACIÓN DE LA TARJETA

6-6c/1
Cuándo se considera entregada la tarjeta de scores

P. La Regla 6-6c prohíbe modificar la tarjeta de scores "después que el competidor la ha entregado al Comité". ¿En qué momento se considera que la tarjeta ha sido entregada?

R. Le compete al Comité decidir y el procedimiento variará según el tipo de competencia. El Comité debería establecer un "área de entrega de tarjetas" (p. ej., una carpa, una oficina móvil, la tienda de golf, en la pizarra, etc.), dentro de la cual los competidores harán entrega de su tarjeta de scores. En este caso, la Regla 6-6c se debería interpretar de manera tal que se considere que un competidor que está dentro del "área de entrega de tarjetas" está en proceso de

entregar su tarjeta de scores. Se puede corregir la tarjeta aún cuando el competidor ya la ha entregado a un miembro del Comité. Se considera que la tarjeta ha sido entregada en el momento en que el competidor abandona el "área de entrega de tarjetas".
Otra alternativa sería que el Comité requiriera que un competidor deposite su tarjeta en un buzón, y entonces se considera entregada al momento de depositarla en el buzón, aún cuando el competidor no haya abandonado el "área de entrega de tarjetas".

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6c: Ver "Scores y tarjetas de scores: Alteración de tarjeta" en el Índice.

SCORE EQUIVOCADO EN UN HOYO

6-6d/1
Score no anotado en un hoyo pero el total es correcto

P. En stroke play, A entregó su tarjeta. El Comité descubrió que no se había anotado un score para el hoyo 17; sin embargo, el score total de A para la ronda, anotado en la tarjeta por A o por su anotador, era correcto. ¿Cuál es la decisión?

R. A debe ser descalificado por violar la Regla 6-6d.

Decisión relacionada:
• 31-3/1 Score gross del compañero con mejor score neto omitido en la tarjeta.

6-6d/2
Score total anotado por el competidor es incorrecto

P. En stroke play, el competidor entrega su tarjeta al Comité. Los scores hoyo por hoyo son correctos, pero el competidor anota un total con un golpe menos que su verdadero score. ¿Está ell competidor sujeto a penalidad?

R. No. El competidor es responsable por anotar correctamente sólo el score de cada hoyo – Regla 6-6d. El Comité es responsable por la suma de los scores – Regla 33-5. Si el competidor anota un total equivocado. El Comité debe corregir el error sin penalizar al competidor.

6-6d/3
Scores de los primeros nueve hoyos anotados en las casillas de los segundos nueve hoyos y viceversa

P. Un competidor que comenzó en el hoyo 10, entregó la tarjeta habiendo anotado los scores de los primeros nueve hoyos en las casillas de los segundos nueve hoyos y viceversa. ¿Se debe descalificar al jugador dado que algunas de los scores fueron menores a los efectivamente realicados?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 6-6a/3 Scores de hoyos anotados en casillas equivocadas; anotador corrige el error cambiando los números de los hoyos en la tarjeta.

6-6d/4
Scores del competidor anotados en la tarjeta con el nombre del co-competidor y viceversa

P. A y B son competidores en stroke play. Uno es el anotador del otro. El starter les entrega sus tarjetas. Cuando entregan sus tarjetas, la tarjeta con el nombre de A contiene los scores correctos de B, y viceversa. Cada tarjeta cuenta con las firmas del competidor que tiró el score y la del anotador.
La incompatibilidad entre los nombres registrados y los scores se descubre después de que las tarjetas fueron entregadas. ¿Cuál es la decisión?

R. Asumiendo que cada competidor firmó la tarjeta que contiene sus propios scores, y que su anotador firmó la tarjeta también, el Comité debería tachar el nombre registrado en la tarjeta y anotar el nombre del competidor cuyos scores están registrados en ella y aceptarla sin castigo para los jugadores. Los errores administrativos específicos de esta naturaleza no están contemplados en las Reglas y el Comité debería corregirlos. No hay tiempo límite para corregir tales errores administrativos. La Regla 6-6b implica que el competidor es responsable solamente por la veracidad de los scores registrados para cada hoyo y de asegurarse de que el anotador haya firmado la tarjeta y de firmarla él mismo.
El mismo principio aplicaría en el caso de que la tarjeta no tuviese registrado el nombre.

6-6d/5
Espectadores declaran que el score de un competidor es incorrecto

P. A entregó un score de 4 en el hoyo 18 pero espectadores que observaron el juego de ese hoyo dijeron que A golpeó la bola 5 veces durante el juego del hoyo. Si esto es dirigido a la atención del Comité antes de cerrar la competencia, ¿qué debería hacer el Comité?

R. Si se presenta alguna duda sobre la exactitud de una tarjeta, el Comité debe consultar al competidor y al anotador, y tomar en cuenta también el testimonio de otros testigos.
Si el Comité concluye que el competidor realizó más de 4 golpes durante el juego del hoyo 18, el competidor está descalificado de acuerdo con la Regla 6-6d. (Revisada)

- 6-6a/4 Anotador se niega a firmar la terjeta del competidor después que una disputa se resuelve a favor del competidor
- 34-3/4 Disputa referente a si el competidor jugó desde afuera de la mesa de salida
- 34-3/9 Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidades del árbitro y del Comité

6-6d/6
Omisión de castigo en tarjeta de score entregada descubierta antes del cierre de la competencia

P. Un competidor entregó un score menor que el que realmente hizo en el Hoyo 12 debido a que no incluyó un castigo en el que incurrió cuando removió una estaca de fuera de límites que interfería con su cuadratura. Si esto es descubierto antes del cierre de la competencia, ¿está el competidor descalificado por una violación a la Regla 6-6d?

R. El competidor está descalificado si él sabía que había incurrido en un castigo cuando removió la estaca de fuera de límites pero no sumó el castigo a su score. Si el competidor no sabía que el remover la estaca resultaba en un castigo, la Excepción a la Regla 6-6d aplica. El competidor incurrió en los dos golpes de castigo por la violación a la Regla 13-2 y el Comité debe también sumar los dos golpes de castigo adicionales por la violación a la Regla 6-6d al score del competidor en el hoyo 12. (Nueva)

6-6d/7
Omisión de múltiples castigos en tarjeta de score entregada descubierta antes del cierre de la competencia

P. Un competidor entregó una tarjeta de score y no incluyó dos castigos que él no sabía que había incurrido –p. ej. en el hoyo 4 cuando levanto su bola del green sin marcar su posición en violación a la Regla 20-1 y, en el hoyo 5, cuando eliminó una irregularidad en la superficie en violación a la Regla 13-2. ¿Está sujeto el competidor a un castigo adicional de dos golpes bajo la Excepción a la Regla 6-6d por cada hoyo en el que su score es incorrecto?

R. Sí, el competidor incurre en un castigo de dos golpes bajo la Excepción a la Regla 6-6d por cada hoyo en el cual haya cometido una violación a la Regla 6-6d. En este caso, el Comité debe añadir un golpe de castigo por una violación de la Regla 20-1 al score del competidor en el hoyo 4, y los dos golpes de castigo adicionales por una violación de la Regla 6-6d a su score en el hoyo 4, y dos golpes de castigo por una violación a la Regla 13-2 al score del competidor en el hoyo 5 y los dos golpes de castigo adicionales por una violación a la Regla 6-6d a su score del hoyo 5. (Nueva)

6-6d/8
Omisión de castigo de descalificación en tarjeta de score entregada descubierta antes del cierre de la competencia

P. Un competidor entregó su tarjeta de score sin incluir un castigo de descalificación en el que había incurrido(p. ej. ejecutó un golpe con un bastón que no cumple con las Reglas o no corrigió su error de jugar con una bola equivocada).
Si ésto es descubierto antes del cierre de la competencia, ¿está el competidor descalificado por una violación a la Regla 6-6d?

R. Sí. La Excepción a la Regla 6-6d no aplica para la omisión de no incluir un castigo de descalificación, aun cuando el competidor no supiera que había incurrido en el castigo de descalificación. (Nueva)

6-6d/9
Omisión de golpe de castigo por una violación de una Regla con el castigo general

P. En el hoyo 10 un competidor accidentalmente causa que su bola se mueva en violación a la Regla 18-2. El competidor está consciente de que el castigo por una violación de la Regla 18-2 es de un golpe, pero no está consciente de que se le requiere recolocar la bola y jugarla desde su posición original. ¿Aplica la Excepción a la Regla 6-6d si el competidor no incluye el castigo adicional de un golpe en su score del hoyo 10?

R. Sí. La Excepción a la Regla 6-6d aplica si un competidor no incluye uno o más golpes de castigo en un hoyo en el que, antes de entregar su tarjeta de score, no sabía que había incurrido. En este caso, el Comité incluiría el golpe de castigo adicional bajo la Regla 18 por la omisión del jugador de recolocar su bola, y los dos golpes de castigo adicionales por una violación a la Regla 6-6d también se añadirían al score del competidor en el hoyo 10.
Esto también aplica para situaciones donde un competidor está consciente de un castigo a las Reglas pero, no estando consciente de que el castigo por la violación es de dos golpes, erróneamente entrega una tarjeta de score que incluye un golpe de castigo por la violación. (Nueva)

6-6d/10
Competidor correctamente avisado por co-competidor que incurrió en un castigo, no está de acuerdo y no incluye el castigo en su score

P. A, en ignorancia de las Reglas y con el consentimiento de B, su anotador, mejoró el área en la que iba a dropear una bola reparando un divot. Subsecuentemente, C, un co-competidor le avisó a A, que él (A) había violado la Regla 13-2. A no estuvo de acuerdo, no le informó de la duda al Comité al final de la ronda y entregó su tarjeta de score sin incluir los dos golpes de castigo por una violación a la Regla 13-2.
Antes del cierre de la competencia, C le avisó al Comité del incidente, ¿Debería A ser descalificado bajo la Regla 6-6d?

R. Sí. La Regla 6-6d dice que un competidor debe ser descalificado si ha entregado un score menor al realmente efectuado debido a no incluir un castigo que no sabía que había incurrido. Como C le señaló a A que había procedido incorrectamente y A no tomó ninguna acción para verificar si había incurrido en algún castigo antes de entregar su tarjeta de score, se considera que A sabía que había incurrido en un castigo.
El mismo resultado ocurriría si, por cualquier razón, un competidor estuviera indeciso si procedió correctamente o incurrió en un castigo. (Nueva)

Otras desiciones relacionadas a la Regla 6-6d: Ver "scores y tarjetas de scores" en el índice.

RETRASO INDEBIDO

6-7/1
Jugador regresa a la mesa de salida a buscar un bastón que había olvidado

P. Un jugador llega al green y descubre que ha dejado el putter en la mesa de salida. Regresa a la mesa de salida a buscarlo. Si esto retrasa el juego, ¿está el jugador sujeto a penalidad?

R. Sí. En este caso aplica la Regla 6-7 (Retraso indebido) y no la Regla 6-8a (Suspensión del juego).

6-7/2
Buscar una bola perdida durante 10 minutos

P. Si un jugador busca una bola perdida durante 10 minutos, ¿está sujeto a penalidad bajo la Regla 6-7 por retraso indebido?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-7: Ver "Retraso indebido" en el Índice.

SUSPENSIÓN DEL JUEGO: CUÁNDO SE PERMITE

6-8a/1
Ver televisión durante 45 minutos después de jugar nueve hoyos

P. En stroke play, después de jugar nueve hoyos, un grupo entró a la casa club para ver la ronda final de un torneo de golf por televisión, demorándose 45 minutos. El grupo luego reanudó el juego. ¿Deben los miembros del grupo ser penalizados bajo la Regla 6- 7 (Retraso indebido) o bajo la Regla 6-8 (Suspensión del juego)?

R. Los competidores deben ser descalificados bajo la Regla 6-8a.

6-8a/2
Resguardarse mientras se espera para jugar

P. En stroke play, un grupo que se prepara para jugar un hoyo espera a que el grupo que lo precede esté fuera de su alcance. ¿Se le permite al grupo resguardarse de la lluvia en un refugio cercano a la mesa de salida?

R. Sí, pero el grupo debe abandonarlo y reanudar el juego tan pronto como el grupo que lo precede esté fuera de su alcance.

6-8a/2.5
Interrumpir el juego para tomar una bebida

El Comité no debe permitir que durante una ronda estipulada los jugadores interrumpan el juego por un lapso excesivo para tomar alguna bebida. Tal condición modificaría la Regla 6-8a.

Sin embargo, el Comité podrá, en las condiciones de la competencia, permitir que los jugadores interrumpan el juego durante un corto lapso (p. ej., hasta 5 minutos) si considera que existe un motivo válido (p. ej., peligro de deshidratación o agotamiento debido a la temperatura o la necesidad de calentarse en climas fríos).

Sin embargo, dado que las Reglas disponen específicamente que los jugadores deben jugar sin retraso indebido (Regla 6-7) y sin interrumpir el juego (Regla 6-8a), tal condición no es recomendada.

6-8a/2.7
Entrar a la casa club o al snack del hoyo 9 para tomar una bebida durante la ronda

P. ¿Puede un jugador, entre el juego de dos hoyos, entrar a la casa club o al snack del hoyo 9 a tomar un refresco si se dirige inmediatamente a la siguiente mesa de salida y consume la comida o la bebida mientras continúa la ronda?

R. Sí. Un jugador puede entrar a la casa club o al snack del hoyo 9 sin castigo (ver la Nota a la Regla 6-8a).
No obstante, el jugador no debe retrasar indebidamente su propio juego ni el de su oponente o de cualquier otro competidor (Regla 6-7).

6-8a/3
Interrumpir el juego debido a problemas físicos

P. Durante una ronda, un jugador queda incapacitado por insolación, la picadura de una abeja o porque ha sido golpeado por una bola de golf. El jugador reporta su problema al Comité y solicita al Comité que le dé tiempo para recuperarse. ¿Debe el Comité acceder a la petición?

R. El asunto lo decide el Comité discrecionalmente. La Regla 6-8a(iv) permite que un jugador interrumpa el juego por indisposición repentina y no incurre en castigo si lo reporta al Comité tan pronto como le sea posible y si el Comité considera válida la causa. Es razonable que el Comité dé al jugador 10 ó 15 minutos para recuperarse del problema físico, pero normalmente no es aconsejable permitir más de ese tiempo.

Decisión relacionada:
- 6-3a/1 Posponer el partido final debido a la lesión de un jugador.

6-8a/4
Interrupción del juego debido a daño al carrito motorizado

P. En stroke play, dos competidores comparten un carrito de golf motorizado.

Durante la ronda, el carrito se descompone. Los competidores interrumpen el juego y regresan a la casa club para cambiar el carrito. ¿Se debe penalizar a los competidores por interrumpir el juego?

R. Si los competidores informaron al Comité tan pronto como les fue posible después de haber interrumpido el juego (según lo dispuesto por la Regla 6-8a), se recomienda que, dado que no siempre es razonable exigir que los jugadores carguen sus propias bolsas, el Comité puede considerar satisfactorio el motivo de la interrupción, en cuyo caso no habría castigo siempre que los jugadores reanuden el juego cuando así lo disponga el Comité.

6-8a/5
Partido interrumpido por acuerdo debido a lluvia; un jugador desea reanudar luego; oponente se niega a pesar de que el campo está jugable

P. De acuerdo con la Excepción a la Regla 6-8a, A y B interrumpen un partido debido a la lluvia. Luego, a pesar de que continúa lloviendo, A desea reanudar el partido. B se niega porque no quiere jugar bajo la lluvia y no porque considere que el campo esté injugable. ¿Cuál es la decisión?

R. B queda descalificado – Regla 6-8a. La Excepción a la Regla 6-8a permite interrumpir el juego por mutuo acuerdo. Sin embargo, cuando A decidió que quería reanudar el juego, cesó el mutuo acuerdo y B estaba obligado a reanudar el juego.

6-8a/6
Partido interrumpido por acuerdo debido a lluvia; un jugador luego desea continuar; oponente se niega en base a que campo injugable

P. De acuerdo a la Excepción bajo la Regla 6-8a, A y B interrumpen un partido por lluvia. Posteriormente, A desea proseguir el juego. B se niega argumentando que el campo es injugable.

R. B tiene derecho a referir la disputa a un miembro del Comité si uno está disponible en un tiempo razonable. Si ningún miembro del Comité está disponible en un tiempo razonable, B debe continuar el partido sin retraso – Regla 2-5. Si B no lo hace así, está descalificado bajo la Regla 6-8a, que permite a un jugador interrumpir el juego para una decisión sobre un punto en disputa, pero sólo dentro de los límites prescritos por la Regla 2-5.
Sin embargo, antes de continuar el partido, B tiene derecho a reclamar que el campo está injugable – Regla 2-5. Si B así lo hace, (a) el partido debería reiniciarse en el lugar en que fue interrumpido si el Comité decide a favor de B, o (b) el partido se mantiene como fue jugado si el Comité decide en contra de B.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8a: Ver "Suspensión y reanudación del juego" en el Índice.

SUSPENSIÓN DEL JUEGO: PROCEDIMIENTO

6-8b/1
Qué significa suspender el juego

P. En stroke play, un grupo estaba jugando un hoyo cuando se anunció que el juego quedaba suspendido por una razón no peligrosa (p. ej., por oscuridad). Antes de decidir cómo proceder, los jugadores tomaron entre 1 y 2 minutos para evaluar sus opciones. ¿Se considera que los jugadores han suspendido el juego?

R. No. La Regla 6-8b permite a un jugador continuar el juego de un hoyo después de que el Comité ha suspendido el juego, si lo hace "sin retraso". De acuerdo a la Regla 6-8b, "sin retraso" debe interpretarse que al jugador se le permite tomar un período corto de tiempo para evaluar sus opciones o platicar con los otros jugadores integrantes del grupo antes de decidir si continúan jugando. Lo anterior incluye también situaciones en las que un jugador comienza a regresar a la casa club o toma alguna otra acción que sugiera que suspenderá el juego; éstas primeras acciones no impiden al jugador decidir si continúa jugando, siempre y cuando lo haga dentro de ese corto período permisible. Si el jugador:
1. toma más de un corto período de tiempo (p. ej., en circunstancias normales más de 2 minutos) para determinar si continúa o no jugando, o
2. marca y levanta la bola a través del campo o en un obstáculo de acuerdo con la Regla 6-8c cuando el derecho de hacer eso existe sólo si el jugador ha suspendido el juego, se considera entonces que el jugador suspendió el juego y sólo puede reanudarlo hasta que lo ordene el Comité. (Revisada)

6-8b/2
Opciones si el juego se suspende después de que un competidor en el grupo ha jugado desde la mesa de salida

P. En sroke play, A ejecuta un golpe desde la mesa de salida y en ese momento se suspende la competencia. ¿Se le permite a B, co-competidor de A, jugar también desde de la mesa de salida, a pesar de que el juego se ha suspendido?

R. Sí. Al jugar A desde la mesa de salida se entiende que el juego de ese hoyo se ha iniciado; por lo tanto, A y B pueden continuar jugando el hoyo, siempre y cuando lo hagan sin retraso y luego interrumpan el juego antes o inmediatamente después de terminar el hoyo.

6-8b/3
Competidor termina el hoyo después de que el juego se ha suspendido durante el juego del mismo

P. En stroke play, A ejecuta un golpe desde la mesa de salida y en ese momento el juego se suspende. B, anotador y co-competidor de A, decide no jugar el hoyo hasta que el juego se reanude oficialmente. ¿Se le permite a A jugar solo y terminar el hoyo?

R. Sí, siempre y cuando B lo acompañe hasta terminar el hoyo. De otra forma, A

no tendría anotador para el hoyo y en consecuencia no tendría un score aceptable para la ronda.

6-8b/3.5
Jugador juega fuera de turno en un partido después de que el juego fue suspendido por el Comité y después de que el oponente interrumpe el juego

P. En match play, A y B son oponentes. Están jugando un hoyo cuando el Comité suspende el juego debido a la oscuridad. A dice que no desea continuar pero B quiere terminar el hoyo que se está jugando. ¿Cuál es la decisión?

R. Aunque la Regla 6-8b sugiere que uno de los jugadores en el partido puede terminar el hoyo (ver la Decisión análoga 6-8b/3), las Reglas contemplan que los oponentes jugarán juntos y tendrán la oportunidad de observar el juego el uno del otro.

Por lo tanto, cuando A manifiesta que no desea continuar el partido después de que ha sido suspendido por el Comité, los jugadores deben suspender el juego.

Cuando el juego es suspendido de esta manera, si uno de los jugadores continúa jugando, la Regla 6-8b prescribe el castigo de descalificación. Sin embargo, en las circunstancias excepcionales mencionadas, si B siguiera jugando el hoyo, el castigo de descalificación sería muy severa. En consecuencia, el Comité debería modificar el castigo de descalificación a la pérdida del hoyo correspondiente (Regla 33-7).

6-8b/4
Jugador no puede reanudar un partido suspendido en la fecha programada

P. Durante una competencia en match play, el campo se vuelve injugable y los partidos están suspendidos. El Comité dispone que los partidos suspendidos sean reanudados al día siguiente. Un jugador manifiesta que no le es posible jugar al día siguiente. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador está descalificado bajo la Regla 6-8b.

Decisión relacionada:
- 2-4/20 Jugador incapaz de cumplir con el calendario de match play concede su partido; calendario luego modificado y jugador solicita ser reinstaurado.

6-8b/5
Jugador alega que hay peligro de rayos y se niega a reanudar el juego cuando el Comité así lo ordena

P. En una competencia en stroke play, el Comité, después de haber suspendido el juego debido a los rayos, ordena su reanudación. ¿Está el jugador obligado a reanudar el juego si considera que aún hay peligro por rayos?

R. La Regla 6-8a autoriza al jugador a interrumpir el juego si considera que existe peligro por rayos. Ésta es una de las pocas ocasiones en que el jugador

prácticamente tiene la decisión final. La seguridad de los jugadores es primordial, sobre todo porque existe un temor generalizado por los rayos. El Comité no se debe arriesgar a exponer a los jugadores al peligro.
Sin embargo, si el Comité ha utilizado todos los medios a su alcance para conocer el estado del tiempo y ha decidido que no existe peligro por rayos, puede ordenar la reanudación del juego y descalificar, bajo la Regla 6-8b, al jugador que se niegue a cumplir.

Decisiones relacionadas:
• 6-8b/8 Jugador dropea una bola después de una suspensión por causa peligrosa.
• 30-3e/1 Compañeros no suspenden el juego inmediatamente contraviniendo una condición de la competencia.
• 33-2d/3 Competidor rehúsa iniciar o se levanta por condiciones climáticas; ronda posteriormente cancelada.

6-8b/6
Juego suspendido por el Comité; competidor no reanuda el juego en el momento dispuesto por el Comité

P. En stroke play, el Comité suspende el juego. Luego el Comité informa a todos los competidores que un toque de sirena significará la reanudación del juego en un momento específico.

Un competidor en un grupo reanudó el juego más o menos dos minutos antes de que sonara la sirena porque vio un grupo de competidores caminando por un fairway adyacente. ¿Debería el competidor ser descalificado bajo la Regla 6-8b?

R. No. Debido a la naturaleza excepcional de la reanudación del juego, tales errores menores son inevitables y un castigo de descalificación es demasiado severa. Por lo tanto, si el Comité ha dispuesto la reanudación del juego y un competidor no se atrasa más de cinco minutos (o se adelanta más de cinco minutos) para reanudar el juego, el Comité estaría justificado en modificar el castigo de descalificación a dos golpes o, si las circunstancias lo justifican, dejarla totalmente sin efecto bajo la Regla 33-7.

En este caso, sería correcto modificar el castigo a dos golpes.

Decisión relacionada:
• 6-3a/5 Jugador inicia temprano.

6-8b/7
Condición que exige interrumpir inmediatamente el juego; guía para dejar sin efecto o modificar el castigo de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego

P. Es una condición de la competencia (Nota a la Regla 6-8b) que los jugadores deben interrumpir inmediatamente el juego después que el Comité lo ha suspendido por una situación potencialmente peligrosa. ¿En qué circunstancias debe el Comité considerar dejar sin efecto o modificar el castigo de descalificación bajo la Regla 33-7?

R. La intención de la condición es que el campo sea despejado lo más rápidamente posible cuando existe una situación potencialmente peligrosa, tal como peligro por rayos. Un jugador que no cumpla con esta condición bien puede ocasionar que otros corran un serio riesgo al crear la impresión de que no existe peligro alguno. Por lo tanto, generalmente se recomienda que el castigo de descalificación no se deje sin efecto ni se modifique y que cualquier duda acerca de este problema se deba resolver en contra del jugador.

Sin embargo, si un jugador ejecuta un golpe después que el juego ha sido suspendido mediante el toque de una sirena, el Comité debe considerar todos los hechos relevantes para determinar si el jugador debe ser descalificado o si el castigo se debe dejar sin efecto o ser modificado.

Los siguientes son ejemplos de decisiones del Comité que están justificadas a la luz de las circunstancias:

Después de que la sirena ha sonado:

(a) un jugador termina de estudiar su golpe, elige un bastón y ejecuta su golpe, habiendo tomado 30 segundos aproximadamente – descalificación.

(b) un jugador llega a su bola y emboca un putt corto, todo en unos segundos – descalificación.

(c) un jugador, después de tomar postura, se retira momentáneamente, luego toma postura de nuevo y realiza el golpe dentro de unos segundos – descalificación.

(d) un jugador, ya habiendo tomado postura, realiza su golpe sin vacilar – sin castigo.

6-8b/8
Jugador dropea su bola después de que el juego ha sido suspendido debido a una situación peligrosa

P. Es una condición de la competencia (Nota a la Regla 6-8b) que los jugadores deben suspender el juego inmediatamente después de la suspensión del juego por parte del Comité en situaciones potencialmente peligrosas. Después de tal suspensión señalada por el Comité, ¿podrá el jugador proceder bajo una Regla dropeando una bola o determinando el punto de referencia apropiado, p. ej., el punto de alivio más cercano?

R. Debido al propósito de este tipo de suspensión del juego, se recomienda que todos los jugadores tomen refugio inmediatamente sin tomar tales acciones adicionales. Sin embargo, suspender el juego en este contexto significa que no se debe efectuar cualquier otro golpe y, por lo tanto, no hay castigo por realizar acciones como aquellas descritas.

Decisiones relacionadas:

- 6-8b/5 Jugador que reclama peligro por rayos se rehúsa a reanudar el juego cuando lo ordena el Comité
- 30-3e/1 Compañeros no suspenden el juego inmediatamente contraviniendo una condición de la competencia
- 33-2d/3 Competidor rehúsa iniciar o se levanta por condiciones climáticas; ronda posteriormente cancelada

6-8b/9
Reanudación del juego; cuándo deben estar presentes los jugadores

P. En una competencia en stroke play, A, B y C son co-competidores. Cuando el grupo está en el fairway del hoyo 3, el Comité suspende el juego. El grupo decide terminar el juego del hoyo 3. El Comité programa la reanudación del juego a las 8 a.m. del día siguiente y el grupo será el tercero en jugar desde la mesa de salida del hoyo 4 cuando el juego se reanude. ¿Cuándo se requiere que el grupo esté presente en la mesa de salida del hoyo 4?

R. El grupo debe estar presente en la mesa de salida del hoyo 4, listo para jugar, cuando le sea posible al grupo empezar a jugar. Cualquier jugador que no esté presente en ese momento está descalificado bajo la Regla 6-8b.

Decisión relacionada:
• 6-3a/2 Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8b: Ver "Suspensión y reanudación del juego" en el Índice.

LEVANTAR LA BOLA CUANDO EL JUEGO HA SIDO SUSPENDIDO

6-8c/1
Explicación de "buena razón para levantar"

Cuando el juego ha sido suspendido por el Comité de acuerdo con la Regla 6-8a(i)
y un jugador interrumpe el juego de un hoyo, tiene derecho a levantar la bola sin castigo. Si un jugador interrumpe el juego de un hoyo de acuerdo con la Regla 6-8a(ii), (iii) o (iv), no tiene derecho a levantar la bola salvo que haya una "buena razón" para levantarla (Regla 6-8c). El Comité debe decidir en cada caso si existe una "buena razón".

Generalmente, la bola no se debe levantar salvo que el jugador deba abandonar el área en donde está su bola y sea posible que la bola, en su ausencia, sea movida o llevada por un agente externo.

Si el jugador levanta la bola sin una "buena razón" para hacerlo, el jugador es penalizado con un golpe bajo la Regla 6-8c, salvo que estuviera procediendo bajo otra Regla que le permitiera levantar la bola, p. ej., la Regla 16-1b.

PROCEDIMIENTO AL REANUDARSE EL JUEGO

6-8d/1
Reanudar el juego desde donde fue interrumpido; lie alterado por causas naturales

P. La Regla 6-8d dice que, después de una suspensión del juego, el juego se debe reanudar "desde donde fue suspendido", y que una bola debe ser colocada en el punto en donde estaba antes de la interrupción. ¿Quiere esto decir que el

jugador tiene derecho siempre al lie que su bola tenía antes de la interrupción?

R. No. El lie original o las condiciones alrededor de la bola pudieron haber sido alterados por causas naturales (p. ej., viento, lluvia o agua) y el jugador debe aceptar estas condiciones, ya sea que empeoren o mejoren el lie de la bola, el área de cuadratura o de intención de golpe, o la línea de juego.

6-8d/2
Lie en bunker alterado antes de la reanudación del juego

P. Después de una suspensión de juego por parte del Comité, el jugador marca y levanta su bola de un bunker, tal como lo autoriza la Regla 6-8c. Dado que el lie de la bola pudo haber sido alterado por el personal de mantenimiento, ¿cuál sería el procedimiento adecuado para recolocar la bola al momento de reanudar el juego?

R. Háyase movido o no la marca, si el personal de mantenimiento efectivamente preparó el bunker, se debe recrear, lo más aproximadamente posible, el lie original y colocar una bola en dicho lie (Regla 20-3b). La obligación de recrear el lie original se limita a lo que es práctico según las circunstancias. Se debe recrear, por ejemplo, una bola enterrada o una huella alrededor de la bola; aunque el jugador no está obligado a recolocar impedimentos sueltos o a reconstruir un área de arena deslavada o de agua ocasional eliminada por el personal de mantenimiento o que se haya alterado naturalmente.

No obstante, si el bunker no ha sido preparado por el personal de mantenimiento, el jugador no tiene necesariamente el derecho al lie que tenía su bola al momento de la interrupción del juego (ver la Decisión 6-8d/1). El jugador debe colocar una bola en el punto en el que estaba la bola original al ser levantada (Regla 6-8d). En caso de que, al reanudarse el juego, falte la marca (haya sido movida por el viento o el agua, por ejemplo), y sea imposible determinar el lugar exacto donde la bola se debe recolocar, el jugador deberá estimarlo y la bola debe ser colocada en dicho lugar – ver la Nota a Regla 6-8(iii) y la Excepción a la Regla 20-3c.

Decisiones relacionadas:
- 20-3b/5 Lie de la bola en rough alterado por agente externo; lie original no conocido y punto donde reposaba la bola no determinable.
- 20-3b/6 Lie de bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde reposaba la bola no determinable.

6-8d/3
Jugador dropea una bola inmediatamente después de que el Comité ha ordenado la reanudación del juego y subsecuentemente levanta su bola bajo la Regla 6-8d(ii)

P. La bola de un jugador se encuentra sobre una obstrucción inamovible cuando el juego es suspendido por el Comité. Después de que el Comité ordena la reanudación del juego y antes de que el jugador ejecute un golpe, toma alivio de la obstrucción según la Regla 24-2b. Antes de jugar la bola dropeada, ¿puede el

jugador levantar la bola bajo la Regla 6-8d(ii) y limpiar y recolocar la bola o sustituirla por otra?

R. Sí. Cuando el jugador suspendió el juego de acuerdo con la Regla 6-8a, tenía derecho a levantar la bola sin castigo bajo la Regla 6-8c. Cuando se reanudó el juego según la Regla 6-8d, tenía derecho a seguir las disposiciones de esta Regla, no obstante el hecho de que ya hubiera procedido bajo la Regla 24-2b después de que el Comité ordenara la reanudación del juego. Reanudar el juego bajo el contexto de la Regla 6-8d significa ejecutar un golpe, por lo tanto, la Regla 6-8d(ii) aplica a la situación de este jugador. No es la intención de las Reglas limitar las opciones del jugador bajo la Regla 6-8d(ii) simplemente porque el jugador no tomó su alivio hasta que el Comité ordenó la reanudación del juego (ver la Decisión análoga 6-8b/8).

6-8d/4
Bola visible desde la mesa de salida desaparece o es movida mientras el juego está suspendido

P. El tiro de salida de un jugador quedó en reposo y era visible desde la mesa de salida por todos los jugadores del partido o grupo. En ese momento, el juego fue suspendido. El jugador se refugió y no levantó su bola. Cuando el juego se reanudó, la bola del jugador había desaparecido o se encontró a cierta distancia del lugar donde se había visto en reposo. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. Como la bola fue movida durante una suspensión de juego, el jugador deberá colocar una bola en el punto de donde su bola fue movida, sin castigo (Regla 6-8d(iii)). Si no se puede determinar este punto, debe ser estimado y la bola debe ser colocada en el punto estimado – ver la Nota a la Regla 6-8d(iii) y la Excepción a la Regla 20-3c.

Decisiones relacionadas:
• 18-2/25 Bola movida accidentalmente por el jugador durante la suspensión del juego.

6-8d/5
Bola en mal lie dentro del rough es movida por agente externo durante la suspensión del juego; jugador no determina la posición original de la bola con suficiente exactitud

P. Un jugador encuentra su bola dentro del rough alto y la bola difícilmente se puede ver. Antes de que el jugador ejecute un golpe, el Comité suspende el juego y el jugador suspende el juego inmediatamente sin levantar su bola. Durante la suspensión de juego, un agente externo mueve la bola del jugador. Al jugador se le informa sobre las acciones del agente externo y, al reanudarse el juego, el jugador estima el punto donde reposaba la bola originalmente y la coloca en ese punto. Sin embargo, la bola fue colocada sobre el pasto en un lie mucho mejor al que tenía originalmente. ¿Cuál es la decisión?

R. La Nota a la Regla 6-8d requiere que el jugador estime el punto donde la bola debe ser colocada y colocarla en dicho punto. Si el jugador coloca la bola en un punto significativamente diferente al punto original, el jugador no ha estimado el punto con la suficiente exactitud. Al colocar la bola en un mejor lie, el jugador colocó la bola en un lugar equivocado, y si ejecuta un golpe desde ahí sin corregir antes su error bajo la Regla 20-6, el jugador estaría sujeto a castigo bajo la Regla 20-7 por jugar desde un lugar equivocado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8d: Ver "Suspensión y reanudación del juego" en el Índice.

REGLA 7

PRÁCTICA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

7-1. ANTES O ENTRE RONDAS

a. Match play

En cualquier día de una competencia de match play, se permite al jugador practicar en el *campo* antes de la ronda.

b. Stroke play

Antes de una ronda o un desempate en cualquier día de una competencia de *stroke play*, el *competidor* no debe practicar en el *campo* que se use para la competencia ni probar la superficie de cualquier *green* en el *campo* haciendo rodar una bola, ni raspando ni frotando la superficie.

En el caso de que dos o más rondas de una competencia de stroke play estén programadas para días consecutivos, un *competidor* no debe practicar entre dichas rondas en cualquier *campo* pendiente a jugar que se use para la competencia, así como probar la superficie de cualquier *green* de dicho *campo* haciendo rodar una bola, o raspando o frotando la superficie.

Excepción: Se permite la práctica de putts o tiros cortos de acercamiento (chips) en o cerca de la primera *mesa de salida* o cualquier área de práctica antes de iniciar una ronda o un desempate.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 7-1b:
Descalificación.

Nota: En las condiciones de la competencia (Regla 33-1), el *Comité* puede prohibir la práctica en el *campo* que se use para la competencia cualquier día de una competencia de match play, así como permitir la práctica en el *campo* que se use para la competencia, o en parte del *campo*, cualquier día de una competencia de stroke play, o bien entre las rondas de la misma (Regla 33-2c).

7-2. DURANTE LA RONDA

El jugador no debe ejecutar un *golpe* de práctica durante el juego de un hoyo. Entre el juego de dos hoyos, el jugador no debe ejecutar un *golpe* de práctica, excepto que se le permite practicar putts o tiros cortos de acercamiento (chips) en o cerca de:

a. el *green* del último hoyo jugado,
b. cualquier *green* de práctica, o
c. la *mesa de salida* del hoyo siguiente de la ronda

siempre y cuando no ejecute el *golpe* de práctica desde un *obstáculo*, y no retrase injustificadamente el juego (Regla 6-7).

Los *golpes* efectuados para terminar un hoyo, el resultado del cual ya se decidió

no son *golpes* de práctica.
Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité*, el jugador puede, antes de que el juego se reanude, practicar: (a) como lo establece está Regla; (b) en cualquier lugar excepto el *campo* que se use para la competencia, y (c) según lo prevea el *Comité*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 7-2:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.
En caso de que ocurra una violación entre el juego de dos hoyos, se aplica el castigo al siguiente hoyo.

Nota 1: Un swing de práctica no es un *golpe* de práctica y puede hacerse en cualquier lugar mientras no se infrinjan las *Reglas*.
Nota 2: El *Comité* puede prohibir: en las condiciones de la competencia (Regla 33-1):
(a) la práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y
(b) que se haga rodar una bola en el *green* del último hoyo jugado.

PRÁCTICA ANTES DE O ENTRE RONDAS DE STROKE PLAY

7-1b/1
Un golpe de práctica ejecutado en el campo antes de ronda en stroke play

P. En el día de una competencia en stroke play, un competidor, antes de iniciar su ronda, ejecutó un golpe de práctica desde una mesa de salida delantera en el hoyo 1 hacia un área de fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor violó la Regla 7-1b y quedó sujeto a la descalificación. No obstante, el Comité estaría justificado, en tales circunstancias, para modificar el castigo a dos golpes bajo la Regla 33-7. Si el competidor ejecutó más de un golpe, no se debe modificar el castigo de descalificación.

7-1b/2
Dejar sin efecto una penalidad por practicar en el campo

P. Una competencia en stroke play a 36 hoyos se programó para ser jugada en días consecutivos. Después de completar su primera ronda, un competidor, socio del club en donde se jugaba la competencia, jugó algunos hoyos más y por lo tanto estaba sujeto a la descalificación bajo la Regla 7-1b.
¿Estaría justificado el Comité en dejar sin efecto o modificar la penalidad?

R. No.

7-1b/3
Competidor que practica en el campo de competencia después de jugar una ronda de clasificación, debe jugar, luego, un desempate el mismo día

P. Al completar una ronda de clasificación en stroke play para una competencia

en match play, un competidor practicó en el campo de competencia después de que el último grupo había iniciado el juego. Al concluir el juego, resultó que el competidor había empatado el último lugar para la competencia en match play. Dicho empate se debía decidir en un desempate hoyo por hoyo, programado para jugarse inmediatamente. ¿Estaba el competidor sujeto al castigo de descalificación bajo la Regla 7-1b? ¿De ser así, estaría el Comité justificado para anular el castigo bajo la Regla 33-7?

R. El competidor está sujeto al castigo de descalificación. La anulación de este castigo no se justifica bajo estas circunstancias.

7-1b/4
Stroke play a 36 hoyos a jugarse en dos campos; jugador completa la primera ronda y practica en el mismo campo debiendo jugar un desempate luego en dicho campo

P. Stroke play para determinar quienes clasificaban para una competencia en match play se programó a 36 hoyos en días consecutivos. 18 hoyos se debían jugar en el Campo Este y 18 en el Campo Norte. Los desempates se jugarían en el Campo Este.

Varios competidores que habían jugado la primera ronda de clasificación en el Campo Este deseaban jugar más. Sabían que violarían la Regla 7-1b si jugaban el Campo Norte, así que jugaron de nuevo el Campo Este.

Después de la segunda ronda de clasificación, uno de los competidores empató el último lugar de la clasificación. ¿Debe ser descalificado del desempate, por jugar en el Campo Este, bajo la Regla 7-1b?

R. Sí.

7-1b/5
Caddie del competidor practica en o prueba la superficie de los greenes del campo antes de iniciar la ronda en stroke play

P. En stroke play, el caddie de un competidor practica en o prueba las superficies de los greenes del campo, antes de que el competidor inicie el juego. ¿Queda el competidor descalificado bajo la Regla 7-1b?

R. No. El competidor es responsable por las acciones de su caddie sólo durante una ronda estipulada (Regla 6-1).

7-1b/6
Stroke play a 54 hoyos en días consecutivos; segunda ronda cancelada y un competidor practica el campo después de la cancelación

P. Una competencia a 54 hoyos de stroke play fue organizada para jugarse en días consecutivos. La segunda ronda fue cancelada cuando el campo quedó injugable, y se redujo la competencia a 36 hoyos. Un competidor practicó el campo durante el día de la segunda ronda después de que ésta fuera cancelada.

¿Debió ser descalificado el competidor por violar la Regla 7-1b?

R. Sí, debido a que la competencia se debía jugar en días consecutivos. Es irrelevante que cuando el competidor practicó el campo la competencia ya no iba a jugarse en días consecutivos.

No obstante, el Comité tiene la autoridad para permitir, en tales circunstancias, que se practique el campo entre rondas – ver la Nota a la Regla 7-lb.

7-1b/7
Competidor practica el putt en el green del hoyo 3 después de completar el hoyo de la primera ronda de una competencia de stroke play a 36 hoyos

P. Una competencia de stroke play a 36 hoyos se programó para jugarse en un solo día. Durante la primera ronda, un competidor que había embocado su putt en el green del hoyo 3, ejecutó un putt de práctica en el tercer green. ¿Está descalificado el competidor bajo la Regla 7-1b por practicar en el campo antes de la segunda ronda?

R. No. Un competidor tiene derecho a hacer todo lo que las Reglas le permiten durante una ronda estipulada. La Regla 7-2 permite al jugador, entre el juego de dos hoyos, practicar putts o golpes de acercamiento en o cerca del green del último hoyo jugado, cualquier green de práctica o la mesa de salida del próximo hoyo a jugarse en la ronda, siempre que dicho golpe de práctica no sea jugado desde un obstáculo y no retrase indebidamente el juego (Regla 6-7).

Decisiones relacionadas:

- 7-2/8 Competidor practica el putt en el green del hoyo 18 inmediatamente después de terminar la primera ronda de una competencia de stroke play a jugarse en días consecutivos.
- 7-2/9 Competidor practica el putt en el green del hoyo 3 en un campo de 9 hoyos durante una competencia de stroke play a 18 hoyos.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 7-1: Ver "Práctica" en el Índice.

PRÁCTICA DURANTE LA RONDA

7-2/1
Cuándo se permite la práctica entre hoyos

P. ¿Cuándo se considera que un jugador ha terminado el juego de un hoyo para que se le permita practicar según lo autorizado por la Regla 7-2?

R. ***Match play:***
Individual — Cuando ha embocado, su siguiente golpe ha sido concedido, o el hoyo ha sido concedido por uno u otro jugador.
Bola Baja — Cuando tanto el jugador como su compañero han embocado, sus siguientes golpes han sido concedidos, o el hoyo ha sido concedido por uno u otro bando.

Stroke play:
Individual — Cuando ha embocado.
Bola baja — Cuando tanto el jugador como su compañero han embocado o levantado sus bolas.
Competencia contra bogey, par y Stableford — Cuando ha embocado o levantado su bola.

Decisión relacionada:
• 30/6 Jugador efectúa putt de práctica después que él y su compañero han embocado pero antes que los oponentes emboquen

7-2/1.5
Terminar el hoyo en match play después de decidido el resultado del hoyo

P. En un partido entre A y B, A emboca en 4. B ha ejecutado 4 golpes y su bola está en el bunker. Por lo tanto, el hoyo se ha decidido. Si B juega desde el bunker ¿se considera que ejecuta un golpe de práctica?

R. No. Los golpes ejecutados para terminar un hoyo, cuyo resultado ya ha sido decidido, no son golpes de práctica – ver la Regla 7-2.

7-2/1.7
Explicación de "golpes ejecutados para terminar el juego de un hoyo"

P. La Regla 7-2 establece que los golpes ejecutados para terminar el juego de un hoyo, cuyo resultado ya ha sido decidido, no se consideran golpes de práctica. ¿Cuál es el significado de "para terminar el juego de un hoyo"?

R. Esta frase comprende situaciones en las cuales un jugador juega el resto del hoyo con una bola en juego. Su interpretación no está limitada a terminar el juego del hoyo de acuerdo con las Reglas e incluye, por ejemplo, situaciones en las que un jugador ejecuta un golpe a una bola desde un punto cercano de donde su bola original se fue fuera de límites o del área en donde se perdió.

7-2/2 (Reservada)

7-2/3
Jugador practica putts afuera del green mientras espera para jugar el putt

P. Un jugador levantó su bola en el green y, mientras esperaba a que su oponente o co-competidor jugara, dropeó su bola afuera del green y ejecutó algunos golpes de práctica con el putter. ¿Cuál es la decisión?

R. Según la Regla 7-2, el jugador pierde el hoyo en match play o incurre en el castigo de dos golpes en stroke play.

7-2/4
Golpear una bola de plástico antes de jugar la bola en juego

P. Durante el juego de un hoyo, un jugador ejecuta un golpe de ptráctica con una

bola de plástico antes de jugar la bola que está en juego. ¿Viola la Regla 7-2?

R. Sí.

Decisión relacionada:
• 14-3/10 Uso de aditamento para entrenamiento o para el swing durante la ronda.

7-2/5
Golpear una bola de práctica hacia la práctica

P. Durante el juego de un hoyo, un jugador vio en el campo varias bolas que vinieron de la práctica colindante con el campo, y dio un golpe a una con su bastón sin hacer swing, devolviéndola a la práctica. ¿Hay alguna penalidad bajo la Regla 7-2?

R. En algunos casos, golpear una bola de práctica para regresarla a la práctica durante el juego de un hoyo, sería una violación a la Regla 7-2; pero dar un golpe sin hacer swing a una bola de práctica con el único propósito de poner orden en el campo no es una violación.

7-2/5.5
Jugador encuentra una bola y la golpea al jugador que la había perdido

P. Mientras A jugaba el hoyo 13, X ,que jugaba el adyacente 14, buscaba su bola en el fairway del 13. X no logró encontrar su bola y comenzó a caminar por el fairway del hoyo 14. A luego encontró la bola de X enterrada en el fairway del 13 y lo llamó. X solicitó se le devolviera la bola. Dado que X estaba más lejos de lo que A podía arrojarla, éste tomó un fiero corto y golpeó la bola hacia X.
¿Se considera que A efectúo un golpe de práctica violando de la Regla 7-2?

R. No. Dado que A actuó por cortesía, no hay castigo.

Decisión relacionada:
• 1-4/4 Enojado, un jugador golpea la bola de un jugador en el grupo de atrás

7-2/6 (Reservada)

7-2/7
Swing de práctica desaloja una bola escondida

P. Un jugador hace un swing de práctica en el rough y desaloja una bola escondida. ¿Hay castigo?

R. No. Dado que el jugador no tenía intención de golpear la bola escondida, su swing se considera un swing de práctica y no un golpe. En consecuencia, no queda duda de que no jugó un golpe de práctica (Regla 7-2) ni ejecutó un golpe con una bola equivocada (Regla 15-3).

Decisiones relacionadas:

- 15/2 Golpe de jugador a su propia bola mueve bola no visible.
- 18-2/19 Bola movida accidentalmente con un swing de práctica antes del golpe de salida.
- 18-2/20 Bola en juego movida accidentalmente con un swing de práctica.

7-2/8

Competidor practica el putt en el green del hoyo 18 inmediatamente después de terminar la primera ronda de una competencia en stoke play programada para ser jugada en días consecutivos

P. En una competencia a 72 hoyos, programada a cuatro días consecutivos, un competidor, inmediatamente después de embocar en el hoyo 18 de la primera ronda, jugó un putt de práctica en el green del hoyo 18. ¿Se debe descalificar al competidor bajo la Regla 7-1b por practicar el campo entre rondas?

R. No. La Regla 7-2 permite practicar el putt o golpes de acercamiento en o cerca del green del último hoyo jugado, entre el juego de dos hoyos. En consecuencia, el mismo privilegio se aplica al completar el último hoyo de la ronda a pesar de que, técnicamente, dicha práctica se considera hecha entre rondas y no durante una ronda.

La Regla 7-1b aplica si un competidor, después de embocar en el hoyo 18 abandona el campo y regresa más tarde y juega un putt de práctica en el green del hoyo 18.

7-2/9

Competidor practica el putt en el green del hoyo 3 de un campo de nueve hoyos durante una competencia en stroke play a 18 hoyos

P. Una competencia en stroke play a 18 hoyos, se juega en un campo de 9 hoyos. Un competidor que ha embocado en el hoyo 3, hace un putt de práctica en el green de ese hoyo. En vista de que la ronda estipulada exige que el competidor juegue el hoyo 3 como el hoyo 12 posteriormente, ¿debe el competidor ser penalizado por practicar?

R. No. La Regla 7-2 permite que un jugador, entre el juego de dos hoyos, practique el putt o golpes de acercamiento en o cerca del green del último hoyo jugado.

Decisión relacionada con 7-2/8 y 7-2/9:

- 7-1b/7 Competidor practica el putt en el tercer green después de terminar el hoyo durante la primera ronda de una competencia de stroke play a 36 hoyos.

7-2/10
Partido interrumpido por acuerdo no puede ser reanudado sino hasta tres días después; un jugador desea jugar en el campo de la competencia antes de la reanudación

P. De acuerdo con la Excepción a la Regla 6-8a, un partido es interrumpido debido a la falta de luz. Los jugadores declaran que la única fecha conveniente para ambos y que no demore la competencia, es tres días después.

Luego del acuerdo de reanudar en tres días, uno de los jugadores desea participar en otra competencia en el campo al día siguiente. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 7-2 no contempla un caso así y dado que es irrazonable prohibir a un jugador jugar en el campo de la competencia en tales circunstancias, en equidad (Regla 1-4), cualquiera de los dos jugadores podrá jugar en el campo en cualquier momento antes de la reanudación del juego.

7-2/11
Partido interrumpido por acuerdo en la mesa de salida del hoyo 13 no puede ser reanudado hasta el día siguiente; ¿pueden los jugadores jugar los primeros 12 hoyos antes de reanudar el partido?

P. De acuerdo con la Excepción a la Regla 6-8a, un partido es interrumpido en la mesa de salida del hoyo 13 debido a la falta de luz. Los jugadores acuerdan reanudar el partido a la tarde siguiente. Sin embargo, el día siguiente no es posible que los jugadores reanuden el juego en el campo de la competencia en la mesa de salida del hoyo 13, debido a la cantidad de jugadores en el campo.

Los jugadores desean jugar los primeros doce hoyos y reanudar el partido en la mesa de salida del hoyo 13. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 7-2 no contempla un caso así. En equidad (Regla 1-4), los jugadores pueden jugar los primeros doce hoyos y reanudar el partido en la mesa de salida del hoyo 13.

7-2/12
Comité suspende el juego y luego lo reanuda; un jugador desea practicar

P. En una competencia en stroke play, el Comité suspende el juego y decide reanudarlo al día siguiente a las 8:00 horas. Reiniciado el juego a esa hora, un jugador que integra el grupo que ha de ser el tercero en jugar desde una determinada mesa de salida, desea continuar practicando en el lugar designado para tal efecto ya que su grupo se demorará en jugar. ¿Cuál es la decisión?

R. Al reanudar el juego a las 8:00 horas, la Excepción a la Regla 7-2 ya no aplica. En consecuencia, de acuerdo a la Regla 7-2, el jugador ya no puede practicar.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 7-2: Ver "Práctica" en el Índice.

REGLA 8

CONSEJO; INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15..

8-1. CONSEJO

Durante una ronda estipulada el jugador no debe:

a. dar consejos a nadie en la competencia que esté jugando en el *campo*, excepto a su *compañero* de *bando*, ni

b. pedir *consejos* a nadie excepto a su *compañero de bando* o a cualquiera de sus *caddies*.

8-2. INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO

a. En cualquier lugar que no sea el green

Excepto en el *green*, al jugador le puede ser indicada la *línea de juego* por cualquier persona, pero el jugador no debe ubicar a nadie, para ese propósito, en o cerca de la línea, ni en una extensión de la línea más allá del *hoyo* mientras el *golpe* se ejecuta. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento, con el propósito de indicar la *línea de juego*, debe ser retirada antes de ejecutar el *golpe*.

Excepción: El *asta-bandera* atendida o sostenida en alto – ver Regla 17-1.

b. En el green

Cuando la bola del jugador está en el *green*, la *línea de putt* puede ser indicada antes, pero no durante el *golpe*, por su *compañero de bando*, o cualquiera de sus *caddies*; al hacer tal señalamiento no se debe tocar el *green*. No se debe colocar ninguna marca en ningún lugar con el propósito de indicar una *línea de putt*. (Tocar la línea de putt – ver Regla 16-1a)

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del *hoyo*; Stroke play – dos golpes.

Nota: En las condiciones de una competencia por equipos (Regla 33-1), el *Comité* puede permitir que cada equipo designe a una persona facultada para dar *consejos* (incluyendo señalar una *línea de putt*) a los integrantes del equipo. El *Comité* puede establecer las condiciones con respecto a la designación y la conducta permitida de dicha persona, que debe identificarse ante el *Comité* antes de dar consejos.

CONSEJO

8/1
Condiciones de una competencia por equipos estipulan quién está autorizado a dar consejo

P. Una condición de una competencia por equipos estipula que únicamente al capitán del equipo le está permitido dar consejo o que la persona a designar por cada equipo para dar consejo debe ser un amateur. ¿Está esto permitido?

R. Sí – ver la Nota a la Regla 8.

8/2
Capitán del equipo da consejo mientras juega

P. Si el Comité ha adoptado la Nota a la Regla 8 como condición de la competencia, ¿se le permite al capitán del equipo, que también es un jugador del equipo, dar consejo a un miembro del equipo que no sea su compañero de bando?

R. No. Aunque es capitán del equipo es también un jugador jugando en el campo, por lo que si él da consejo durante su ronda estipulada a cualquier otro jugador que no sea su compañero de bando, estaría infringiendo la Regla 8-1.

Decisiones relacionadas con 8/1 y 8/2: Ver "Competencia por equipos" en el Índice.

8-1/1 (Reservada)

8-1/2
Intercambiar información sobre distancia
Información sobre la distancia entre dos objetos es información pública y no consejo. Por lo tanto, se le permite a los jugadores intercambiar información referente a la distancia entre dos objetos. Por ejemplo, un jugador le puede preguntar a cualquier persona, inclusive su oponente, co-competidor o cualquiera de sus caddies, la distancia entre su bola y el hoyo.

Decisiones relacionadas:
- 14-3/0.5 Regla Local que permite el uso de aparatos para medir distancias.
- 14-3/0.7 Jugador obtiene información sobre distancia medida con aparato electrónico.

8-1/3 (Reservada)

8-1/4 (Reservada)

8-1/5
Pedir información sobre la ubicación de la bola de otro jugador

P. Un jugador, que se prepara para jugar al green, pide a un espectador que le informe a qué distancia del asta-bandera está la bola de su oponente o cocompetidor, cuya bola reposa en el green. ¿Viola el jugador la Regla 8-1?

R. No.

Decisión relacionada:
• 9-2/16 Pedir información sobre la ubicación de la bola del oponente antes de jugar.

8-1/6
Preguntar al oponente o co-competidor qué bastón usó en el hoyo anterior

P. Durante el juego del hoyo 6, A pregunta a B qué bastón usó en el hoyo 4, un par 3 con una longitud similar. ¿Violó A la Regla 8-1?

R. No.

8-1/7
Después de que el jugador ha jugado al green, le pregunta a su oponente o cocompetidor qué bastón uso para jugar al green

P. A ejecuta su segundo golpe que cae en el green. B hace lo mismo. A pregunta entonces a B qué bastón usó para su segundo golpe. ¿Viola A la Regla 8-1?

R. No.

8-1/8
Comentario sobre el bastón escogido después de ejecutar un golpe

P. Después de ejecutar un golpe, el jugador manifiesta: "Debí haber utilizado un fierro 5". ¿Violó el jugador la Regla 8-1?

R. Si el comentario se hizo casualmente, no hubo violación. Si el comentario se hizo a otro jugador que había de ejecutar un golpe desde más o menos la misma posición, sí hubo violación.

8-1/9
Comentario engañoso acerca del bastón elegido

P. A hizo deliberadamente un comentario engañoso sobre el bastón elegido con la intención obvia de que B, quien tenía un golpe similar, lo oyera. ¿Cuál es la decisión?

R. A violó la Regla 8-1 y pierde el hoyo en match play o incurre en el castigo de dos golpes en stroke play.

8-1/10
Mirar dentro de la bolsa de otro jugador para averiguar qué bastón usó

P. A mira dentro de la bolsa de B para averiguar qué bastón usó B en su último golpe. ¿Es este proceder equivalente a pedir consejo?

R. No. La información obtenida mediante la observación no es consejo. Pero ver también la Decisión 8-1/11.

8-1/11
Retirar la toalla que cubre los bastones de otro jugador para averiguar qué bastón usó

P. La Decisión 8-1/10 establece que no hay violación a la Regla 8-1 si A mira dentro de la bolsa de bastones de B para averiguar qué bastón usó B para su último golpe. Supongamos que los bastones de B estuviesen cubiertos por una toalla y A la retirara con el objetivo de averiguar qué bastón había usado B. ¿Es esto una violación a la Regla 8-1?

R. Sí. Se prohíbe al jugador obtener dicha información por medios físicos.

8-1/12
Caddie compartido informa a uno de los jugadores sobre el bastón usado por el otro

P. Cuando un caddie es empleado por dos jugadores, A y B, quienes no son compañeros, ¿se le permite a A, que está por jugar, preguntar al caddie qué bastón usó B para ejecutar un golpe desde una posición cercana?

R. Sí. A tiene derecho a averiguar cualquier tipo de información que el caddie pueda poseer.

8-1/13
Jugador da instrucción al oponente o co-competidor durante la ronda

P. Durante la ronda, un jugador dice a su oponente o co-competidor que está haciendo demasiado backswing al efectuar su golpe. ¿Se considera que está dando consejo, y por ello violando la Regla 8-1?

R. Sí.

8-1/14
Competidor, después de terminar el hoyo, demuestra a su co-competidor cómo ejecutar un golpe

P. En stroke play individual, A, quien había embocado en el hoyo 7, demostró a B, cuya bola estaba afuera del green, cómo ejecutar un golpe de acercamiento. ¿Cuál es la decisión?

R. B no tiene castigo porque no pidió consejo. A incurre en el castigo de 2 golpes por dar consejo a B. Como uno de los competidores involucrados no ha terminado de jugar el hoyo, el castigo aplica en el hoyo 7.

Si ambos jugadores, A y B, han terminado el hoyo, el castigo de A aplica en el hoyo 8.

8-1/15
Caddie hace un swing de práctica para mostrar al jugador cómo ejecutar el golpe

P. El caddie de un jugador toma uno de sus bastones y simula un golpe para mostrarle al jugador cómo jugar un determinado golpe. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre y cuando no haya retraso indebido. Un jugador podrá siempre pedir y aceptar consejo de su caddie – Regla 8-1.

8-1/16
Sugerir al competidor que declare su bola injugable

P. La bola de B está en un muy mal lie. B estaba pensando qué hacer cuando su co-competidor, A, le dijo: "No tiene golpe posible. Si yo fuera usted, declararía la bola injugable". ¿Dio A consejo, violando la Regla 8-1?

R. Sí. La sugerencia de A podría influir en B "para determinar de su juego". Por lo tanto, se considera consejo – ver la Definición de "Consejo". No se considera "información sobre las Reglas", lo cual no es consejo.

8-1/17
Solicitud de consejo hecha equivocadamente al caddie del oponente y retirada antes de recibir el consejo

P. Mientras estudiaba su putt, A solicitó consejo del caddie de B, confundiéndolo con su propio caddie. A inmediatamente se dio cuenta de su error y pidió al caddie de B que no le respondiera. El caddie no dijo nada. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo.

Decisión relacionada:
- 16-1d/6 Caddie raspa la superficie del green pero el jugador no se beneficia.

8-1/18
Jugador, que no ha jugado aún, le pide consejo a un jugador que ha terminado la ronda

P. ¿Se le permite al jugador, que está a punto de iniciar su ronda, pedir consejo a un jugador que ya ha terminado, referente a los bastones que éste usó en diversos hoyos?

R. Sí. La Regla 8-1 aplica sólo durante el juego de una ronda.

8-1/19
Consejo entre rondas en un partido a 36 hoyos

P. ¿Se le permite a un jugador pedir consejo a una persona distinta de su compañero o caddie, después de jugar 18 hoyos en un partido a 36 hoyos?

R. Sí. La Regla 8-1 aplica sólo durante una ronda estipulada. Un partido a 36 hoyos comprende dos rondas estipuladas de 18 hoyos – ver la Definición de "Ronda Estipulada".

8-1/20
Pedir consejo cuando se ha suspendido el juego

P. A está listo para jugar el hoyo 6, un par 3, cuando el Comité suspende el juego. Antes de reanudarse el juego, A pregunta a X, quien ya había jugado el hoyo 6, qué bastón usó para su golpe de salida. ¿Se debe penalizar a A bajo la Regla 8-1?

R. No. La prohibición de dar o pedir consejo aplica sólo durante una ronda estipulada. En este caso, la ronda estipulada se había suspendido.

8-1/21
Consejo dado por un compañero de equipo en otro grupo en stroke play

P. En stroke play se juegan simultáneamente competencias individuales y por equipos. Un competidor recibe consejo de un compañero de equipo que juega en otro grupo. ¿Cuál es la decisión?

R. El compañero de equipo debe ser penalizado con dos golpes.

8-1/22
Compañeros de equipo que juegan como co-competidores intercambian consejos

P. La modalidad en una competencia entre dos equipos es la siguiente: stroke play individual, siendo el ganador el equipo que haga el menor score agregado. El juego se hace en grupos de cuatro, con dos jugadores de cada equipo en cada grupo.
En un torneo de esta naturaleza, ¿se les permite a dos miembros de un equipo que juegan en el mismo grupo, darse consejo el uno al otro?

R. No. Los compañeros de equipo son co-competidores y no compañeros en esta clase de competencia, que no es igual a bola baja en stroke play (Regla 31-1), y deben ser penalizados por cada violación a la Regla 8-1.

8-1/23 (Reservada)

8-1/24
Consejo dado por entrenador o capitán del equipo

P. Se juega una competencia por equipos y en las condiciones el Comité no ha autorizado a los capitanes o entrenadores a dar consejo de acuerdo con la Nota a la Regla 8. Un capitán o entrenador que no juega da consejo durante la ronda a un miembro de su equipo. ¿Cuál es la decisión?
R. No hay castigo. Sin embargo, el jugador debe tomar medidas para evitar este proceder irregular. Si no lo hace, debería, en equidad (Regla 1-4), incurrir en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play en base al propósito de la Regla 8-1.

Decisiones relacionadas con de 8-1/21 a 8-1/24: Ver "Competencia por equipos" en el Índice.

8-1/25
Consejo dado al ser solicitado; castigos en diversas modalidades de juego

En un partido individual, si A pide consejo a B, es irrelevante que B dé el consejo, porque A pierde el hoyo al momento de pedirlo.

En un partido de bola baja, A y B juegan contra C y D; si A pide consejo a C y C lo da, A y C son descalificados del hoyo. Los castigos no aplican a sus compañeros – Regla 30-3f.

En stroke play, si A pide consejo a B, un co-competidor, A incurre en el castigo de dos golpes. Si B da consejo, también incurre en el castigo de dos golpes.

Decisión relacionada:
• 30-3a/2 Compañero ausente da consejo antes de unirse al partido

8-1/26
Jugador cambia brevemente de caddies para pedir consejo

P. En vista de que el jugador puede cambiar de caddie durante la ronda estipulada, ¿puede el jugador cambiar brevemente de caddies con el propósito de recibir consejo del nuevo caddie?

R. No. Sería ir en contra del propósito y el espíritu de las Reglas el que un jugador cambie brevemente de caddies con el propósito de evadir la Regla 8-1 (Consejo). Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurriría en el castigo de pérdida del hoyo en match play o dos golpes de castigo en stroke play por cada hoyo en donde haya ocurrido esta acción.

Decisión relacionada:
• 6-4/7 Cambiar caddies durante la ronda

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-1: Ver "Consejo" en el Índice.

INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO EN OTRO LUGAR QUE NO SEA EL GREEN

8-2a/0.5
Significado de "cualquier persona indicando la línea de juego" y "colocando una marca con el propósito de indicar la línea de juego" en la Regla 8-2a

La Regla 8-2a le permite a un jugador que le sea indicada la línea de juego por cualquier persona. Sin embargo, cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento, con el propósito de indicarle la línea de juego, debe ser retirada antes de que se ejecute el golpe.

P. Un jugador coloca un bastón en el suelo, paralelo a su línea de juego, para ayudarse a alinear los pies correctamente. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre y cuando el jugador retire el bastón antes de ejecutar el golpe. De lo contrario viola la Regla 8-2a.

Decisión relacionada:
- 14-3/10.3 Uso de vara o varilla durante la ronda para alinearse o como asistente para el swing

8-2a/1
Bastón colocado en el suelo para alinear los pies

Por ejemplo, las siguientes acciones no son una violación a la Regla 8-2a:
• Antes de jugar desde la mesa de salida en un hoyo donde la zona de aterrizaje no está visible, un jugador le pregunta a su co-competidor si un objeto (p.ej. un edificio) en la distancia está en línea con el centro de la pista de juego, y el co-competidor le dice que sí está.
• Al tomar alivio de un obstáculo de agua, un jugador coloca una toalla en el punto donde estima que la cruzó por última vez el margen del obstáculo. El jugador dropea una bola en una línea detrás del hoyo bajo la Regla 26-1b y la toalla está en su línea de juego cuando el jugador ejecuta su golpe. Como la toalla no fue colocada "con el propósito de indicar la línea de juego" no hay violación a la Regla 8-2a.
Sin embargo, el siguiente es un ejemplo de una acción que violaría la Regla 8-2a:
• Antes de que un jugador ejecute un golpe desde cinco yardas fuera del green, y con el consentimiento del jugador, su caddie coloca la bolsa del jugador en un punto específico detrás del green con el propósito de indicar el punto al que el jugador se debe de apuntar, y de ja la bolsa en el lugar mientras el jugador ejecuta su golpe. (Nueva)

8-2a/2
Objeto colocado a un lado o detrás de la bola para indicar la línea de juego

P. ¿Se le permite a un jugador colocar su pipa o un bastón alineado cerca de su bola, u otro objeto detrás de su bola para indicar la línea de juego, dejando el objeto ahí mientras ejecuta el golpe?

R. No. Tal procedimiento viola la Regla 8-2a.

8-2a/3
Jugador coloca una marca para indicar la distancia para un golpe de acercamiento

P. Un jugador, que debe ejecutar un golpe de acercamiento, coloca un bastón sobre el terreno fuera de su línea de juego para indicar la distancia que desea que su bola vuele y deja el bastón ahí durante el golpe. ¿Cuál es la decisión?
R. En vista del propósito de la Regla 8-2a, en equidad (Regla 1-4) el jugador incurre en el castigo general de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-2a: Ver "Indicar línea de juego" y "Línea de juego" en el Índice.

INDICAR LA LÍNEA DE PUTT

8-2b/0.5
Significado de "indicar la línea de putt" y "colocar una marca con el propósito de indicar la línea de putt" en la Regla 8-2b

La Regla 8-2a permite que a un jugador le sea indicada la línea de putt por su compañero de bando o cualquiera de sus caddies. Sin embargo, el green no debe ser tocado ni puede colocarse una marca en ningún lugar con el propósito de indicar la línea de putt.
Las siguientes acciones son ejemplos que no infringen la Regla 8-2b:
• Antes de que un jugador realice un golpe desde el green, su caddie apunta pero no toca un impacto de bola reparado en la línea de putt que el jugador debería de usar para apuntarse.
• Al estar un jugador preparándose para jugar desde el green, su compañero de bando le dice que se apunte a la orilla de un regador (es decir, un objeto fijo) que está localizado atrás del green.
Sin embargo, las siguientes acciones son ejemplos que infringen la Regla 8-2b:
• Antes de que un jugador realice un golpe desde el green, su caddie toca el green con la bandera atrás y a la derecha del hoyo para indicar dónde debería apuntar el jugador su putt.
• Al estar alineando su putt, su caddie coloca una botella de agua en el pasto atrás del green para indicar dónde debería apuntar su putt el jugador y retira la botella antes de que el jugador realice su golpe. (Nueva)

8-2b/1
Caddie indica la línea de putt con su sombra

P. Un caddie proyecta su sombra sobre el green con el propósito de indicar al jugador la línea de putt. ¿Está esto permitido?

R. Sí, pero sólo si la sombra es retirada antes de la ejecución del golpe. (Revisada)

8-2b/2
Caddie que atiende el asta-bandera le aconseja al jugador que se apunte a su pie

P. La bola de un jugador se encuentra en el green y su caddie le atiende el astabandera. El caddie sugiere, antes del golpe, que el jugador apunte al pie izquierdo del caddie. ¿Está el jugador violando la Regla 8-2b?
R. Si el caddie colocó su pie en esa posición con el propósito de indicar la línea para potear, el jugador violó la Regla 8-2b tan pronto como el caddie puso su pie en esa posición. La violación no puede ser corregida si el caddie quita su pie posteriormente.
Si el caddie inicialmente no colocó su pie en esa posición con el propósito de indicar la línea de putt pero subsecuentemente le sugirió al jugador que se apuntara a su pie izquierdo, el jugador estaría violando la Regla 8-2b si el caddie no mueve el pie a otra posición que no indique la línea para potear antes de ejecutar el golpe.
La misma respuesta aplicaría si el compañero del jugador atiende el asta-bandera. (Revisada).

8-2b/3
Caddie toca el green para indicar la línea de juego antes que el jugador juegue el golpe de acercamiento desde afuera del green

P. El caddie de un jugador que se prepara para jugar su golpe de acercamiento desde afuera del green, toca el green con un bastón para indicar la línea de juego. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. La prohibición de tocar el green para indicar la línea de juego sólo aplica si la bola del jugador está sobre el green.

8-2b/4
Si es que al capitán del equipo autorizado para dar consejo puede exigírsele que se mantenga afuera de los greenes

P. En una competencia por equipos, el Comité desea establecer una condición de la competencia que permita al capitán del equipo dar consejo a los miembros de su equipo, e incluso indicar la línea para potear. Sin embargo, desea estipular que debe mantenerse fuera de los greenes. ¿Se permite una condición así?

R. Sí – ver la Nota a la Regla 8.

Decisiones relacionadas: Ver "Competencia por equipos" en el Índice.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-2b: Ver "Línea de putt" en el Índice.

REGLA 9

INFORMACIÓN SOBRE EL NÚMERO DE GOLPES EFECTUADOS

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

9-1. GENERAL

El número de *golpes* que lleva un jugador incluye cualquier *golpe de castigo* en que haya incurrido.

9-2. MATCH PLAY

a. Información sobre el número de golpes ejecutados

El *oponente* tiene derecho a solicitar información del jugador, durante el juego de un hoyo, sobre el número de *golpes* que lleva y, al terminar el hoyo, los *golpes* totales ejecutados en dicho hoyo.

b. Información equivocada

El jugador no debe proporcionar información equivocada a su *oponente*. Si lo hace, pierde el hoyo.

Se considera que el jugador ha proporcionado información equivocada cuando:

(i) no informa a su *oponente* que ha incurrido en un castigo tan pronto le sea posible, a menos que (a) obviamente esté procediendo según una *Regla* que implica un castigo y esto haya sido observado por su *oponente*, o (b) corrija su error antes de que su *oponente* efectúe su siguiente *golpe*; o

(ii) proporciona información incorrecta durante el juego de un hoyo con respecto al número de *golpes* ejecutados y no corrige el error antes de que su *oponente* efectúe su siguiente golpe; o

(iii) proporciona información incorrecta con respecto al número de *golpes* ejecutados para terminar un hoyo y esto afecta la manera en que el *oponente* entiende el resultado del hoyo, a menos que corrija el error antes de que cualquier jugador haya efectuado un golpe desde la siguiente *mesa de salida* o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores hayan abandonado el *green*.

Se considera que un jugador ha proporcionado información equivocada aun cuando se deba a que no haya incluido un castigo en el que no sabía que había incurrido. Es responsabilidad del jugador conocer las *Reglas*.

9-3. STROKE PLAY

Un competidor que ha incurrido en un castigo debería informarlo a su anotador tan pronto sea posible.

INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS: GENERAL

9/1

Información incorrecta sobre las Reglas

Un jugador no incurre en castigo por dar información incorrecta sobre las

Reglas (ver la Definición de "Reglas"); no se considera información equivocada según el significado del término que usa la Regla 9. Es responsabilidad de cada jugador conocer las Reglas (Regla 6-1). Sin embargo, si se determina que un jugador dio conscientemente información equivocada sobre las Reglas, el Comité estaría justificado en imponer el castigo de descalificación bajo la Regla 33-7.

INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS EN MATCH PLAY

9-2/1
Significado de "tan pronto como sea posible" en la Regla 9-2

La Regla 9-2b(i) exige al jugador que ha incurrido en un castigo, le informe a su oponente "tan pronto como sea posible". Esta frase es intencionalmente amplia como para permitir la consideración de las circunstancias en cada situación, especialmente la proximidad del jugador a su oponente. Por lo tanto, informar a su oponente "tan pronto como sea posible" sobre un castigo en que se incurrió no significa que en todas las circunstancias el jugador deba informar al oponente antes que éste ejecute su siguiente golpe.

9-2/2
Información incorrecta dada por caddie o compañero

P. Si el caddie o el compañero del jugador dan información incorrecta al oponente sobre el número de golpes que el jugador lleva, ¿está el jugador sujeto a penalidad bajo la Regla 9-2?

R. Sí, siempre y cuando el error no sea corregido antes de que el oponente ejecute su siguiente golpe.

9-2/3
Información equivocada sobre golpes efectuados dada voluntariamente

P. En un partido entre A y B, durante el juego de un hoyo, A voluntariamente le dijo a B que había efectuado tres golpes cuando en realidad llevaba cuatro. A no corrigió el error antes de que B ejecutara su siguiente golpe. ¿Incurre A en castigo bajo la Regla 9-2?

R. Sí. Cuando un jugador da información incorrecta, es irrelevante si el error surge como consecuencia de una respuesta a una pregunta formulada por el oponente o como el resultado de un aviso voluntario del jugador. Un error de esta naturaleza debe corregirse antes de que el oponente ejecute su siguiente golpe.

9-2/3.5
Jugador rehúsa decirle a su oponente cuántos golpes ha efectuado

P. En un partido, B le pregunta a A cuántos golpes (A) lleva durante el juego de un hoyo o en un hoyo recién concluido, A se rehúsa a darle a B la información

solicitada. ¿Cuál es la decisión?

R. Si, durante el juego de un hoyo, A no dice el número de golpes que lleva antes de que B ejecute su siguiente golpe o, en el caso del hoyo recién concluido, antes de que cualquier jugador ejecute un golpe desde la siguiente mesa de salida, A incurre en castigo general de pérdida del hoyo (Regla 2-6) por no actuar de acuerdo a los requerimientos de la Regla 9-2a, el castigo aplica el hoyo que se está jugando o, si el hoyo ha sido concluido, el castigo aplica en el último hoyo jugado. (Revisada)

9-2/4
Retener información sobre golpes efectuados hasta que le toque jugar al oponente

P. En un partido entre A y B, A pregunta a B cuántos golpes ha empleado durante el juego de un hoyo. B, a quien le toca jugar, retiene la información hasta haber ejecutado su siguiente golpe. ¿Incurre B en castigo bajo la Regla 9-2?

R. No, siempre y cuando B dé la información antes de que A ejecute su siguiente golpe.

9-2/5
Información incorrecta hace que el oponente levante su marca

P. La Regla 9-2 establece que, si durante el juego de un hoyo un jugador da información incorrecta al oponente y no corrige el error antes de que el oponente ejecute su siguiente golpe, el jugador pierde el hoyo. Durante el juego de un hoyo, un jugador da información incorrecta a su oponente y esto hace que el oponente levante la moneda que marca la posición de su bola. ¿Se considera que el oponente ha efectuado su siguiente golpe cuando el oponente levanta su moneda?

R. Sí. El jugador pierde el hoyo.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/3 Jugador levanta su bola en creencia errónea de que el siguiente golpe fue concedido.
- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie.
- 20-1/8 Marca levantada por un jugador que erróneamente cree que ha ganado el hoyo.

9-2/6
Jugador que informa mal su score ocasiona que su oponente, que todavía podría empatar el hoyo, levante su bola

P. En match play, A embocó y manifestó a B, su oponente, que había hecho 4. B, habiendo ejecutado 4 golpes, levantó su bola creyendo que había perdido el hoyo. A se da cuenta entonces de que había hecho 5 e inmediatamente lo comunicó a B. ¿Cuál es la decisión?

R. A dio información equivocada sobre el número de golpes empleados y de acuerdo con el principio de la Regla 9-2, A normalmente perdería el hoyo. Sin embargo, como A había embocado para por lo menos empatar el hoyo, el hoyo se considera empatado – ver la Regla 2-2.

Decisiones relacionadas:

- 2-5/3 Jugador levanta su bola antes de embocar; entonces el oponente levanta la suya y reclama que el jugador pierde el hoyo.
- 30/5 En bola baja en match play, un jugador que tiene un putt para empatar levanta su bola ante la sugerencia del oponente debida a un malentendido.
- 30-3f/3 Bola del jugador que está recargada en el asta-bandera es levantada antes de embocarla; otros en partido de bola baja levantan sus bolas creyendo equivocadamente que el jugador ha ganado el hoyo.

9-2/7

Información equivocada dada por jugador corregida antes de que oponente ejecute su siguiente golpe, pero después que oponente ha concedido el putt al jugador

P. En un partido, la bola de A está a unas pocas pulgadas del hoyo. B pregunta a A: "¿Cuánto tirarías si embocas?" A responde que 6, por lo que B, que lleva 5 golpes, concede a A su próximo golpe. Antes de que B ejecute su siguiente golpe, A le informa que realmente habrían sido 5. ¿Cuál es la decisión?

R. A pierde el hoyo bajo la Regla 9-2 por proporcionar información equivocada. El principio de la Regla 9-2 aplica si, después de recibir información equivocada, un jugador levanta su bola, concede el próximo golpe al oponente o realiza alguna acción similar antes de que se corrija el error.
En este caso, la respuesta no depende de qué tan cerca del hoyo se encontraba la bola de A, o del hecho de que B no podría haber obtenido un mejor resultado.

9-2/8

Jugador gana el hoyo con bola equivocada; error descubierto en el siguiente hoyo; oponente reclama el hoyo anterior

P. En un partido, A embocó en 3 en el hoyo 5. Su oponente, B, embocó en 4. Después de jugar desde la siguiente mesa de salida, se descubrió que A había jugado una bola equivocada en el hoyo 5. B reclamó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que A no informó a B oportunamente que había incurrido en un castigo por jugar una bola equivocada, se considera que dió información equivocada, aunque no se hubiera dado cuenta de que había incurrido en un castigo (Regla 9-2). Por lo tanto, el reclamo tardío de B es válido (Regla 2-5) y el Comité debe decidir que B gana el hoyo 5.

Decisiones relacionadas:

- 2-5/4 Jugador gana el hoyo con su bola después de jugar una bola equivocada; oponente presenta reclamación tardía.

- 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con una bola equivocada y su compañero levanta la bola; error descubierto en el siguiente hoyo.
- 30-3c/3 Jugadores en distintos bandos intercambian bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros se levantan; error descubierto en el siguiente hoyo.
- 30-3c/4 Jugador juega la bola del compañero; error descubierto después de que los oponentes han jugado sus siguientes golpes.

9-2/9
Jugador declara score equivocado en un hoyo; error descubierto varios hoyos después

P. En un partido, después de concluir el hoyo, A inadvertidamente informa a B que ha hecho 5, cuando en realidad hizo 6. Como consecuencia, el hoyo se empata o es ganado por A. A se da cuenta de su error varios hoyos después. ¿Cuál es la decisión?

R. En cualquiera de los casos, A pierde el hoyo y el estado del partido debe ser ajustado (Regla 9-2).

9-2/10
Jugador omite golpe de castigo al informar al oponente el score del hoyo; error se descubre después que el oponente concede el partido

P. A y B estaban empatados en el partido al concluir los 18 hoyos y salieron a jugar el hoyo 19. A incurre en un golpe de castigo pero no se da cuenta de esto. A emboca y manifiesta a B que ha hecho 6. B juega su sexto golpe, lo falla y concede el partido a A.
Al regresar a la casa club, A se da cuenta que ha incurrido en un golpe de castigo y que su score es 7 y no 6. B reclama el partido sobre la base de que A dió información equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R. El reclamo de B es válido ya que el resultado no se había publicado – ver la Regla 2-5. A perdió el hoyo por dar información equivocada aunque ignorara que había incurrido en un castigo (Regla 9-2).

Decisiones relacionadas: Ver "Reclamaciones y disputas: Reclamación tardía" en el Índice.

9-2/11
Jugador concede el hoyo al llegar a la conclusión de que jugó bola equivocada cuando el oponente leyó mal el número de la bola del jugador

P. En un partido, A y B juegan bolas del mismo fabricante y modelo (X). El número de identificación en la bola de A es "3" y el nombre de A está impreso en la bola. El número de identificación de la bola de B es "5".
Al concluir el hoyo 2, que ganó A, B levanta ambas bolas y dice, "Ambas son número 5, ¿cuál es la tuya?" A dice que él estaba jugando con una número 3 y que por lo tanto debió haber jugado una bola equivocada. A y B acuerdan que A

pierde el hoyo por jugar una bola equivocada.
B gana el partido y después descubre que tiene en su poder una bola X, con el número de identificación "3" y el nombre de A impreso en ella. A y B llegan a la conclusión de que B leyó mal el número en el hoyo 2. ¿Dio B información equivocada a A?

R. No. Información equivocada según se emplea el término en la Regla 9 se refiere al número de golpes efectuados.

El acuerdo entre A y B que A perdió el hoyo 2 es válido, y el partido se mantiene tal como fue jugado. Hubiera sido aconsejable que A inspeccionara las dos bolas en el hoyo 2 antes de conceder el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 1-1/4 Jugador descubre su bola en el hoyo después de jugar una bola equivocada.
- 2-4/11 Jugador con bola perdida concede el hoyo; bola luego encontrada en el hoyo.
- 2-5/5 Reclamación inválida no disputada.

9-2/12

Omisión consciente del jugador de corregir el malentendido del oponente sobre el estado del partido; qué constituye información equivocada

P. En un partido, B está 1 arriba jugando el hoyo 14. A y B hacen 6 en el hoyo 14, pero B, creyendo que A había hecho 5, dice: "Estamos empatados". A no dice nada, aunque sabe que ambos hicieron 6 y que B seguía 1 arriba.

Al concluir el hoyo 17, B, creyendo que A está 2 arriba, concede el partido, cuando en realidad A estaba sólo 1 arriba. ¿Se debe penalizar a A, bajo la Regla 9-2, por dar información equivocada?

R. No. La Regla 9-2 se refiere a dar información equivocada sobre el número de golpes empleados en un hoyo e incluye la aceptación (oral o tácita) de la declaración equivocada del oponente sobre el número de golpes empleados por el jugador. La información equivocada no incluye la aceptación del jugador de una declaración equivocada del oponente sobre el resultado de un hoyo o sobre el estado del partido.

Sin embargo, cuando A conscientemente no corrige a B sobre el estado del partido, contradice a tal punto el espíritu del juego que el Comité debe descalificar a A bajo la Regla 33-7 y restituir a B.

Decisión relacionada:

- 2-5/9 Jugador que acuerda con oponente que el hoyo se empató luego se da cuenta que había ganado el hoyo; jugador entoces presenta reclamación.

9-2/13

Jugador que manifiesta al oponente que procedería según la Regla de obstáculo de agua, cambia de idea después de que el oponente juega

P. En un partido, B mandó su golpe de salida cerca de un obstáculo de agua y A

mandó el suyo dentro del obstáculo. Antes de que B jugara su segundo golpe, preguntó a A cómo iba a proceder. A dijo que iba a dropear una bola con un golpe de castigo. B jugó su segundo golpe, después de lo cual A cambió de parecer y jugó su bola desde el obstáculo. ¿Dio A información equivocada, violando la Regla 9-2?

R. No. A se podría haber negado a contestar la pregunta de B o contestar que esperaría a que B jugara para decidir qué táctica emplearía. El hecho de que A haya dicho a B qué iba a hacer, no le impide cambiar de opinión.

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7.5 Competidor anuncia su intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropear la segunda bola; elige no jugar la segunda bola.
- 18-2/12.5 Jugador con derecho a alivio sin castigo de una condición levanta la bola; elige no tomar alivio y desea proceder bajo la Regla de bola injugable.
- 18-2/30 Jugador que declara que procederá bajo la Regla de bola injugable luego evalúa la posibilidad de jugar la bola como se encuentra.
- 28/13 Después de considerar su bola injugable y levantarla, el jugador descubre que la bola estaba en terreno en reparación.

9-2/14
Información equivocada lleva al oponente a pensar que tiene un putt para empatar; oponente emboca el putt y luego se descubre el error

P. En un partido entre A y B, la bola de A está a pocas pulgadas del hoyo. B concede a A su próximo golpe y luego pregunta, "¿cuántos tiras?" A contesta "6". B, que lleva 5, emboca el putt para 6 y cree que empata el hoyo. En este momento A dice a B que realmente tiró 5. El Comité decide que A gana el hoyo. ¿Es correcto?

R. Sí. El hoyo concluyó cuando se le concedió el putt a A, quien lo ganó con 5. Puesto que A corrigió el error antes de que cualquiera de los jugadores jugara desde la siguiente mesa de salida, no se incurrió en castigo – ver la Regla 9-2.

9-2/15
Información equivocada dada después de concluido el hoyo; cuándo aplica la penalidad

P. La Decisión 9-2/14 da a entender que si A no hubiese corregido el error antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, habría perdido el hoyo bajo la Regla 9-2. ¿Es correcto? Parecería que A no incurrió en castigo porque ganó el hoyo y, por lo tanto, la información equivocada no afectaba el resultado del hoyo.

R. Hay castigo por dar información equivocada, después de concluido el hoyo, si no se corrige antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, salvo que la información incorrecta no afecte el entendimiento del oponente sobre el resultado del hoyo concluido. La información equivocada no afecta el entendimiento del oponente sobre el resultado del hoyo en las siguientes

circunstancias: A y B juegan un partido. Después de concluir un hoyo, A manifiesta que tiró 5 y B dice que él (B) tiró 7. Después de jugar desde la siguiente mesa de salida, A avisa que estaba equivocado al decir que había tirado 5 y que en realidad había tirado 6.
En la Decisión 9-2/14, la información equivocada llevó a B a creer que el hoyo en cuestión se había empatado, cuando en realidad B lo había perdido. Por lo tanto, si A no hubiera corregido el error antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, bajo la Regla 9-2, el hoyo habría sido adjudicado a B.

9-2/16
Averiguar la ubicación de la bola del oponente antes de jugar

P. En un partido, el golpe de salida de B puede estar perdido, fuera de límites o en un obstáculo de agua. De acuerdo con lo que establece el segundo párrafo de la Regla 9-2, según el cual el oponente tiene derecho a preguntar al jugador cuántos golpes ha empleado, ¿se le permite a A ir a averiguar en qué posición está la bola de B antes de jugar desde la mesa de salida?

R. No. A violaría la Regla 6-7 (Retraso indebido, juego lento) si procediera de esta manera. Un jugador puede hacer esto sólo si lo hace sin retrasar indebidamente el juego.

Decisión relacionada:
• 8-1/5 Solicitar información sobre la ubicación de la bola de otro jugador.
Otras Decisiones relacionadas con la Regla 9-2: Ver "Información equivocada" , "Información sobre golpes efectuados" y "Reclamaciones y disputas" en el Índice.

INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS EN STROKE PLAY

9-3/1
Competidor en desempate hoyo por hoyo da información equivocada

P. En un desempate hoyo por hoyo en stroke play, B termina el hoyo en cinco golpes. Sin ninguna otra fuente de información que determine el score de B en ese momento, A, quien tiene un putt para cinco, pregunta a B cuanto tiró en el hoyo. B equivocadamente dice que embocó su cuarto golpe. A levanta su bola sin marcar su posición bajo el entendido que B había ganado el desempate. B luego corrige su error. ¿Cuál es la decisión?

R. Si B intencionalmente dio información incorrecta a A, B está descalificado bajo la Regla 33-7.

Si B simplemente se equivocó, B no incurre en castigo. La Regla 9 no impone ningun castigo por dar información equivocada sobre el número de golpes efectuados en stroke play. En estas excepcionales circunstancias, A no incurre en castigo por levantar su bola en reposo sin haber marcado su posición. En un desempate hoyo por hoyo en stroke play no es necesario que A emboque si B es

el ganador (ver la Decisión 33-6/3), y ya que A no poseía ninguna otra fuente para determinar el score de B en ese momento, era razonable que A confiara en la respuesta de B. De acuerdo a esto, por dar la información incorrecta que indujo a A a levantar su bola, se debe considerar que B (no A) causó el movimiento de la bola de A. Por lo tanto, en estas limitadas circunstancias, la Regla 18-4 es aplicable, es decir, ningún jugador incurre en castigo y A debe recolocar su bola – ver la Decisión 18-1/8 y la Decisión 18-2/21. Esta respuesta sólo aplica en un desempate hoyo por hoyo en stroke play. En todos los demás casos en una competencia en stroke play, A estaría obligado en todos los eventos a completar el hoyo y por lo tanto no sería razonable que A levantara su bola sin marcar su posición.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 9-3: Ver en el Índice.

REGLA 10

ORDEN DEL JUEGO

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

10-1 MATCH PLAY

a. Al iniciar el juego de un hoyo

El *bando* que tiene el honor en la primera *mesa de salida* es determinado por el orden de salidas. Si no las hay, el *honor* deberá ser decidido por sorteo.

El *bando* que gana el hoyo tiene el honor en la siguiente *mesa de salida*. Si un hoyo ha sido empatado, el *bando* que tuvo el honor en la *mesa de salida* anterior lo conserva.

b. Durante el juego de un hoyo

Después de que los dos jugadores han empezado el juego del hoyo, la bola que esté más lejos del *hoyo* se jugará primero. Si están equidistantes del *hoyo* o si sus posiciones en relación al *hoyo* no son determinables, la bola que se tenga que jugar primero será decidida en suerte.

Excepción: Regla 30-3b (Match play en competencia de *mejor bola* y *bola baja*).

Nota: Una vez que se establezca que la bola original no será jugada como se encuentra y se requiera al jugador jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego se determinará por el lugar desde el cual el *golpe* anterior fue efectuado. Cuando una bola pueda ser jugada desde un lugar diferente al lugar desde el cual el *golpe* previo fue efectuado, el orden de juego será determinado por la posición a la que la bola original llegó.

c. Jugar fuera de turno

Si un jugador juega cuando debió hacerlo su *oponente*, no hay castigo, pero el *oponente* puede inmediatamente requerir al jugador que cancele su *golpe* y, en el orden correcto, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto del cual la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5).

10-2. STROKE PLAY

a. Al iniciar el juego de un hoyo

El *competidor* que tiene el *honor* en la primera *mesa de salida* es determinado por el orden de salidas publicadas. En ausencia de tales salidas, el *honor* deberá ser decidido en suerte.

El *competidor* con el score más bajo en el hoyo toma el *honor* en la siguiente *mesa de salida*. El *competidor* con el segundo score más bajo juega después, y así sucesivamente. Si dos o más *competidores* obtienen el mismo resultado en un hoyo, jugarán de la siguiente *mesa de salida* en el mismo orden en que lo hicieron de la *mesa de salida* anterior.

Excepción: Regla 32-1(Competencias con handicap, contra bogey y par y Stableford.

b. Durante el juego de un hoyo
Después de que los *competidores* han empezado el juego del hoyo, la bola que esté más lejos del *hoyo* será jugada primero. Si dos o más bolas están equidistantes del *hoyo* o sus posiciones relativas al *hoyo* no son determinables, la bola que deberá jugarse se decidirá en suerte.
Excepciones: Regla 22 (bola que asiste o interfiere con el juego) y Regla 31-4 (*bola baja* en stroke play).
Nota: Cuando se sepa que la bola original no vaya a ser jugada como está y se requiera al jugador jugar otra bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego se determinará por el lugar desde el cual el *golpe* anterior fue hecho. Cuando una bola pueda ser jugada desde un lugar diferente al lugar desde el cual el *golpe* previo fue efectuado, el orden de juego será determinado por la posición a la que la bola original llegó.

c. Jugar fuera de turno
Si un *competidor* juega fuera de turno, no hay castigo y la bola se juega como está. Sin embargo, si el *Comité* determina que los *competidores* se pusieron de acuerdo para jugar fuera de turno para darle a uno de ellos una ventaja, serán descalificados.
(Efectuar un golpe mientras otra bola está en movimiento después de un golpe sobre el *green* – ver Regla 16-1f)
(Orden de juego incorrecto en *stroke play* en golpes alternos – ver Regla 29-3)

10-3. BOLA PROVISIONAL U OTRA BOLA DESDE LA MESA DE SALIDA
Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola desde la *mesa de salida*, lo debe hacer después de que su *oponente* o *co-competidor* ha jugado su primer *golpe*. Si más de un jugador elige jugar una *bola provisional* o es requerido para jugar otra bola desde la *mesa de salida*, el orden de juego original debe respetarse. Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola fuera de turno, aplica la Regla 10-1c ó 10-2c.

ORDEN DE JUEGO: GENERAL

10/1
Orden de juego cuando dos bolas están en terreno en reparación y ambos jugadores toman alivio

P. A y B golpean sus bolas y caen en terreno en reparación. Las bolas están a unas 18 pulgadas una de la otra. La bola de A está más lejos del hoyo. Ambos jugadores deciden tomar alivio. El orden de juego para el próximo golpe, ¿se determina por la posición de la bola antes o después de tomar alivio?

R. El orden de juego se determina por la posición relativa de las bolas antes de tomar alivio. A debería jugar antes que B – ver la Nota a las Reglas 10-1b y 10-2b.

10/2
Orden de juego cuando dos bolas están en un obstáculo de agua lateral y ambos jugadores toman alivio

P. A y B golpean sus bolas y caen en un obstáculo de agua lateral. Las bolas están a unas 18 pulgadas una de la otra. La bola de A está más lejos del hoyo, pero la de B cruzó el margen del obstáculo por un punto más lejano del hoyo que la bola de A. Ambos jugadores deciden tomar alivio del obstáculo. ¿Cuál es la decisión?

R. Puesto que la bola de A está más lejos del hoyo, según la Nota a las Reglas 10-1b ó 10-2b, A debería jugar antes que B.

10/3
Orden de juego cuando dos bolas se pierden en un obstáculo de agua lateral

P. A y B golpean sus bolas dentro de la misma zona en un obstáculo de agua lateral. Ambas bolas se pierden en el obstáculo y, por lo tanto, no se sabe cuál bola está más lejos del hoyo. Sin embargo, la bola de B cruzó el margen del obstáculo por un punto más lejano del hoyo que la bola de A. ¿Cuál es el procedimiento correcto?

R. La bola a jugarse primero se debe decidir a la suerte, tal como sucedería si las bolas se encontraran equidistantes del hoyo – ver las Reglas 10-1b y 2b.

10/4
Orden de juego para una bola provisional en un lugar diferente a la mesa de salida

P. En un partido entre A y B, A envía su tiro de acercamiento hacia una zona arbolada. Debido a que la bola podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua, anuncia a B que jugará una bola provisional. ¿Cuál es el orden de juego para que A juegue su bola provisional?

R. Excepto cuando se esté jugando una bola provisional desde la mesa de salida (Regla 10-3), el orden de juego para una bola provisional es que el jugador que jugará la bola provisional lo haga inmediatamente. Por lo tanto, A podrá jugar su bola provisional antes que B haga su siguiente tiro.
Si A permite que B juegue antes de anunciar su intención de jugar una bola provisional, A habrá renunciado a su derecho a pedir a B que cancele su golpe según la Regla 10-1, pero todavía podrá jugar su bola provisional.

Decisión relacionada:
- 10-3/1 Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde la mesa de salida

HONOR EN MATCH PLAY

10-1a/1
Determinación del honor en match play con ventaja

P. A y B juegan un partido con ventajas. B tiene el honor en el primer hoyo. Ambos jugadores hacen 5 en el hoyo 1, pero A recibe un golpe de ventaja y por lo

tanto su score neto es 4. ¿Le corresponde a A el honor en el hoyo 2?

R. Sí. Ver las Reglas 2-1 y 10-1a.

10-1a/2
Determinación del honor en el hoyo siguiente a un hoyo en disputa

P. Una disputa surge en un partido entre A y B, y A presenta una reclamación. A y B acuerdan continuar el partido y obtener una decisión más tarde. Si la reclamación pudiera afectar la determinación de quién tiene el honor en el siguiente hoyo, ¿cómo se decide el honor?
R. En equidad (Regla 1-4), el honor se debe de decidir por sorteo.

Otra Decisión relacionad con la Regla 10-1a:
- 11-4a/1 Jugador con el honor juega desde afuera de la mesa de salida; orden de juego si el oponente requiere que el jugador cancele el golpe.

ORDEN DE JUEGO EN MATCH PLAY

10-1b/1
Procedimiento para el árbitro para determinar cuál bola está mas lejos del hoyo

P. En un partido, la bola de A está a un lado del fairway y la de B del otro lado. Ambas bolas están a unas 100 yardas del hoyo. A juega y B pregunta si A jugó fuera de turno. ¿Está el árbitro obligado a contar los pasos que hay hasta el hoyo para resolver la cuestión?

R. No. En vista de la distancia que hay, el árbitro puede resolver la cuestión con un cálculo visual. Si no puede hacerlo, puede decidir a la suerte qué jugador debe jugar primero. Si se decide a la suerte que B debe haber jugado primero, B tiene derecho a pedir que A repita el golpe según la Regla 10-1c.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-1b:
- 30/4 Jugador que abandona el green creyendo equivocadamente que su compañero ha embocado para empatar, regresa y juega el putt para empatar.
- 30-3b/2 Renunciar al turno para jugar el putt en un partido de bola baja.

JUGAR FUERA DE TURNO EN MATCH PLAY

10-1c/1
Solicitud al jugador de que repita el golpe es retirada después de que el oponente juega

P. En un partido entre A y B, A jugó su golpe de salida fuera de turno. B requirió a A que abandonara la bola y jugara en el orden correcto. Sin embargo, después de jugar B, B dijo a A que no se molestara en jugar otra bola. ¿Cuál es la decisión?

R. A no está obligado a cumplir con el requerimiento de B de continuar con la bola original. B no incurre en castigo por dar la instrucción.
Tanto si A continuó con su bola original como si jugó otra bola en el orden

correcto como era su derecho, el resultado hoyo se mantiene como fue jugado.

10-1c/2
Jugador a quien se le solicita levante su bola, debido a que interfiere el juego, juega fuera de turno en vez de cumplir la solicitud

P. En match play, la bola de A está en la línea de putt de B. B solicita a A que levante su bola de acuerdo con la Regla 22. En lugar de esto, A juega su putt fuera de turno. ¿Pierde A el hoyo por violar la Regla 22? ¿O aplica la Regla 10-1c, en cuyo caso no hay castigo, pero B tiene el derecho de requerir que A repita el golpe en el orden correcto?

R. Rige la Regla 10-1c.

10-1c/3
Jugador Invita a Oponente a Jugar Primero para Ahorrar Tiempo

P. En match play, es el turno de A para jugar pero se da cuenta que accidentalmente dejó un bastón en el hoyo anterior. Decide regresar para recuperar el bastón y sugiere que su oponente B juegue primero para ahorrar tiempo. Si B juega fuera de turno como fue sugerido, ¿han los jugadores acordado dejar sin efecto las Reglas infringiendo la Regla 1-3?

R. No. Cuando se hace sólo con el propósito de ahorrar tiempo, un jugador a quien le toca el turno para jugar puede invitar a su oponente a jugar primero. El oponente no está bajo ninguna obligación de jugar primero, pero si lo hace, el jugador ha perdido su derecho bajo la Regla 10-1c de cancelar el golpe ejecutado fuera de turno.

Decisión relacionada:
- 6-7/1 Jugador regresa a mesa de salida a buscar bastón que había olvidado.
- 10-2c/2 Competidores en stroke play acuerdan jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar ventaja a uno de ellos.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-1c: Ver "Jugar fuera de turno" y "Orden de juego" en el Índice.

HONOR EN STROKE PLAY

10-2a/1
Determinación del honor en stroke play con ventaja

P. En una competencia en stroke play con ventaja, la ventaja se deduce al final de la ronda y no en hoyos individuales. En este tipo de competencia, ¿cómo se determina el honor?

R. De acuerdo con los scores gross.

ORDEN DE JUEGO EN STROKE PLAY

10-2b/1
Competidor se opone a que co-competidor ejecute el putt fuera de turno

P. En stroke play, la bola de A está a unos 40 pies del hoyo y la de B a unos 30 pies. A ejecuta su putt y la bola se queda a cuatro pies del hoyo. A se prepara para embocar antes de que B ejecute su putt. B se opone y alega que según las Reglas (Regla 10-2b) él tiene derecho a ejecutar su putt antes que A.

Aunque ejecutar el putt fuera de turno en stroke play generalmente se permite, ¿debería el Comité permitir que A juegue fuera de turno en estas circunstancias?

R. Si A hubiera levantado la bola cuando se planteó la queja, el Comité debería decidir que A no tenía derecho a ejecutar el putt fuera de turno en vista de la Regla 10-2b.

Si A no hubiera levantado la bola cuando se planteó la queja, la respuesta depende de si B hubiera exigido a A que levantara su bola según la Regla 22 (Bola que asiste o interfiere con el juego) antes de que él (B) jugara. Si es así, el Comité debería decidir que A tiene derecho a jugar fuera de turno siempre que lo haga sin levantar primero su bola, es decir, la Regla 22 permite a un competidor en stroke play a quien se le exige que levante su bola porque interfiere, "a que juegue primero en lugar de levantarse".

Si B no hubiera exigido a A que levantara su bola antes de que (B) ejecutara el putt, el Comité debería decidir que A no tenía derecho de jugar fuera de turno.

Si bien, permitir que se ejecute el putt fuera de turno en stroke play puede ser cuestionable en vista de la redacción muy explícita de la Regla 10-2, no hay castigo si se hace (Regla 10-2c), no existe conflicto con el propósito de la Regla 10-2b, y puede tender a agilizar el juego. Por lo tanto, se considera que tal práctica no se debería desalentar.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-2b:
- 31-4/1 Renunciar al turno de juego en stroke play de bola baja.
- 31-4/2 Hasta qué punto se permite a un bando jugar en el orden que considere más conveniente.

JUGAR FUERA DE TURNO EN STROKE PLAY

10-2c/1
Bola jugada fuera de turno desde la mesa de salida es abandonada; otra bola es jugada en el orden correcto

P. En stroke play, un competidor jugó fura de turno desde la mesa de salida y, aunque debió haber continuado el juego con dicha bola sin castigo, la abandonó y jugó otra bola en el orden correcto. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador jugó otra bola desde la mesa de salida, la bola original se consideró perdida y la otra bola se convirtió en la bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia – ver la Regla 27-1.

Decisiones relacionadas:

- 18-2/1 Jugador que falla el golpe de salida baja el tee antes del siguiente golpe
- 18-2/2 Bola que, cayendo del tee es apenas tocada en el golpe, es levantada y recolocada en el tee
- 18-2/11 Bola de golpe de salida erróneamente creída fuera de límites es levantada; competidor juega otra bola desde la mesa de salida
- 27-2b/10 Bola provisional levantada luego se convierte en la bola en juego; competidor luego juega desde un lugar equivocado
- 29-1/9 Jugador y su compañero juegan desde la mesa de salida en golpes alternos

10-2c/2

Competidores en stroke play acuerdan jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar ventaja a uno de ellos

P. En stroke play, A y B acuerdan jugar fuera de turno en el décimo hoyo para ahorrar tiempo. No hay castigo bajo la Regla 10-2c porque no lo hicieron para dar a uno de ellos una ventaja. Sin embargo, ¿están expuestos a la descalificación bajo la Regla 1-3 por excluir la operación de la Regla 10-2a ó 10-2b según sea el caso?

R. No. La Regla 10-2c específicamente gobierna y permite el procedimiento en stroke play. De acuerdo a esto, la Regla 1-3 no es aplicable. En match play, ver la Decisión 10-1a/3.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-2c: Ver "Jugar fuera de turno" y "Orden de juego" en el Índice.

BOLA PROVISIONAL Y SEGUNDA BOLA

10-3/1

Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde la mesa de salida

P. En match play, A tiene el honor y juega desde la mesa de salida, seguido por su oponente, B. B, creyendo que su bola original puede estar fuera de límites, juega una bola provisional mientras que A se mantiene en silencio.

Después de que B ha jugado su bola provisional, A decide que su bola puede estar fuera de límites o perdida fuera de un obstáculo de agua, y que también va a jugar una bola provisional.

En vista de las provisiones en la Regla 10-3, ¿puede A pedir a B que cancele su golpe y repita el tiro con su bola provisional?

R. No. Cuando B jugó su bola provisional, no sabía que A también quería hacer lo mismo. A puede jugar una bola provisional bajo estas circunstancias; sin embargo, abandonó su derecho de solicitar a B que repita su tiro cuando le permitió jugar primero su bola provisional.

Decisiones relacionadas:

- 10/4 Orden de juego para bola provisional desde un lugar distinto a la mesa de salida.
- 11-4a/1 Jugador que tiene el honor juega desde afuera de la mesa de salida; orden de juego si el oponente requiere al jugador cancelar su golpe.

REGLA 11

MESA DE SALIDA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

11-1. COLOCAR LA BOLA

Cuando un jugador mete una bola en juego desde la *mesa de salida*, debe ser jugada desde dentro de la misma y desde la superficie del suelo o bien desde un tee reglamentario (ver Apéndice IV) colocado en o sobre la superficie del suelo.

Para el propósito de esta Regla la superficie del suelo incluye una irregularidad en la superficie (sea o no hecha por el jugador) y arena u otra sustancia natural (sea o no colocada por el jugador).

Si un jugador realiza un golpe con un tee no reglamentario, o con una bola colocada de una manera no permitida por esta Regla, será descalificado.

Un jugador podrá pararse fuera de la *mesa de salida* para jugar una bola que está dentro de ella.

11-2. MARCAS DE SALIDA

Antes de que el jugador efectúe su primer *golpe* con cualquier bola desde la *mesa de salida* del hoyo en juego, las marcas de salida se consideran fijas. En tales circunstancias, si el jugador mueve, o permite que se mueva, una de las marcas de salida con el propósito de evitar interferencia con su postura, el área de su *golpe*, o su *línea de juego*, incurrirá en castigo por infringir la Regla 13-2.

11-3. BOLA QUE CAE DEL TEE

Si una bola que no está *en juego* cae del tee, o la hace caer el jugador al tomar *postura*, podrá ser colocada de nuevo sin castigo. Sin embargo, si se ejecuta un golpe en tales circunstancias, ya sea que la bola esté en movimiento o no, el golpe cuenta pero no hay castigo.

11-4. JUGAR FUERA DE LA MESA DE SALIDA

a. Match play

Si un jugador, al iniciar un hoyo, juega una bola desde fuera de la *mesa de salida*, no hay castigo, pero el *oponente* podrá de inmediato requerirle que cancele ese golpe y que juegue una bola desde dentro de la *mesa de salida*.

b. Stroke play

Si un *competidor* inicia un *hoyo*, jugando una bola desde fuera de la *mesa de salida*, será castigado con dos golpes y deberá entonces jugar una bola desde dentro de la *mesa de salida*.

Si el *competidor* no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida*, o en caso del último hoyo, no declara su intención de corregirlo, antes de abandonar el *green*, será descalificado.

El *golpe* jugado desde fuera de la *mesa de salida* y los *golpes* subsecuentes

hechos por el *competidor* en ese hoyo, previo a corregir su error, no cuentan en su score.

11-5. JUGAR DESDE UNA MESA DE SALIDA EQUIVOCADA

Se aplica lo previsto en la Regla 11-4.

MESA DE SALIDA Y COLOCAR LA BOLA EN TEE

Decisiones relacionadas con la Regla 11-1: Ver "Mesa de salida y marcas de salida" en el Índice.

MARCAS DE SALIDA

11-2/1

Estatus de las Marcas de Salida Después del Primer Golpe

P. Bajo la Regla 11-2, las marcas de salida se consideran fijas antes de ejecutarse el primer golpe con cualquier bola desde la mesa de salida. ¿Son las marcas obstrucciones movibles de ahí en adelante?

R. Sí.

11-2/2

Marca de salida movida por el jugador

La Regla 11-2 dice que antes que un jugador ejecute su primer golpe con cualquier bola desde la mesa de salida, se considera que las marcas son objetos fijos. De ahí en más, la Decisión 11-2/1 aclara que son obstrucciones y si son movibles, se les puede mover (ver la Definición de "Obstrucción").

En vista de que las marcas de salida inicialmente son objetos fijos, pero luego al ser movidas, podrían tener un efecto significativo en la competencia, los siguientes son ejemplos de la decisión correcta para estas circunstancias. En todos los casos, la marca de salida debe ser recolocada. En algunos casos, recolocar la marca de salida puede modificar la penalidad incurrida por el jugador.

(a) Un jugador mueve una marca de salida antes de jugar su primer golpe porque interfiere con el lie de la bola o el área de intención de cuadratura o de swing – pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play, por violación a la Regla 13-2.

(b) Un jugador mueve una marca de salida antes o después de ejecutar un golpe desde la mesa de salida porque, en su opinión, las marcas están muy cerca una de la otra, demasiado atrás, apuntadas en dirección incorrecta o por cualquier otro motivo similar – descalificación bajo la Regla 33-7, salvo que la marca sea recolocada antes de que el jugador o algún otro jugador del grupo juegue desde la mesa de salida, en cuyo caso el castigo se modifica a pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play.

(c) Un jugador mueve una marca de salida antes o después de ejecutar un golpe desde la mesa de salida como resultado de haberse caído encima

de ella – no hay castigo y la marca de salida debe ser recolocada.

(d) Un jugador mueve una marca de salida antes o después de ejecutar un golpe desde la mesa de salida como resultado de haberla pateado intencionalmente o haberla golpeado con un bastón – no hay castigo y la marca de salida debe ser recolocada.

(e) Un jugador levanta una marca de salida antes o después de ejecutar un golpe desde la mesa de salida, sin ningún motivo aparente y sin autoridad bajo las Reglas – no hay castigo y la marca debe ser colocada.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11-2: Ver "Mesa de salida y marcas de salida" en el Índice.

BOLA QUE CAE DEL TEE

11-3/1
Golpe Falla la Bola; Luego Accidentalmente Tocada y Cae del Tee

P. Un jugador colocó su bola en el tee en de la mesa de salida, Ejecutó un golpe a la bola pero la falló. Tomó postura de nuevo y accidentalmente tocó la bola y se cayó del tee, ¿cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador ejecutó un golpe a la bola, ésta estaba en juego y la Regla 11-3 ya no aplica. Como el jugador causó que su bola en juego se moviera al tomar postura, incurre en un golpe de castigo y está obligado a recolocar la bola (Regla 18-2). (Revisada)

Decisión relacionada:
- 18-2/2 Bola que cae del tee cuando el golpe apenas la toca es levantada y recolocada en el tee.

11-3/2 (Reservada)

11-3/3
Bola original fuera de límites; bola jugada de acuerdo con el procedimiento de golpe y distancia cae del tee al tomar postura

P. Un jugador envió su bola original fuera de límites desde la mesa de salida. Según la Regla 27-1, colocó otra bola en un tee. Al tomar su postura la tocó y la bola se cayó del tee. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo porque una bola colocada en un tee no se considera en juego hasta que no se ejecute un golpe (ver la Definición de "Bola en juego"). La bola se puede colocar de nuevo en el tee (Regla 11-3).

Decisión relacionada:
- 18-2/19 Bola movida accidentalmente por swing de práctica previo al golpe de salida.

JUGAR DESDE AFUERA DE LA MESA DE SALIDA EN MATCH PLAY

11-4a/1
Jugador que tiene el honor juega desde afuera de la mesa de salida; orden de juego si el oponente requiere que el jugador cancele su golpe

P. En un partido, el jugador con el honor juega desde afuera de la mesa de salida. Su oponente inmediatamente requiere que el jugador cancele su golpe de acuerdo a la Regla 11-4a. ¿Retiene el honor el jugador?

R. Sí. El siguiente golpe del jugador desde la mesa de salida no se considera como una segunda bola según el uso que se le da al término en la Regla 10-3.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11- 4a:
• 11-5/3 Bola enviada fuera de límites desde una mesa de salida equivocada; oponente no exige la repetición del golpe.
• 29-1/1 Bola jugada desde afuera de la mesa de salida en un partido de golpes alternos.

JUGAR DESDE AFUERA DE LA MESA DE SALIDA EN STROKE PLAY

11-4b/1 (Reservada)

11-4b/2
Competidores estiman el área de la mesa de salida cuando falta una de las marcas

P. En stroke play, los competidores de un grupo, al ver que faltaba una de las marcas en una mesa de salida, calcularon el área de la mesa de salida basándose en la posición de la marca que había y en la forma la mesa de salida. ¿Cuál es la decisión?

R. El procedimiento correcto es interrumpir el juego hasta que el Comité resuelva el problema.

Sin embargo, si el Comité queda satisfecho al comprobar que los competidores no obtuvieron ventaja al jugar desde la mesa de salida que ellos mismos determinaron, debe, en equidad (Regla 1-4), aceptar sus scores sin castigo. De lo contrario, los competidores incurren en el castigo previsto en la Regla 11-4b.

11-4b/3
Competidores determinan desde donde jugar en una mesa de salida cuando faltan ambas marcas

P. En stroke play, los competidores de un grupo, al no encontrar marcas de salida en un hoyo, deciden iniciar el juego del hoyo desde un lugar determinado por ellos mismos y ejecutan sus golpe de salida. ¿Cuál es la decisión?

R. El Comité puede aceptar sin castigo los scores de dichos competidores si existe evidencia acerca del lugar donde se debían encontrar las marcas de salida y si los competidores determinaron la mesa de salida basados en dicha evidencia y

jugaron desde dentro de esa mesa de salida. La evidencia suficiente se puede referir a manchas de pintura hechas para mostrar donde se debían colocar las marcas o, si las marcas hubieran sido movidas durante una ronda, las depresiones u otra clase de marcas en el terreno que indicaran dónde estaban las marcas de salida.

En ausencia de tal evidencia, los competidores deben ser descalificados, bajo la Regla 11-4b, salvo que, antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, interrumpan el juego, soliciten al Comité que coloque las marcas y jueguen de nuevo el hoyo desde dentro de la mesa de salida así determinada. El competidor que proceda de esta manera incurriría en el castigo de dos golpes – Regla 11-4b.

11-4b/4 (Reservada)

11-4b/5 (Reservada)

11-4b/6
Bola jugada desde afuera de la mesa de salida va fuera de límites

P. En stroke play, A jugó desde afuera de la mesa de salida enviando la bola fuera de límites. Jugó otra bola desde adentro de la mesa de salida. ¿Se le penaliza con golpe y distancia bajo la Regla 27-1 y con dos golpes adicionales bajo la Regla 11-4b?

R. No. A es penalizado sólo con dos golpes bajo la Regla 11-4b. La bola jugada desde afuera de la mesa de salida no estaba en juego. Por lo tanto, el hecho de que haya ido fuera de límites es irrelevante y el golpe en sí no cuenta.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11-4b:
- 11-5/4 Bola jugada desde una mesa de salida equivocada en stroke play; error corregido.
- 29-1/2 Competidor juega desde afuera de la mesa de salida en golpes alternos en stroke play; compañero repite el golpe.
- 34-3/4 Disputa sobre si es que competidor jugó desde afuera de la mesa de salida.

JUGAR DESDE UNA MESA DE SALIDA EQUIVOCADA

11-5/1
Explicación sobre la "próxima mesa de salida" cuando los competidores han jugado desde una mesa de salida equivocada

P. En stroke play, dos competidores habiendo terminado el hoyo 11, jugaron desde la mesa de salida del hoyo 15, terminaron el hoyo y jugaron desde la mesa de salida del hoyo 16. Antes de ejecutar sus segundos golpes, se dieron cuenta de su error, regresaron a la mesa de salida del hoyo 12 y terminaron la ronda. Al reportar los hechos, los competidores fueron penalizados con dos golpes cada uno, dado que el Comité interpretó que la "próxima mesa de salida" a que se refiere la Regla 11-4b correspondía al hoyo 12. ¿Tenía razón el Comité?

R. No. Cuando los competidores jugaron desde la mesa de salida del hoyo 16, jugaron desde la "próxima mesa de salida" y ya no podían corregir su error. Por lo tanto, se les debería haber descalificado.

11-5/2
Uso de mesa de salida equivocada atribuido a la falta del Comité al no indicar los números de los hoyos en las mesas de salida

P. En una competencia en stroke play, el Comité omitió colocar letreros en las mesas de salida indicando los números de los hoyos. Como consecuencia, un grupo que acababa de terminar el hoyo 4 jugó desde la mesa de salida del hoyo 12 en vez de jugar desde la del hoyo 5. ¿Se debe penalizar a los miembros del grupo, bajo la Regla 11-4b, en estas circunstancias?

R. Sí.
El Comité fue remiso al no colocar letreros en cada mesa de salida. Sin embargo, todo jugador es responsable de conocer la ronda estipulada ya que ésta es una de las condiciones de la competencia.

11-5/3
Bola enviada fuera de límites desde una mesa de salida equivocada; oponente no exige la repetición del golpe

P. A jugaba un partido en contra de B. A envió la bola fuera de límites desde una mesa de salida equivocada. B no exigió la repetición del golpe. ¿Cuál es la decisión?

R. Debido a que A jugó desde una mesa de salida equivocada y B no le exigió que anulara el golpe y jugara una bola desde dentro de la mesa de salida correcta, la bola de A está en juego (ver la Definición de "Bola en juego").

Por lo tanto, según la Regla 27-1, A debe dropear una bola con el castigo de un golpe, lo más cerca posible del punto desde donde jugó la bola original, es decir, desde la mesa de salida equivocada. No le es permitido colocar la bola en un tee, dado que la bola original no fue jugada desde la mesa de salida del hoyo que se estaba jugando (Regla 20-5).

11-5/4
Bola jugada desde una mesa de salida equivocada en stroke play; error corregido

P. En stroke play, después de concluir el hoyo 10, A y B jugaron desde la mesa de salida del hoyo 15 y no desde la del hoyo 11. Se dieron cuenta de su error antes de terminar el hoyo 15; regresaron a la mesa de salida del hoyo 11 y terminaron la ronda. ¿Cuál es la decisión?

R. A y B incurren, cada uno, en el castigo de dos golpes bajo la Regla 11-4b. Hicieron lo correcto al interrumpir el juego en el hoyo 15 y regresar al hoyo 11. Los golpes empleados en el hoyo 15, jugado fuera de turno, no cuentan.

Decisiones relacionadas:
- 11-4b/6 Bola jugada desde afuera de la mesa de salida es enviada fuera de límites.
- 29-1/2 Competidor juega desde afuera de la mesa de salida en golpes alternos en stroke play; compañero repite el golpe.

REGLA 12

BUSCAR E IDENTIFICAR LA BOLA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

12-1. BUSCAR LA BOLA; VER LA BOLA

Un jugador no necesariamente tiene derecho a ver su bola al ejecutar un *golpe*. En la búsqueda de su bola en cualquier parte del *campo*, el jugador podrá tocar o doblar pasto alto, arbustos, matorrales, o cualquier cosa similar, pero sólo en la medida necesaria para encontrar o identificar la bola, siempre y cuando no se mejore el lie de la bola, el área de su *golpe* o su *línea de juego*, si la bola se mueve, aplica la Regla 18-2 excepto lo previsto en las cláusulas a – d de esta Regla.

En adición a los métodos para buscar e identificar una bola que están de otra manera permitidos por las *Reglas*, el jugador puede adicionalmente buscar e identificar una bola como sigue:

a. Buscar o identificar una bola cubierta por arena

Si la bola del jugador reposa en cualquier parte del *campo* y se cree que está cubierta por arena, al grado que no puede encontrarla o identificarla, puede, sin castigo, tocar o mover la arena para encontrar o identificar la bola. Si la bola es encontrada e identificada como suya, el jugador debe recrear el lie tanto como sea posible recolocando la arena. Si la bola se *mueve* durante el proceso de tocar o mover la arena durante la búsqueda o identificación de la bola o durante la recreación del lie, no hay castigo, la bola deberá recolocarse y el lie reconstruirse.

Al reconstruir un lie bajo ésta Regla, se permite al jugador dejar una pequeña parte de la bola visible.

b. Buscar o identificar una bola cubierta por impedimentos sueltos en un obstáculo

En un *obstáculo*, si se cree que la bola del jugador está cubierta por *impedimentos sueltos*, al grado que no puede encontrarla o identificarla, puede, sin castigo, tocar o mover *impedimentos sueltos* para encontrar o identificar la bola. Si la bola es encontrada e identificada como suya, el jugador debe recolocar los *impedimentos sueltos*. Si la bola se *mueve* al tocar o mover *impedimentos sueltos* durante la búsqueda o identificación de la bola, aplica la Regla 18-2; si la bola se *mueve* durante la recolocación de los *impedimentos sueltos,* no hay castigo y la bola deberá recolocarse.

Si la bola estaba completamente cubierta por impedimentos sueltos, el jugador debe recubrir la bola pero se le permite dejar una parte de ella visible.

c. Buscar una bola en el agua en un obstáculo de agua

Si se cree que una bola reposa en el agua en un *obstáculo de agua*, el jugador puede, sin castigo, sondear con un bastón o de cualquier otra manera. Si la bola

en el agua es accidentalmente *movida* durante el sondeo, no hay castigo, la bola debe recolocarse, a menos que el jugador elija proceder bajo la Regla 26-1. Si la bola *movida* no reposaba en el agua o la bola fue movida accidentalmente por el jugador de una manera diferente a sondear, aplica la Regla 18-2.

d. Buscar una bola en una obstrucción o en una condición anormal del terreno

Si una bola que reposa en o sobre una *obstrucción* o en una *condición anormal del terreno* es accidentalmente *movida* durante su búsqueda, no hay castigo, la bola debe recolocarse a menos que el jugador elija proceder bajo la Regla 24-1b, 24-2b ó 25-1b como sea aplicable. Si el jugador recoloca la bola, aun puede proceder bajo una de esas Reglas si es aplicable.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 12-1:

Match play - pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes

(Mejorar el lie, área de *cuadratura* o de swing, o *línea de juego* – ver Regla 13-2).

12-2 LEVANTAR LA BOLA PARA IDENTIFICACIÓN

La responsabilidad de jugar la bola correcta es del jugador. Cada jugador debería poner una marca de identificación en su bola.

Si el jugador cree que una bola en reposo puede ser suya, pero no puede identificarla, el jugador puede levantar la bola para identificarla, sin castigo. El derecho de levantar una bola para identificación es adicional a las acciones permitidas bajo la Regla 12-1.

Antes de hacerlo, el jugador deberá anunciar sus intenciones a su *oponente*, en match play, o a su *anotador* o *co-competidor* en stroke play, y marcar la posición de la bola. Luego podrá levantarla e identificarla siempre que dé oportunidad a su *oponente* o a su *anotador* o *co-competidor* de observar el proceso de levantar y recolocar. No se debe limpiar la bola más de lo necesario para identificarla cuando se levanta según la Regla 12-2.

Si la bola levantada es la del jugador y no cumple con todo o con una parte de este procedimiento, o la levanta para identificarla sin tener una buena razón para ello, incurre en castigo de un golpe. Si la bola levantada es la bola del jugador, debe recolocarla. Si no lo hace, incurre en el castigo general por infracción a la Regla 12-2 pero no hay castigo adicional bajo esta Regla.

Nota: Si el lie original de una bola a ser recolocada ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

*** CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 12-2:**

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

* Si el jugador incurre en el castigo general por violar la Regla 12-2, no hay castigo adicional bajo esta Regla.

BUSCAR LA BOLA

12-1/1 (Reservada)

12-1/1 (Reservada)

12-1/3
Parte superior de bola en obstáculo cubierta por hojas pero parte de la bola visible desde otro ángulo

P. La parte superior de la bola de un jugador está cubierta por hojas en un obstáculo de manera tal que no es visible cuando él toma postura. No obstante, una porción de la bola es visible desde otro ángulo. ¿Se le permite al jugador retirar suficientes hojas para poder ver la bola cuando toma postura?

R. No. En estas circunstancias, un jugador tiene derecho a retirar impedimentos sueltos que cubren una bola en un obstáculo sólo si la bola no es visible desde ningún ángulo.

12-1/4
Jugador Toca el Suelo en Obstáculo Al Buscar Bola Que Se Cree Está Cubierta por Impedimentos Sueltos en Obstáculo

P. Se cree que la bola de un jugador está en un bunker cubierta por hojas. El jugador sondea buscando la bola con un bastón que toca el suelo del bunker. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. La Regla 12-1 permite a un jugador tocar o mover impedimentos sueltos en un obstáculo para encontrar una bola. A un jugador también se le permite tocar el suelo del obstáculo mientras sondea con un bastón entre impedimentos sueltos con el propósito de encontrar la bola. Este permiso prevalece sobre cualquier prohibición en la Regla 13-4.

12-1/5
Jugador patea bola mientras sondea por ella en agua en obstáculo de agua

P. Un jugador sondea por su bola en agua en un obstáculo de agua y accidentalmente patea su bola que de hecho reposa en pasto alto en el talud dentro del obstáculo. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que la bola pateada no reposaba en agua en el obstáculo de agua, el jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 por mover su bola en juego (ver la Regla 12-1). El jugador puede recolocar la bola y jugarla o, con un castigo adicional de un golpe, proceder bajo la Regla 26-1. Si el jugador procede bajo la Regla 26-1, no se le requiere recolocar la bola.

Decisión relacionada:
- 20-1/13 Bola accidentalmente pateada por jugador a quien se le ha pedido que la levante por interferencia.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 12-1: Ver "Buscar e identificar bola" en el Índice.

LEVANTAR LA BOLA PARA IDENTIFICACIÓN

12-2/1
Identificar bola exclusivamente por fabricante, modelo y número

P. En el área en que se presume que está su bola, el jugador encuentra una bola del mismo fabricante, modelo y número que con la que está jugando. El jugador asume que es su bola, aunque no lleva una señal de identificación como lo recomienda la Regla 12-2, y la juega. ¿Se puede considerar que el jugador jugó una bola equivocada?

R. No. A menos que: (1) haya clara evidencia de que, por las condiciones de la bola, no sea la del jugador ó (2) que otra bola del mismo fabricante, modelo y número se encuentre en el área en el momento en que el jugador juega y que cualquiera de las dos bolas, por su estado de conservación, pueda ser la del jugador.

Decisiones relacionadas:
- 27/10 Jugador incapaz de distinguir su bola de otra bola
- 27/11 Bola provisional no se distingue de la bola original
- 27/12 Identificación de una bola por testimonio de un espectador
- 27/13 Negarse a identificar la bola

12-2/2
Tocar y girar una bola medio metida en el rough con el propósito de identificarla

P. Una bola está medio metida en el rough. Habiendo anunciado previamente su intención a su oponente, anotador o co-competidor, el jugador, con el propósito de identificar la bola, la toca y la gira. De esta manera identifica la bola como suya. ¿Hay castigo?

R. Sí, por tocar la bola de manera distinta a como lo establecen las Reglas (Regla 18-2). Según las Reglas 12-2 y 20-1, la bola se puede levantar (o tocar y girar) con el propósito de identificarla, después de marcar su posición. Si el jugador hubiera marcado la posición de la bola antes de girarla, no habría castigo, suponiendo que la bola al girarla no se hubiera limpiado más de lo necesario para identificarla.

Decisiones relacionadas:
- 18-2/33 Girar la bola en el green sin marcar su posición.
- 20-3a/2 Usar una línea en la bola para alinearse.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 12-2: Ver "Buscar e identificar bola" en el Índice.

REGLA 13

LA BOLA SE JUEGA COMO SE ENCUENTRA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

13-1. GENERAL

La bola deberá jugarse como se encuentra, excepto cuando las *Reglas* indiquen otra cosa.
(Bola en reposo movida - ver Regla 18).

13-2. MEJORAR EL LIE DE LA BOLA, ÁREA DEL GOLPE O DE LA CUADRATURA O LÍNEA DE JUEGO

El jugador no deberá mejorar, ni permitir que se mejore:

- la posición o lie de su bola,
- el área en la que intenta hacer su *cuadratura* o swing,
- su *línea de juego,* o una extensión razonable de tal línea después del hoyo,
- el área en la que ha de dropear o colocar una bola,

por cualquiera de las siguientes acciones:

- presionar un bastón sobre el suelo,
- mover, doblar o romper cualquier cosa fija o en crecimiento (incluyendo *obstrucciones* inamovibles y objetos que definan *fuera de límites*),
- crear o eliminar irregularidades en la superficie,
- remover o aplanar arena, tierra suelta, divots recolocados, u otros trozos de césped recién plantados, o
- remover rocío, escarcha o agua.

Sin embargo, el jugador no incurre en castigo si la acción ocurre:

- al apoyar el bastón ligeramente al *tomar postura*,
- al hacer la *cuadratura* honestamente,
- al ejecutar un *golpe* o durante el movimiento hacia atrás del bastón para efectuarlo y lo lleve a cabo,
- al crear o eliminar irregularidades en la superficie en la *mesa de salida*, o al remover roció, escarcha o agua en la *mesa de salida*, o
- en el *green*, al remover arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

Excepción: Bola en un *obstáculo* – ver Regla 13-4.

13-3. CONSTRUIR UNA CUADRATURA

El jugador tiene derecho a asentar firmemente los pies al *cuadrarse*, pero no deberá construir una *cuadratura*.

13-4. BOLA DENTRO DE UN OBSTÁCULO; ACCIONES PROHIBIDAS

Excepto por lo previsto en las *Reglas*, antes de ejecutar un *golpe* a una bola que está en un *obstáculo* (sea un *bunker* o un *obstáculo de agua*) o que, habiendo

sido levantada de un *obstáculo* pueda ser dropeada o colocada en él, el jugador no deberá:

a. Probar la condición del *obstáculo* o de cualquier otro similar;

b. Tocar el suelo en el *obstáculo* o el agua en un *obstáculo de agua*, con su mano o con un bastón, o

c. Tocar o mover un *impedimento suelto* que está dentro, o toca el mismo *obstáculo*

Excepciones:

1. Siempre que no se haga nada que pueda considerarse como probar las condiciones del *obstáculo*, o que mejore el lie de la bola, no hay castigo si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier *obstáculo*, o agua en un *obstáculo de agua*, como resultado de una caída o al evitarla, al quitar una *obstrucción*, medir, o al marcar la posición, recuperar, levantar, colocar, o recolocar una bola según cualquier *Regla*, o, (b) coloca sus bastones en un *obstáculo*.

2. En cualquier momento, el jugador puede alisar arena o tierra en un *obstáculo* siempre que esto se haga con el único propósito de cuidar el *campo* y no haga nada que infrinja la Regla 13-2 respecto a su siguiente *golpe*. Si la bola jugada desde el *obstáculo* se encuentra fuera del *obstáculo* después del *golpe*, el jugador puede alisar arena o tierra sin restricción.

3. Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un obstáculo y la bola queda en reposo en otro, la Regla 13-4a no aplica para cualquier acción subsecuente tomada por el jugador en el *obstáculo* desde el que fue efectuado el *golpe*.

Nota: En cualquier momento, inclusive al *tomar postura*, o en el movimiento hacia atrás para ejecutar el *golpe*, el jugador podrá tocar con un bastón o de otro modo, cualquier *obstrucción*, cualquier construcción que haya sido declarada por el *Comité* como parte integral del *campo*, o cualquier pasto, arbusto, árbol, u otra cosa en crecimiento.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del *hoyo*; Stroke play – dos golpes.

(Buscar la bola - ver Regla 12-1.)

(Alivio para bola en un obstáculo de agua – ver Regla 26.)

DEFINICIÓN DE BUNKER: GENERAL

13/1
Arena desbordada fuera del margen del bunker

P. Si la arena se desborda fuera del margen del bunker, ¿se le considera parte del bunker?

R. No.

13/2
Estatus de un árbol dentro de un bunker

P. ¿Es un árbol dentro de un bunker parte del bunker?

R. No. El terreno cubierto por pasto dentro de un bunker no forma parte del bunker. El mismo principio aplica a un árbol. El margen del bunker no se extiende verticalmente hacia arriba.

13/3
Bola en el borde del bunker sobrecuelga la arena

P. ¿Se considera que una bola está en el bunker si está sobre el borde del bunker, sobrecolgando, pero no tocando la arena?

R. No. El margen de un bunker, al contrario del de un obstáculo de agua, no se extiende verticalmente hacia arriba.

13/4
Bola enterrada en el borde de un bunker

P. La bola de un jugador está enterrada en el borde vertical de un bunker. El borde no está cubierto por pasto, por lo tanto forma parte del bunker. ¿Se considera que la bola está a través del campo? De ser así, el jugador tendría derecho a dropear la bola atrás del bunker, si la declara injugable.

R. No. Una bola enterrada se considera que está en la parte del campo por donde se impactó.

Decisiones relacionadas:
- 16/2 Bola enterrada en la pared del hoyo; toda la bola debajo del nivel de la superficie.
- 16/3 Bola enterrada en la pared del hoyo; no toda la bola debajo del nivel de la superficie.
- 25-2/5 Bola enterrada en bunker de pasto o talud de bunker.
- 33-8/39 Regla Local para talud de bunker que consiste de bloques de pasto apilado.
- 33-8/39.5 Regla Local considera muro de bunkes parcialmente cubierto por pasto como parte del bunker.

13/5
Bola reposa sobre una obstrucción dentro del bunker

P. Si una bola reposa encima de una obstrucción movible o inamovible dentro de un bunker, ¿se considera que está dentro del bunker?

R. Sí. A pesar de que el margen de un bunker no se extiende verticalmente hacia arriba, una bola que está encima de una obstrucción dentro de un bunker está dentro del bunker.

JUGAR LA BOLA COMO SE ENCUENTRA: GENÉRAL

Decisiones relacionadas con la Regla 13-1:
- 18-2/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación es abandonada; alivio tomado de acuerdo a la Regla de terreno en reparación.

- 20-7c/4 Bola del competidor jugada por el co-competidor; competidor coloca otra bola en un lugar equivocado, la juega y luego la abandona, y juega la bola original desde el lugar correcto.

MEJORAR EL LIE, ÁREA DE INTENCIÓN DE CUADRATURA SWING, O LÍNEA DE JUEGO

13-2/0.5
Significado de "mejorar" en la Regla 13-2

P. La Regla 13-2 le prohíbe a un jugador mejorar ciertas áreas. ¿Qué significa "mejorar"?

R. En el contexto de la Regla 13-2, "mejorar" significa cambiar para mejorar de manera que el jugador puede crear una potencial ventaja respecto a la posición o lie de su bola, su área de intención de swing o cuadratura, su línea de juego o una extensión razonable de dicha línea detrás del hoyo, o el área en la que él colocará o dropeará una bola. Por lo tanto, simplemente cambiar un área protegida por la Regla 13-2 no será una violación a la Regla 13-2 a menos que se genere tal potencial ventaja para el jugador en su juego.

Ejemplos de cambios que tienen poca probabilidad de crear tal ventaja potencial son si un jugador:

- repara un pequeño impacto de bola, alisa una pisada en un bunker o recoloca un divot en su línea de juego cinco yardas enfrente de su bola antes de efectuar un tiro de acercamiento de 150 yardas desde a través del campo;
- cuya bola reposa en el centro de un largo y poco profundo bunker, alisa pisadas cinco yardas enfrente de su bola y en su línea de juego antes de jugar un largo tiro sobre el área alisada.
- accidentalmente tira varias hojas de un árbol en su área de intención de swing con un swing de práctica, pero aún quedan tantas hojas o ramas que su área de intención de swing no ha sido materialmente afectada; o
- cuya bola reposa en rough profundo a 180 yardas del green, se adelanta y corta algunas hojas de pasto en su línea de juego y las deja caer para determinar la dirección del viento.

Ejemplos de cambios que probablemente creen tal potencial ventaja son si un jugador:

- repara un impacto de bola a través del campo, o recoloque un divot en su hoyo cinco yardas en frente de su bola y en su línea de juego antes de efectuar un golpe desde afuera del green que puede ser afectado por el impacto de bola o el hoyo del divot (p. ej., un putt o un tiro bajo);
- cuya bola repose en un bunker a un lado del green, alise pisadas cinco yardas enfrente de su bola antes de jugar un tiro corto que intentado sobre el área alisada.
- accidentalmente tira una sola hoja de un árbol en su área de intención de swing con un swing de práctica, pero, como ésa era una de las muy pocas hojas que pudiera interferir con su swing o caerse y por lo tanto distraerlo, su área de intención de swing ha sido materialmente afectada; o

- arranca unas hojas de pasto del rough unas pulgadas atrás de su bola para evaluar el viento, pero con ello reduce la posible distracción para el jugador, o la resistencia a su bastón, en su área de intención de swing.

La determinación de si un jugador ha creado una potencial ventaja por sus actos se hace en referencia a todas las circunstancias inmediatamente antes a su golpe. (Revisada)

13-2/1
Explicación de "cuadrarse honestamente"

P. La Regla 13-2 dice que un jugador no deberá mejorar la posición o el lie de la bola, su área de intención de cuadratura o swing, su línea de juego o una extensión razonable de esa línea más allá del hoyo, al mover, torcer o romper cualquier cosa en crecimiento o fija (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos definiendo el fuera de límites). Una excepción permite al jugador hacer todo eso "al cuadrarse honestamente". ¿Cuál es el significado del término "honestamente"?

R. Si la frase no incluyera la palabra "honestamente", dicha excepción permitiría la mejora de la posición o el lie, el área de intención de cuadratura o swing, o la línea de juego, a través de cualquier acción al cuadrarse. El empleo del término "honestamente" tiene el propósito de limitar al jugador a aquello que sea razonablemente necesario para cuadrarse para el golpe elegido, sin mejorar indebidamente la posición de la bola, el área de intención de cuatratura o swing, o la línea de juego. De este modo, al cuadrarse para el golpe elegido, el jugador debe adoptar el modo de acción menos agresivo y que resulte en la mínima mejora posible de la posición o el lie de la bola, el área de intención de cuadtratura o swing, o la línea de juego. El jugador no tiene derecho a cuadrarse normalmente o a un golpe normal. Se debe acomodar a la situación en que se encuentre la bola y cuadrarse tan normal como las circunstancias lo permitan. Lo que es "honesto" se debe determinar a la luz de todas las circunstancias.
Ejemplos de acciones que constituyen cuadrarse honestamente:

- empujar con la espalda una rama o árbol joven, si ésa es la única forma de cuadrarse para el golpe elegido, aunque esto implique desplazar la rama o doblar o quebrar el árbol joven.
- doblar con las manos la rama de un árbol, con la intención de meterse abajo del árbol para jugar la bola.

Las siguientes acciones, en cambio, no constituyen cuadrarse honestamente:

- mover, torcer o romper deliberadamente ramas con las manos, una pierna o el cuerpo, para quitarlas del área del backswing o del golpe.
- pararse sobre una rama para evitar que interfiera con el área del backswing o del golpe.
- entrelazar una rama con otra, o trenzar malezas con el mismo propósito.
- después de cuadrarse, doblar con las manos una rama que obstruye la vista de la bola.
- al cuadrarse, doblar con las manos, una pierna o el cuerpo, una rama que interfiere cuando podía cuadrarse sin necesidad de doblar la rama.

13-2/1.1
Jugador intenta cuadrarse honestamente pero mejora su línea de juego moviendo un objeto en crecimiento que interfiere

P. La bola del jugador se encuentra debajo de la rama de un árbol. En el intento de cuadrarse honestamente, el jugador mejora su línea de juego moviendo la rama con su cuerpo. Antes de jugar la bola, se da cuenta que podría haber tomado su cuadratura sin mover la rama. Abandona su cuadratura y la rama regresa a su lugar original o es regresada a su posición original por el jugador. El jugador entonces se acerca a su bola desde una dirección diferente, se cuadra sin mover la rama y realiza su golpe. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. Al cuadrarse honestamente, se le requiere al jugador que se cuadre adoptando el modo de acción menos agresivo y que resulte en la mínima mejora posible de la posición o el lie de la bola, el área de intención de cuadratura o swing, o la línea de juego. Sin embargo, ya que la rama fue movida por el jugador al intentar cuadrarse honestamente y fue regresada a su posición original antes de efectuar el golpe, no hay castigo. Cualquier duda si la rama fue regresada a la posición original debería ser resuelta en contra del jugador.

El mismo principio debería ser aplicado a objetos artificiales fijos (p. ej., las estacas que marcan el fuera de límites) si la posición o el lie de la bola, el área de intención de cuadratura o swing, o la línea de juego es mejorada por el jugador al intentar cuadrarse honestamente pero el objeto es regresado a su posición original antes de que el jugador golpee la bola.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/17 Quitar una estaca de límites que interfiere con el swing.
- 13-2/25 Jugador quita una estaca que define el fuera de límites en su línea de juego, pero la recoloca antes de jugar.

13-2/1.5
Jugador puede jugar en cualquier dirección al cuadrarse honestamente

P. La Decisión 13-2/1 aclara el significado de "cuadrarse honestalmente" y afirma que el jugador no tiene derecho a cuadrarse normalmente o a un golpe normal, debiendo acomodarse a la situación en que se encuentre a la bola. ¿Restringe el tipo de golpe o la dirección de juego a ser adoptado por el jugador el requerimiento de cuadrarse honestalmente, ?

R. No. Es decisión del jugador el tipo golpe a jugar y la dirección de juego a adoptar y él tiene derecho a cuadrarse honestamente para ese tipo de golpe y dirección de juego.

13-2/1.7
Jugador habiéndose cuadrado honestamente decide cambiar la dirección de juego

P. La bola de un jugador está abajo de un árbol. El jugador al cuadrarse honestamente se mete entre las ramas del árbol. Entonces decide cambiar la

dirección de juego y al cuadrarse honestamente por segunda vez, se mete de nuevo entre las ramas del árbol desde un ángulo distinto. ¿Se le permite hacerlo?

R. Sí. Un jugador puede cambiar la dirección deseada de juego y a cuadrarse de nuevo para el nuevo golpe. Sin embargo, si al cuadrase por primera vez mejora el lie de la bola, el área de intención de cuadratura o swing, o la línea de juego más allá de lo que hubiera ocurrido al cuadrase honestalmente la segunda vez, el jugador estaría violando la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/14 Romper una rama que interfiere con el backswing en la mesa de salida.
- 13-2/24 Área original de intención de swing mejorada al romper una rama; área de swing finalmente empleada no afectada por la rama.

13-2/2

Jugador que falla su golpe de salida presiona irregularidades antes de ejecutar el siguiente golpe

P. Al efectuar el golpe de salida, A falló la bola. Antes de ejecutar su siguiente golpe, presiona el pasto detrás de la bola. ¿Está esto permitido, ya que la bola está en juego?

R. Sí. La Regla 13-2 permite eliminar las irregularidades de la superficie en la mesa de salida, esté o no la bola en juego.

13-2/3

Arrancar pasto detrás de la bola en la mesa de salida

P. Según la Regla 13-2, está permitido eliminar irregularidades de la superficie en la mesa de salida. ¿Está también permitido arrancar o sacar el pasto que crece detrás de la bola en la mesa de salida?

R. Sí.

13-2/4

Empleado del campo rastrilla el bunker en el que se encuentra la bola del jugador

P. ¿Si un empleado del campo rastrilla un bunker en el que reposa la bola del jugador y mejora el lie de la bola o la línea de juego, se debe penalizar al jugador bajo la Regla 13-2?

R. Si el empleado rastrilló el bunker por instrucciones o con la aprobación del jugador, el jugador incurriría en castigo. De lo contrario, no hay castigo.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/15.5 Posición de la bola empeorada al quitar una obstrucción; jugador recoloca la obstrucción.
- 20-1/15.5 Lie alterado por el acto de marcar la posición de la bola.
- 23-1/10 Quitar impedimentos sueltos que afectan el juego del jugador.

13-2/4.5
Divots recolocados y presionados en el área en que se ha de dropear la bola

P. El jugador ejecuta un golpe. Recoloca el divot que sacó y otros divots en esa área. Luego descubre que su bola está perdida o fuera de límites. El jugador ahora debe dropear una bola lo más cerca posible del punto desde donde jugó su golpe anterior – Regla 27-1. En tales circunstancias, ¿ha infringido el jugador la Regla 13-2 que prohíbe mejorar el área en que se ha de dropear una bola eliminando irregularidades en la superficie mediante la recolocación un divot?

R. No. Cuando el jugador recolocó los divots, desconocía que se iba a ver obligado a dropear una bola en esa área. Por lo tanto, y en equidad (Regla 1-4), no hay castigo.

Sin embargo, si el jugador desea jugar una bola provisional porque piensa que su bola original podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua o podría estar fuera de límites, no le es permitido recolocar su divot, u otros divots, en el área en que habrá de dropear la bola provisional.

13-2/5
Recolocar o retirar un divot adherido al suelo

P. La bola del jugador está adelante de un divot que está doblado pero no completamente desprendido. El divot interfiere con su backswing. ¿Se le permite al jugador recolocar o retirar el divot antes de jugar?

R. No. El divot que no está completamente suelto no se considera impedimento suelto. Es algo fijo y, por lo tanto, recolocarlo o retirarlo sería una violación a la Regla 13-2, puesto que se mejoraría el lie de la bola y el área de intención de swing.

13-2/6
Recolocar un divot en el hoyo del divot en la línea de juego

P. La bola de un jugador está cerca del green y desea utilizar el putter para su próximo golpe. Sin embargo, hay un hoyo de divot justo adelante de su bola en su línea de juego. ¿Se le permite al jugador recolocar el divot antes de ejecutar su siguiente golpe?

R. No. La Regla 13-2 prohíbe a un jugador mejorar su línea de juego al eliminar una irregularidad en la superficie.

13-2/7
Cuándo está recolocado un divot

P. Según la Regla 13-2, el jugador no debe retirar o presionar un divot. ¿Cuándo se considera recolocado el pasto arrancado?

R. Cuando todo el pasto arrancado está en su lugar con las raíces hacia abajo. El lugar no tiene que ser, necesariamente, aquél de donde el pasto fue arrancado.

13-2/8
Lie de bola o línea de juego del jugador afectados por la marca de impacto de la bola del compañero de bando, oponente o co-competidor

P. Un lie de la bola, línea de juego o área de intención de swing de un jugador a través del campo es afectada por una marca de impacto de bola hecha por su compañero de bando, oponente o co-competidor. ¿Se le permite al jugador reparar la marca de impacto de bola?

R. Si el impacto de la bola se hizo antes de que la bola del jugador quedara allí, no tiene derecho a repararla si al hacerlo mejorara su lie, línea de juego, área de intención de swing u otra área cubierta por la Regla 13-2.
Si el impacto se hizo después de que la bola del jugador quedara allí, en equidad (Regla 1-4), la puede reparar. El jugador tiene derecho al lie de la bola que resultó de su golpe. (Revisada)

13-2/8.5
Lie de bola del jugador afectado por arena del golpe en el bunker del compañero, oponente o co-competidor

P. La bola de A está en el collarín del green, entre el green y un bunker. El compañero, oponente o co-competidor de A ejecuta un golpe desde el bunker y saca arena sobre y alrededor de la bola de A. ¿Tiene A derecho a alivio?

R. Sí. A tiene derecho al lie de la bola y la línea de juego que tenía cuando su bola quedó en reposo. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), A tiene derecho a retirar la arena depositada por el golpe del compañero, oponente o co-competidor, así como levantar su bola y limpiarla, sin castigo.

13-2/8.7
Área de intención de cuadratura de jugador es afectada por el golpe de otro jugador

P. Las bolas de A y B están en reposo, cerca una de la otra, a través del campo. A juega y al hacerlo afecta el área de intención de cuadratura de B (p. ej., haciendo un hoyo al sacar un divot). ¿Cuál es la decisión?

R. B puede jugar la bola como se encuentra. Adicionalmente, si el área original donde intenta cuadrarse puede ser fácilmente recreada, en equidad (Regla 1-4), dicha área podrá ser recreada lo mejor posible, sin castigo.

Si el área original donde intenta cuadrarse no puede ser recreada fácilmente, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede colocar su bola, sin castigo, en el punto más cercano dentro del largo de un bastón del lie original que otorgue el lie y área de cuadratura más parecidos a las condiciones originales. Este punto no deberá estar más cerca del hoyo y no deberá estar en un obstáculo.

Decisiones relacionadas con de 13-2/8 a 13-2/8.7: Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando bola queda en reposo después de golpe" en el Índice.

13-2/9
Lie de bola a través del campo mejorado al quitar arena detrás de la bola al hacer el backswing

P. La bola de un jugador está en un área arenosa a través del campo; atrás de la bola, a unas pocas pulgadas, hay un montículo de arena. El jugador ejecuta el golpe y en el acto quita el montículo de arena con la cabeza del bastón al hacer su backswing, mejorando así el lie de la bola. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. No, siempre y cuando no haya apoyado el bastón excesivamente y haya hecho un backswing normal.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/12 Jugador presiona arena detrás de la bola al asentar el bastón.
- 13-4/31 Tocar arena en un bunker al realizar el backswing.

13-2/10
Impacto de bola en el área de dropeo es reparada antes de dropear la bola

P. La bola de un jugador reposaba en su impacto, a través del campo, en un área de pasto podado a la altura del fairway o menos. Levantó la bola de acuerdo con la Regla 25-2, pero antes de dropearla, reparó el impacto de bola. ¿Está permitida esta acción?

R. No. El jugador violó la Regla 13-2 al mejorar el área en que debía dropear su bola al eliminar una irregularidad en la superficie.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/8 Lie o lína de juego del jugador afectada por el impacto de la bola de compañero, oponente o co-competidor.

13-2/11 (Reservada)

13-2/12
Jugador presiona la arena detrás de su bola al asentar el bastón

P. Al tomar postura a través del campo, el jugador asienta el bastón en la arena atrás de su bola y al hacerlo aplana la arena mejorando el lie de su bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Excepto en un obstáculo, la Regla 13-2 permite al jugador apoyar su bastón ligeramente atrás de su bola. Si el bastón fue apoyado ligeramente, no hay infracción a la Regla 13-2 ó cualquier otra. Sin embargo, si el bastón se presionó en el suelo, el jugador violó la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/9 Lie a través del campo mejorado al retirar arena detrás de la bola durante el backswing.
- 13-4/31 Tocar arena en el bunker durante el backswing.

13-2/13
Doblar pasto al retirar impedimentos sueltos

P. Un jugador cuya bola estaba en pasto alto hizo rodar una piedra, alejándola de la bola. Al hacerlo, presionó el pasto alto. ¿Cuál es la decisión?

R. Excepto cuando ambos, el impedimento suelto y la bola, se encuentran en o tocan el mismo obstáculo, cualquier impedimento suelto puede ser retirado sin castigo (Regla 23-1). Sin embargo, si al presionar el pasto se mejora la posición o el lie de la bola, el área de intención de swing o su línea de juego, el jugador ha violado la Regla 13-2 (Revisada)

Decisiones relacionadas:
- 13-2/26 Objeto natural que interfiere con el swing es movido para determinar si está suelto.
- 23-1/4 Romper parte de un impedimento suelto más grande.

13-2/14
Romper rama que interfiere con el backswing en la mesa de salida

P. En la mesa de salida, un jugador rompió la rama de un árbol que interfería con su golpe. El jugador argumentó que tal acción no violaba la Regla 13-2 porque su bola no estaba en juego. ¿Estaba el jugador en lo correcto?

R. No. El jugador violó la Regla 13-2 por mejorar su área de intención de swing. A pesar de que la Regla 13-2 permite a un jugador eliminar irregularidades en la superficie en la mesa de salida, no le permite romper una rama que interfiera con su golpe. La penalidad aplicaría aunque el jugador, antes de jugar su siguiente golpe, colocara la bola en otro lugar en la mesa de salida – ver la Decisión 13-2/24.

Decisón relacionada:
- 13-2/1.7 Jugador que se ha cuadrado honestamente cambia la dirección de juego.

13-2/14.5
Rama rota en backswing y swing detenido

P. La bola de un jugador reposa bajo un árbol. El jugador se cuadra honestamente y comienza su backswing con la intención de efectuar un golpe. Cerca del tope de su backswing su bastón le pega a una rama y la rompe. En ese momento él detiene su swing. Haber roto la rama mejoró el área de intención de swing del jugador.

La Regla 13-2 dice en parte: "… un jugador no debe mejorar … el área de intención de cuadratura o swing … excepto … al efectuar un golpe o el movimiento hacia atrás de su bastón para un golpe." ¿Está exento el jugador de penalidad bajo esta excepción?

R. No, ya que el swing fue detenido, el movimiento hacia atrás de su bastón no fue, de hecho, el movimiento hacia atrás para un golpe.

13-2/15
Área de intención de golpe mejorada al quitar obstrucción inamovible

P. Una obstrucción inamovible interfiere con el golpe de un jugador. El jugador y su caddie, con gran esfuerzo, quitan la obstrucción. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. Sí, por violar la Regla 13-2. Una obstrucción inamovible se considera algo fijo. La Regla 13-2 prohíbe a un jugador mejorar el área de intención de golpe quitando cualquier objeto fijo.

13-2/15.5
Lie de la bola empeorado al quitar una obstrucción; jugador recoloca la obstrucción

P. La bola de un jugador está cerca de un árbol. Una rama del árbol está siendo detenida por una cuerda instalada para control del público. El jugador quita la cuerda (obstrucción movible) y al soltar la rama, se empeora el lie de la bola. Luego el jugador vuelve a colocar la cuerda que de nuevo detiene la rama. ¿Violó el jugador la Regla 13-2 cuando colocó de nuevo la cuerda?

R. Sí.
Si un agente externo hubiera quitado la cuerda sin la autorización o aprobación del jugador, éste tendría derecho a colocar de nuevo la cuerda sin castigo.

Decisiones relacionadas: Ver "Equidad: jugador con derecho al lie, línea de juego y cuadratura cuando bola queda en reposo después de golpe" en el Índice.

13-2/16
Estaca que sostiene árbol rota el tratar de ser retirada

P. Una estaca que sostiene un árbol joven interfiere con el golpe de un jugador. Él intenta retirarla, pero no puede ser fácilmente retirada y se rompe. Como resultado de romper la estaca, ésta ya no interfiere con el golpe del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador infringió la Regla 13-2 por romper la estaca. Ya que la estaca no era fácil de retirar, era una obstrucción inamovible y se pudo haber obtenido alivio, sin castigo, bajo la Regla 24-2b.

13-2/17
Quitar una estaca que define el límite del campo que interfiere con el golpe

P. Un jugador quita una estaca que define el fuera de límites que interfiere con su golpe. ¿Está esto permitido?

R. No. Los objetos que definen el fuera de límites se consideran fijos. Mejorar el

lie de la bola moviendo un objeto fijo es una violación a la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/1.1 Jugador intenta cuadrarse honestamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere.
- 13-2/25 Estaca que define el fuera de límites está en la línea de juego. Jugador la quita pero la recoloca antes de ejecutar el golpe.

13-2/18
Mejorar el lie de bola al doblar un alambrado que define fuera de límites

P. Parte de un alambrado que define el límite del campo está inclinado hacia el campo, por lo que está dentro de la línea de fuera de límites formado por los postes del alambrado. La bola de un jugador está recargada contra esta parte del alambrado. La Decisión 24/4 establece que el jugador no tiene derecho a dropear la bola alejándola del alambrado bajo la Regla 24-2b. ¿Se le permite al jugador empujar la parte del alambrado que está inclinado para obtener alivio en alguna medida?

R. No. Tal acción viola la Regla 13-2 que prohíbe mejorar el lie de la bola o el área de intención de cuadratura o swing, doblando objetos fijos (incluyendo objetos que definen el fuera de límites).

Decisión relacionada:

- 27/18 Puerta en el alambrado que define el fuera de límites.

13-2/19
Mejorar área de intención de golpe al mover un objeto fijo o en crecimiento situado fuera del límites

P. Un árbol joven o un objeto artificial fijo ubicado fuera de límites interfiere con el área de intención de golpe del jugador. ¿Se le permite al jugador mover, torcer o romper el árbol o el objeto artificial fijo sin castigo?

R. No. Tal acción viola la Regla 13-2.

13-2/20
Parte de una cerca fuera del campo se inclina sobre los límites e interfiere con el golpe

P. Una cerca está más allá de las estacas blancas que definen el fuera de límites y, por lo tanto, no es una cerca que marca el límite; parte de dicha cerca se inclina hacia el campo e interfiere con el golpe de un jugador. ¿Se le permite al jugador empujar la cerca para enderezarla, o tratarla como una obstrucción?

R. La Regla 13-2 prohíbe mejorar el lie de la bola moviendo objetos fijos, aunque tal objeto esté fuera del campo. Por lo tanto, el jugador no debe empujar la

cerca. Sin embargo, la parte de la cerca que se inclina sobre el campo se considera una obstrucción inamovible y el jugador tiene derecho a alivio según la Regla 24-2b.

Decisión relacionada con 13-2/19 y 13-2/20:
• 24-2b/21 Interferencia de objeto artificial inamovible situado fuera de límites.

13-2/21 (Reservada)

13-2/22 (Reservada)

13-2/23
Sacudir agua de la rama de un árbol que interfiere con el backswing

P. Después de una fuerte lluvia, un jugador ejecuta un golpe y su bola se queda abajo de un árbol. La rama del árbol interfiere con el backswing. Antes de jugar su siguiente golpe, el jugador sacude el agua de la rama para eliminar la posibilidad de que el agua que pueda caer lo distraiga. ¿Es ésta una violación a la Regla 13-2?

R. Sí. Al mover la rama, el jugador sacudió agua que podría haber ocasionado una distracción y, por lo tanto, mejoró su área de intención de swing, violando la Regla 13-2.

13-2/24
Área original de intención de golpe mejorada al romper una rama; área finalmente utilizada no era afectada por la rama

P. Un jugador, que pretendía jugar en una determinada dirección, hizo un backswing de práctica en esa dirección y rompió una rama que interfería con su backswing. El jugador decidió luego jugar en otra dirección. El área en que intentaría el golpe en esta nueva dirección no se mejoró con la ruptura de la rama. ¿En dichas circunstancias, incurre el jugador en castigo bajo la Regla 13-2?

R. Sí. El jugador violó la Regla 13-2 en el momento en que mejoró el área en que originalmente iba a intentar el golpe. El castigo no se evita aún si luego juega en otra dirección, a pesar de que el hecho de romper la rama no mejore el área en que se ha de intentar el golpe en la nueva dirección.

Decisiones relacionadas:
• 13-2/1.7 Jugador que se ha cuadrado honestamente cambia la dirección de juego.
• 13-2/14 Romper rama que interfiere con el backswing en la mesa de salida.

13-2/25
Jugador quita una estaca que define fuera de límites en su línea de juego, pero la recoloca antes de jugar

P. Un jugador quita una estaca que define el fuera de límites y, como resultado, mejora su línea de juego. Se da cuenta de que ha cometido un error y la recoloca

antes de jugar su siguiente golpe. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador violó la Regla 13-2 en el momento en que quitó la estaca y no hay nada que pueda hacer para evitar el castigo. El hecho de que hubiera colocado de nuevo la estaca antes de jugar su siguiente golpe es irrelevante. (Revisada)

Decisiones relacionadas:
- 13-2/1.1 Jugador intenta cuadrarse honestamente pero mejora su línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere.
- 13-2/17 Quitar estaca de límites que interfiere con el swing.

13-2/26
Objeto natural que interfiere con el golpe es movido por el jugador para determinar si está suelto

P. Un jugador no puede determinar si una hoja de pasto, una ramita, una planta rastrera o un objeto natural similar que interfiere su golpe, a través del campo, está suelto o fijo por sus raíces. El jugador mueve el objeto lo necesario para determinar su condición y descubre que está fijo. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador tiene derecho a mover un objeto natural con el propósito de determinar si dicho objeto está suelto, siempre y cuando, si resulta que estaba fijo, (1) no se haya desprendido al moverlo; y (2) se coloque de nuevo en su posición original antes de ejecutar el siguiente golpe. No obstante, no sería necesario regresarlo si no se infringe la Regla 13-2.

Excepto como lo establece la Regla 13-2 (p. ej., al cuadrarse honestamente), si un jugador mueve un objeto natural por otra razón que no sea para determinar si está suelto o no, y resulta estar fijo, el jugador no puede evitar la infracción de la Regla 13-2 aunque regrese el objeto a su posición original.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/13 Doblar pasto al retirar impedimentos sueltos.
- 16-1a/11 Pasto levantado en la línea de putt es barrido para ver si está suelto.
- 23-1/4 Romper parte de un impedimento suelto más grande.

13-2/27
Sondear cerca de bola para detectar raíces de árbol

P. La bola de un jugador está, a través del campo, en una posición tal que cree que raíces de un árbol o piedras pueden estar justo debajo de la superficie del suelo. ¿Se le permite al jugador, sin castigo, sondear el área alrededor de su bola con un tee u otro objeto similar para averiguar si su bastón puede golpear una raíz o una piedra al ejecutar su golpe?

R. Sí. Con tal de que el lie de la bola, el área de intención de cuadratura o swing o la línea de juego no se mejoren (Regla 13-2) y que la bola no se mueva (Regla 18-2). El mismo principio aplica si el jugador desea sondear para determinar la presencia de una obstrucción inamovible.

13-2/28 (Reservada)

13-2/29
Empeorar y luego restaurar línea de juego

P. La bola de un jugador está a través del campo detrás de un búnker de green que está a 5 yardas frente a su bola y a 10 yardas del hoyo. El jugador camina dentro del búnker, por ejemplo, para quitar un rastrillo en su línea de juego o para determinar la distancia al hoyo. En su camino de regreso a su bola, alisa las huellas que dejó en la arena y, como resultado, genera una potencial ventaja al mejorar su línea de juego. ¿Está permitido alisar las huellas?

R. No, el jugador ha violado la Regla 13-2. Si un jugador empeora el lie de su bola, su área de intención de cuadratura o de swing, su línea de juego o una extensión razonable de esa línea detrás del hoyo o el área en la que debe dropear o colocar una bola, no tiene derecho a restaurar el área a su condición original (pero ver Decisión 13-2/29.3 (Revisada)

Decisiones relacionadas:
- 13-4/10 Miembro del Comité entra al bunker; si es que el jugador puede reparar sus huellas.
- 13-4/11 Alisar huellas hechas durante la búsqueda de la bola en bunker antes de jugar desde el bunker.

13-2/29.3
Crear huellas en bunker en la línea de juego al entrar al bunker para recuperar la bola

P. Con referencia a la Decisión 13-2/29, ¿le estaría prohibido al jugador reparar las huellas de pisadas en el bunker si tuviera que entrar al bunker para recuperar la bola (p. ej., una bola que rodó dentro del bunker después de ser dropeada)?

R. No. En tales circunstancias, el jugador tiene el derecho a restaurar el bunker a las condiciones iniciales que había antes de que entrara.

13-2/29.5
Extensión de línea de juego afectada cuando oponente o co-competidor crea huellas en el bunker

P. La bola de A está atrás del green. La bola de su oponente o co-competidor, B, está en un bunker al frente del green, que está en una extensión de la línea de juego de A.
Le toca el turno de juego a A, pero antes de ejecutar el golpe, B, para estudiar su próximo golpe, entra al bunker dejando huellas. A teme que su bola puede llegar a quedarse en ese bunker. ¿Tiene A derecho a que el bunker sea restituido a la condición que existía cuando la bola de A quedó en reposo?

R. Sí. En equidad (Regla 1-4), a A se le permite que el bunker sea restituido a su

condición original porque las pisadas fueron hechas por B después de que la bola de A quedó en reposo. Cualquier persona puede restaurar el bunker.

Decisiones relacionadas con 13-2/29.3 y 13-2/29.5: Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando bola queda en reposo después de golpe" en el Índice.

13-2/30
Probar condición de un bunker antes de decidir si jugar a través de él

P. La bola de un jugador está atrás de un bunker. ¿Se le permite al jugador probar la condición del bunker para determinar si es factible jugar un putt a través de él?

R. Las Reglas no prohíben que el jugador pruebe la condición de un obstáculo, excepto cuando su bola está dentro del obstáculo o lo toca – ver la Regla 13-4. Sin embargo, si al probar dicha condición se mejora la línea de juego, el jugador viola la Regla 13-2.

13-2/31
Bola afuera de bunker; piedra, dentro del bunker, en la línea de juego, se presiona o se quita

P. La bola de un jugador está atrás de un bunker y el jugador decide jugar a través de él. Hay una pequeña piedra (impedimento suelto) dentro del bunker, en su línea de juego. ¿Se le permite al jugador presionar la piedra en la arena o quitarla?

R. La arena no se debe presionar si con esta acción se mejora la línea de juego – Regla 13-2. Sin embargo, la Regla 23-1 permite quitar un impedimento suelto en un obstáculo cuando la bola no está en él.

13-2/32
Mejorar línea de juego al retirar piedra de muro

P. Un muro de piedra en el campo está en la línea de juego de un jugador. El jugador retira una piedra de la parte superior del muro y, como resultado, mejora su línea de juego. ¿Está esto permitido?

R. No. El muro en su totalidad no cumple con la definición de obstrucción movible y las piedras individuales no están puestas ahí con la intención de ser retiradas. Por lo tanto, el muro es una obstrucción inamovible y todas las partes del muro se consideran fijas. Al mejorar su línea de juego retirando parte de una obstrucción inamovible, el jugador infringió la Regla 13-2. La misma decisión sería aplicable si el muro hubiese sido declarado una parte integral del campo. (Revisada)

Decisiones relacionadas:
- 24-2b/14 Ventana de casa club abierta y bola jugada a través de ventana.
- 24-2b/15 Abrir puertas de granero para jugar tiro a través de granero.
- 24-2b/15.3 Estatus de parte movible de manguera de riego.
- 24-2b715.5 Puerta de edificio en posición abierta o cerrada.

13-2/33
Agente externo quita una obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador

P. La estaca que sostiene un árbol joven ha sido declarada obstrucción inamovible por el Comité. La bola de un jugador está en una posición tal que la estaca interfiere con su línea de juego, pero no con su área de intención de cuadratura o swing. En ese momento, un agente externo quita la estaca y, como resultado, mejora su línea de juego. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el jugador permitió que el agente externo quitara la estaca, pierde el hoyo en match play o incurre en el castigo de dos golpes en stroke play, por violar la Regla 13-2.

Si el jugador no sabía que la estaca había sido quitada, o lo sabía, pero no había podido impedirlo, no hay castigo y al jugador se le permite colocar de nuevo la estaca, pero no está obligado a hacerlo. (Revisada)

Decisiones relacionadas:
- 23-1/10 Quitar impedimentos sueltos que afectan el juego del jugador
- 33-7/7 Competidor solicita asistencia de un co-competidor para eludir un castigo

13-2/34 (Reservada)

13-2/35
Retirar rocío o escarcha

Excepto en la mesa de salida, retirar rocío o escarcha del área inmediatamente detrás o a un lado de la bola de un jugador, o de la línea de juego del jugador, infringe la Regla 13-2 si tal acto le genera una potencial ventaja (ver la Decisión 13-2/0.5).

Adicionalmente, no se permite retirar rocío o escarcha de la línea de putt del jugador. Este acto infringe la Regla 16-1a, a menos que resulte incidental a otro acto permitido bajo las Reglas, tal como retirar impedimentos sueltos, reparar impactos de bola en el green o al tomar postura.

Decisión relacionada:
- 16-1a/3 Quitar rocío o escarcha de la línea de putt.

13-2/36
Competidor permite que co-competidor repare daños causados por spikes en su línea de putt

P. Si un co-competidor mejora intencionalmente la línea de putt del competidor al reparar daños causados por spikes, el co-competidor debe ser penalizado bajo la Regla 1-2. Si la acción del co-competidor es permitida ya sea en forma tácita o de cualquier otra manera por el competidor, ¿se debe penalizar también al competidor?

R. Sí, bajo la Regla 13-2, por permitir que se mejore su línea de juego.

Decisiones relacionadas:
- 16-1a/16 Marca de spike en la línea de putt es reparada al reparar un impacto de bola.
- 16-1c/4 Reparación de daños de spikes alrededor del hoyo.

13-2/37
Estatus del musgo o de una enredadera en un árbol

P. ¿Se permite quitar el musgo o una enredadera en un árbol si con tal remoción se mejora la línea de juego?

R. No. Los árboles son el hábitat natural de algunas especies de musgo y de enredaderas. Por tal razón, las plantas de este tipo que están en los árboles no se pueden quitar – ver la Regla 13-2.

El musgo o la enredadera que ha caído al suelo, y no crece allí, se considera un impedimento suelto y se puede quitar sin castigo – ver la Regla 23-1.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 13-2: Ver "Mejorar área de cuadratura o de intención de swing, posición o lie de la bola, o línea de juego o de putt" en el Índice.

CONSTRUIR UNA CUADRATURA

13-3/1
Pararse en un tapete en la mesa de salida

P. ¿Está permitido que un jugador lleve un tapete y se pare en él cuando juega desde la mesa de salida?

R. No. El jugador estaría construyendo una cuadratura y violaría la Regla 13-3.

13-3/2
Ejecutar un golpe arrodillado sobre una toalla

P. La bola de un jugador estaba debajo de un árbol en tal posición que él decidió efectuar su siguiente golpe arrodillado. Ya que la tierra estaba húmeda, el jugador colocó una toalla sobre la tierra donde colocaría sus rodillas para que sus pantalones no se humedecieran. Luego se arrodilló sobre la toalla y efectuó su golpe. ¿Estaba el jugador sujeto a penalidad bajo la Regla 13-3 por construir una cuadratura?

R. Sí. La misma respuesta aplicaría si hubiese enrollado la toalla alrededor de sus rodillas y se hubiese arrodillado sobre ella para efectuar el golpe.
Se permitiría que el jugador se pusiera pantalones impermeables.

Decisión relacionada:
- 1-2/10 Jugador enrolla toalla alrededor de sí mismo o coloca una toalla sobre un cactus antes de cuadrarse

13-3/3
Derribar la pared de un bunker para nivelar adonde cuadrarse

P. Un jugador derriba la pared de un bunker con el pie con el propósito de nivelar
la zona donde colocará los pies. ¿Está esto permitido?

R. No. Tal acción implica construir una cuadratura y viola la Regla 13-3.

13-3/4 (Reservada)

13-3/5
Jugador construye una cuadratura pero corrige el error antes de ejecutar el golpe

P. La bola de un jugador está alojada en la rama de un árbol más allá del alcance del bastón. El jugador coloca el carrito de golf motorizado debajo del árbol, se para en él y se prepara para golpear la bola. En ese momento se le informa al jugador que está construyendo una cuadratura en violación a la Regla 13-3. ¿Si el jugador quita el carrito y no ejecuta el golpe desde esta posición, incurre, de todas maneras, en castigo por violar la Regla 13-3?

R. No. Si un jugador construye una cuadratura utilizando un objeto como un carrito de golf, una piedra o un ladrillo, no incurre en castigo si quita el objeto antes de ejecutar el golpe.

Sin embargo, si el jugador construye una cuadratura alterando el terreno en donde debe cuadrarse, le resultaría imposible reparar el terreno y dejarlo como originalmente estaba. Por lo tanto, el jugador que construye una cuadratura de esta manera, incurre en el castigo previsto en la Regla 13-3, aunque intente reparar y dejar el terreno como originalmente estaba, antes de jugar su siguiente golpe.

BOLA EN OBSTÁCULO

13-4/0.5
Significado de "probar la condición de un obstáculo" en la Regla 13-4a

P. ¿Qué significa "probar la condición de un obstáculo" en la Regla 13-4a?

R. El término cubre todas las acciones por las cuales el jugador pueda obtener más información sobre el obstáculo de la que obtendría al cuardarse para ejecutar el golpe, tomando en cuenta que cierta cantidad de excavación con los pies en la arena o el lodo está permitido cuando se está cuadrando para ejecutar el golpe.

Ejemplos de acciones que no constituyen probar la condición de un obstáculo son:

- escarbar con los pies al cuadrarse, incluyendo para un swing de práctica, en cualquier lugar del obstáculo o en un obstáculo similar;
- colocar un objeto como un bastón o rastrillo dentro del obstáculo;

- apoyarse un objeto (distinto al bastón), como un rastrillo, mientras está tocando la superficie del obstáculo o el agua en un obstáculo de agua;
- tocar el obstáculo con un objeto (distinto a un bastón), como una toalla, (tocarlo con un bastón sería violar la Regla 13-4b); o
- marcar la posición de la bola con un tee o un objeto similar cuando se procede bajo una Regla.

Ejemplos de acciones que constituyen probar la condición de un obstáculo violando la Regla 13-4a son:

- escarbar con los pies en forma excesiva cuando se está cuadrando para ejecutar un golpe o hacer un swing de práctica;
- rellenar las huellas de una cuadratura tomada anteriormente (p. ej., cuando se cambia la cuadratura para ejecutar un tipo distinto de golpe);
- intencionalmente clavar un objeto, como un rastrillo, en la arena o el lodo en el obstáculo, o en el agua en un obstáculo de agua (pero ver la Regla 12-1);
- alisar la arena de un bunker con un rastrillo, bastón o algo similar (pero ver la Excepción 2 a la Regla 13-4);
- patear la superficie de un obstáculo o el agua en un obstáculo de agua: o
- tocar la arena con el bastón cuando se está haciendo un swing de práctica dentro del obstáculo o en un obstáculo similar (pero ver la Excepción 3 a la Regla 13-4).

13-4/1
Tocar arena en bunker cuando la bola está afuera del bunker

P. La bola está justo afuera de un bunker. El jugador, al cuadrarse, está dentro del bunker. ¿Se le permite al jugador apoyar el bastón en la arena del bunker o tocar la arena al hacer el backswing?

R. Sí. Puesto que la bola no está en, ni toca, el bunker, la Regla 13-4 no aplica. Sin embargo, al jugador se le permite apoyar el bastón sólo ligeramente – ver la Regla 13-2.

Decisión relacionada:

- 13-4/29 Apoyar el bastón afuera de un obstáculo de agua al golpear la bola que está en el obstáculo.

13-4/2
Recargarse en el bastón en un obstáculo mientras se espera para jugar

P. A, cuya bola está en un obstáculo; casualmente se recarga en el bastón tocando el suelo mientras espera a que B juegue. ¿Cuál es la decisión?
R. A viola la Regla 13-4b por tocar con su bastón el suelo en el obstáculo antes de ejecutar un golpe. Las excepciones a la Regla 13-4 no aplican.

13-4/3
Tocar el suelo del obstáculo al hacer varios swings de práctica

P. En stroke play, un jugador que ignoraba las Reglas, hizo varios swings de

práctica dentro de un obstáculo, tocando el suelo cada vez. ¿Cuál es la penalidad?

R. Dos golpes por violar la Regla 13-4.

Decisiones relacionadas:
- 1-4/13 Jugador notificado sobre infracción (hacer swing de práctica y tocar el suelo del obstáculo); jugador viola la misma Regla antes de efectuar el golpe.
- 13-4/28 Asentar el bastón, mover un impedimento suelto y mejorar el área de intención de swing en un obstáculo.

Otras Decisiones relacionadas a si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.

13-4/3.5
Jugador usa bastón o bastón de caminar para entrar o salir de un obstáculo cuando la bola está en el obstáculo

P. Para prevenir una caída, un jugador usa un bastón, o un bastón para caminar, para entrar a o salir de un obstáculo cuando su bola está en el obstáculo. ¿Viola el jugador la Regla 13-4?

R. No, siempre que no se haga nada que constituya probar la condición del obstáculo o mejorar el lie de la bola – ver la Excepción 1 a la Regla 13-4.

13-4/4
Tocar pasto con el bastón al hacer un swing de práctica dentro de un obstáculo

P. Un jugador hace un swing de práctica en un obstáculo de agua sin apoyar su bastón, pero el bastón toca algunos pastos altos. ¿Existe alguna penalidad?

R. No – ver la Nota a la Regla 13-4. Sin embargo, el jugador debe asegurarse de que sus acciones no violen la Regla 13-2 ó constituyan probar la superficie del obstáculo.

Decisiones relacionadas:
- 13-4/8 Cuándo se asienta el bastón en un obstáculo de agua.

13-4/5
Tocar montículo hecho por animal de madriguera dentro de un bunker durante el backswing

P. La bola de un jugador y un montículo hecho por un animal de madriguera están en un bunker. El montículo interfiere con el backswing del jugador, pero el jugador opta por no tomar alivio bajo la Regla 25-1b(ii). Al hacer el backsiwng, el bastón del jugador toca el montículo. ¿Violó el jugador la Regla 13-4?

R. Sí. La Regla 13-4 prohíbe tocar el suelo en un obstáculo antes de ejecutar un golpe, que está definido como el movimiento del bastón hacia adelante. En un

obstáculo, un montículo hecho por animal madriguera se considera como suelo dentro del obstáculo.

13-4/6
Tocar con bastón una piedra empotrada en un obstáculo al hacer el backswing

P. La bola de un jugador está en un obstáculo. Al hacer el backswing para golpear la bola, el bastón del jugador toca una piedra empotrada en el obstáculo. ¿Se considera que la piedra es "terreno en el obstáculo"?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 13-4/13 Mover accidentalmente un impedimento suelto en un obstáculo.

13-4/7
Tocar agua ocasional en bunker con el bastón

P. La bola de un jugador reposa en agua ocasional en un bunker. El jugador elige jugar su bola como se encuentra y toca el agua ocasional con su bastón antes de ejecutar su golpe. El bastón no toca la arena en el bunker excepto al efectuar el golpe. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no incurre en ningún castigo ya que no tocó el suelo del obstáculo en el bunker con su bastón antes de efectuar el golpe – ver la Regla 13-4b.

13-4/8
Cuándo bastón toca suelo en pasto en obstáculo de agua

P. Si la bola de un jugador está dentro de un obstáculo de agua, ¿cuándo se considera que al tocar pastos largos con su bastón, el jugador está tocando la superficie del obstáculo, violando la Regla 13-4b?

R. Cuando el pasto se comprime hasta el punto que soporte el peso del bastón (es decir, cuando se asienta el bastón).

Decisiones relacionadas:
- 13-4/4 Tocar pasto con el bastón durante el swing de práctica en un obstáculo.

13-4/9
Jugador crea y alisa huellas en bunker antes de efectuar golpe

P. La bola de un jugador se encuentra en un bunker y un rastrillo ha sido dejado en otra parte del bunker. Antes de efectuar su golpe en el bunker, el jugador recoge el rastrillo. Habiendo levantado el rastrillo, el jugador rastrilla las huellas que él acababa de crear, y rastrilla otras más en el proceso. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo provisto que rastrillar fue con el único propósito de cuidar el campo y que no se hizo nada que infringiera la Regla 13-2 respecto al siguiente golpe del jugador (ver la Excepción 2 a la Regla 13-4).

No obstante, si un jugador regularmente crea y rastrilla huellas cerca de su bola antes de efectuar golpes en bunkers, sería apropiado cuestionar el propósito de rastrillar. En esas circunstancias, rastrillar puede ser hecho con el propósito de obtener información sobre la condición del bunker en vez de con el único propósito de cuidar el campo. Si es así, el jugador infringe la Regla 13-4a por probar la condición del obstáculo.

13-4/9.5
Impedimento suelto en bunker movido cuando jugador alisa arena en bunker con el único propósito de cuidar el campo

P. La bola de un jugador reposa en un bunker. El jugador recoge un rastrillo que se encuentra 10 yardas detrás de su bola y, con el único propósito de cuidar el campo, rastrilla sus huellas mientras camina hacia su bola. Mientras rastrilla sus huellas, también mueve un impedimento suelto en el bunker. ¿Infringe el jugador la Regla 13-4c?

R. Cuando la bola de un jugador reposa en un bunker, la Excepción 2 a la Regla 13-4 le permite al jugador rastrillar arena en el bunker con el único propósito de cuidar el campo provisto que no se hace nada para infringir la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe. Por lo tanto, no se infringe la Regla 13-4c provisto que (a) el movimiento del impedimento suelto es incidental al acto permitido por las Reglas (es decir, rastrillar las huellas), y (b) el lie de la bola, el área de intención de cuadratura o de swing o la línea de juego no son mejoradas por el movimiento del impedimento suelto. No se requiere al jugador a recolocar el impedimento suelto así movido.

13-4/10
Árbitro entra en bunker; si es que jugador puede rastrillar huellas

P. Un jugador cuya bola reposa en un bunker solicita una decisión de un árbitro, quien entra al bunker a dar la decisión. ¿Después de la decisión, pueden rastrillarse las huellas del árbitro?

R. Sí. La Excepción 2 a la Regla 13-4 le permite a un jugador rastrillar el bunker provisto que es con el único propósito de cuidar el campo y que no se hace nada que infrinja la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe. Sin embargo, aún si el área dañada por el árbitro es un área cubierta por la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe, el jugador tendría derecho a restaurar dicha área del bunker a su condición original rastrillando o por otros medios. El bunker puede ser restaurado por cualquier persona.

13-4/11
Rastrillar huellas hechas al buscar bola en bunker antes de efectuar golpe desde bunker

P. Un jugador busca su bola en un bunker y en el proceso crea numerosas huellas. En el proceso encuentra su bola en el bunker. ¿Antes de jugar su siguiente golpe, puede el jugador o su caddie rastrillar las huellas?

R. La Excepción 2 a la Regla 13-4 le permitirían al jugador rastrillas las huellas provisto que se hace con el único propósito de cuidar el campo y que no se hace nada para mejorar ningún área cubierta por la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe. Por lo tanto, ninguna huella hecha que pueda haber empeorado cualquier área cubierta por la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe puede ser rastrillada.

Decisión relacionada con 13-4/10 y 13-4/11:
- 13-2/29 Empeorar y luego restaurar la línea de juego.

13-4/12
Bola tocada accidentalmente con el bastón en obstáculo pero no movida

P. Un jugador, preparándose a efectuar un golpe a su bola en un bunker o parcialmente sumergida en agua en un obstáculo de agua, accidentalmente toca la bola con su bastón, pero sin moverla. ¿Constituye esto tocar el suelo del obstáculo o agua en un obstáculo de agua infringiendo así la Regla 13-4?

R. No.

13-4/13
Mover accidentalmente un impedimento suelto en un obstáculo

P. ¿Incurre en penalidad un jugador que mueve accidentalmente un impedimento suelto en un obstáculo?

R. No, siempre y cuando el impedimento suelto no haya sido movido al hacer el backswing, y no se haya mejorado el lie de la bola o el área de intención de cuadratura o swing.

Decisión relacionada:
- 13-4/6 Tocar una piedra firmemente enterrada en un obstáculo con el bastón durante el backswing

13-4/13.5
Jugador mueve impedimentos sueltos cuando se va acercando a su bola en un obstáculo

P. La bola del jugador se encuentra dentro de un bunker cubierto con muchas ramas y hojas. Al acercarse a la bola y cuadrarse, el jugador toca y mueve impedimentos sueltos con sus pies. ¿Incurre el jugador en alguna penalidad?

R. No hay castigo siempre y cuando el lie de la bola o el área de intención de cuadratura o de swing no haya sido mejorada.

13-4/14
Jugador patea accidentalmente una piña de un pino a un bunker y la levanta

P. La bola de un jugador cae en un bunker. El jugador accidentalmente patea una piña de un pino y ésta rueda dentro del bunker. Levanta la piña, que no interfería con la cuadratura o el área en que intentaría el golpe. ¿Incurre el jugador en penalidad?

R. Sí. Una piña es un impedimento suelto – ver la Definición de "Impedimento suelto" – y no se debe quitar cuando el impedimento suelto y la bola están en el mismo obstáculo (Regla 13-4c). Por levantar la piña del bunker, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play por violar la Regla 13-4c.

13-4/15
Bola en obstáculo se mueve al retirar impedimento suelto

P. En stroke play, la bola del competidor está en un obstáculo. El competidor quita un impedimento suelto dentro del obstáculo y causa que se mueva su bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Como un solo acto resultó en la violación de dos Reglas (Regla 13-4 y Regla 18-2), en equidad (Regla 1-4), se aplica un solo castigo. Por lo tanto, el jugador incurre en dos golpes de castigo bajo la Regla 13-4 y la bola debe ser recolocada (Regla 18-2). Si el competidor no recoloca la bola antes de ejecutar su siguiente golpe, el hecho de no recolocar la bola se considera como un acto diferente e incurre en un castigo adicional de dos golpes bajo la Regla 18-2.

Otras Decisiones relacionadas a si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.

13-4/16
Retirar Impedimento Suelto en Obstáculo de Agua Cubriendo Bola Equivocada

P. Es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador está en un obstáculo de agua. El jugador encuentra una bola en el obstáculo y, para identificarla, retira un impedimento suelto que la cubre parcialmente. Descubre que esa bola no es la suya. Sigue buscando su bola pero no la encuentra. Procede entonces bajo la Regla 26-1. ¿Está el jugador sujeto a un castigo bajo la Regla 13-4 por retirar el impedimento suelto?

R. No. La Regla 12-1b le permite al jugador tocar o retirar impedimentos sueltos en un obstáculo para encontrar o identificar su bola que se cree está cubierta por impedimentos sueltos.

Decisiones relacionadas:
- 13-4/35.7 Jugador considera su bola injugable en bunker, levanta la bola y luego quita un impedimento suelto del bunker.
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta el lie es movido al levantar la bola.
- 23-1/8 Impedimento suelto que afecta el lie es retirado cuando la bola ha sido levantada.

13-4/16.5
Insecto volador en un obstáculo de agua

P. La bola de un jugador está en un obstáculo de agua. Al jugador lo distrae un insecto (impedimento suelto) que está volando en el obstáculo. ¿Puede el jugador tratar de espantar al insecto?

R. Si bien el margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba, por lo que el insecto está en el obstáculo, las Reglas no contemplan un caso así. Por consecuencia, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede tratar de espantar el insecto ya sea que esté volando o que esté parado sobre el jugador.

Decisiones relacionadas:
- 23-1/5 Quitar un insecto de la bola.
- 23-1/12 Después de tomar postura en el green la bola se mueve al retirar un impedimento suelto.

13-4/17
Impedimento suelto retirado de obstáculo de agua; jugador luego decide no jugar desde el obstáculo

P. Un jugador, cuya bola está en un obstáculo de agua, quita un impedimento suelto del obstáculo. Luego decide no jugar desde el obstáculo y procede según la Regla 26-1. ¿Queda el jugador absuelto del castigo en que incurrió bajo la Regla 13-4 por quitar el impedimento suelto, tomando en cuenta que luego invocó la Regla 26-1 y no jugó su bola desde el obstáculo?

R. No.

Decisiones relacionadas:
- 30-3f/1 Jugador levanta impedimento suelto en un bunker mientras su bola y la de su compañero están dentro del bunker.
- 31-8/1 Competidor levanta impedimento suelto en un bunker mientras su bola y la de su compañero están dentro del bunker.

13-4/18
Divot de compañero, oponente o co-competidor cae cerca de bola del jugador en un bunker

P. El compañero, oponente o co-competidor de un jugador ejecuta un golpe desde cerca de un bunker y el divot que saca cae cerca de la bola del jugador que está en el bunker. ¿Se le permite al jugador quitar el divot?

R. El jugador tiene derecho al lie de la bola que le otorgó su golpe. De acuerdo a ello, en equidad (Regla 1-4), se le permite quitar el divot sin castigo.
Lo mismo aplicaría si la bola del jugador estuviera en un obstáculo de agua.

13-4/18.5
Piña cae de un árbol y queda atrás de bola que está en un bunker

P. Una piña cae de un pino y queda detrás de una bola en un bunker. Según la Regla 13-4 (Decisión 13-4/18), ¿le está permitido al jugador quitar la piña sin castigo?

R. No. El principio que rige en la Decisión 13-4/18 aplica únicamente en los casos en que el lie de la bola ha sido modificado como resultado de la acción de otro jugador o caddie, o de un espectador u otro agente externo vivo. En este caso, el lie fue modificado por causas naturales.

13-4/19
Condición de bunker alterada por primer jugador en jugar desde él

P. Las bolas de A y B están en el mismo bunker, con la bola de B más lejos del hoyo. B juega y su bola queda más cerca del hoyo que la bola de A. ¿Tiene A el derecho de que se restaure el bunker a su condición original?

R. Sí. Además de la Excepción 2 a la Regla 13-4, que permite a un jugador rastrillar arena o tierra en un obstáculo en cualquier momento con el único propósito de cuidar el campo, A tendría derecho, en equidad (Regla 1-4), a restaurar el bunker a su condición original sea rastrillando o por otros medios, aún si esto involucra un área cubierta por la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe. El bunker puede ser restaurado por cualquier persona.

Decisiones relacionadas con de 13-4/18 a 13-4/19: Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando bola queda en reposo después de golpe" en el Índice.

13-4/20 (Reservada)

13-4/21
Rastrillo arrojado al bunker antes de ejecutar el golpe

P. La bola de un jugador está en el bunker. Antes de entrar al obstáculo, el jugador arroja un rastrillo al bunker para utilizarlo después de ejecutar su golpe. El rastrillo no mueve su bola ni mejora su lie. ¿Incurre el jugador en penalidad?

R. No. Está permitido colocar un rastrillo en el bunker. En este caso, arrojar el rastrillo equivale a colocarlo.
Si el rastrillo hubiera movido la bola, el jugador incurriría en el castigo de un golpe por causar el movimiento de la bola en juego, y ésta se debería recolocar – Regla 18-2.

13-4/22 (Reservada)

13-4/23 (Reservada)

13-4/24
Cuadrarse sin bastón en un bunker

P. Un jugador cuya bola estaba en un bunker entró al bunker sin bastón, enterró los pies y simuló su golpe. Salió del bunker, tomó un bastón, enterró los pies en el mismo lugar y ejecutó su golpe.

El Comité preguntó al jugador por qué había hecho esto y él contestó que había querido tener la "sensación" del golpe que habría de ejecutar y que la finalidad de simular el tiro era la de determinar qué bastón utilizar y qué clase de golpe ejecutar. Afirmó que no estaba probando la condición del obstáculo o construyendo su área de cuadratura cuando enterró los pies en la arena para simular el golpe.

¿Cómo debió proceder el Comité?

R. El Comité debió decidir que no se incurrió en castigo.

La Regla 13-3 establece: "El jugador tiene derecho de colocar sus pies firmemente al cuadrarse".

La Definición de "Cuadrarse" establece: "Cuadrarse consiste en colocar los pies en posición preparatoria para ejecutar un golpe".

En la primera ocasión, el jugador estaba "colocando sus pies en posición preparatoria para ejecutar un golpe", aunque no tuviera ningún bastón en sus manos.

Decisión relacionada:
- 13-4/0.5 Significado de "probar la condición del obstáculo" en la Regla 13-4a.

13-4/25 (Reservada)

13-4/26
Cuadrarse en bunker y cambiar luego de bastón

P. Un jugador coloca firmemente los pies en la arena al cuadrarse dentro de un bunker. Abandona su posición para cambiar de bastón y luego se cuadra por segunda vez. ¿Se considera que el jugador probó la condición del obstáculo, violando la Regla 13-4?

R. No. La Regla 13-3 permite al jugador colocar los pies firmemente al cuadrarse en un bunker o en cualquier otro lugar. No hay nada en las Reglas que prohíba cambiar bastones o cuadrarse dos veces en un bunker.

13-4/27 (Reservada)

13-4/28
Apoyar bastón, mover impedimentos sueltos y mejorar área de intención de swing en un obstáculo de agua

P. En stroke play, la bola del jugador está en un obstáculo de agua. El jugador hace un swing de práctica y, al hacerlo, mueve impedimentos sueltos y toca el suelo del obstáculo. También dobla un arbusto con la mano, mejorando su área de intención de swing. ¿Cuál es la penalidad?

R. Debido a que un solo acto (el swing de práctica) resultó en la violación de dos Reglas (Regla 13-4b y Regla 13-4c), en equidad (Regla 1-4), aplica una solo castigo de dos golpes. Sin embargo, el jugador también incurre en dos golpes de castigo por mejorar el área de intención de swing al doblar el arbusto (Regla 13-2).

El swing de práctica y el acto de doblar el arbusto son actos distintos que dieron como resultado la violación de dos Reglas y se aplican los dos castigos para un total de cuatro golpes de castigo.

Otras Decisiones relacionadas a si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.

13-4/29
Asentar bastón fuera del obstáculo de agua para golpear una bola que está dentro del obstáculo

P. La bola del jugador toca la línea que define el margen de un obstáculo de agua y, por lo tanto, está dentro del obstáculo. Al tomar postura, ¿se le permite al jugador apoyar el bastón fuera del obstáculo?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 13-4/1 Tocar arena en bunker cuando la bola reposa afuera del bunker.

13-4/30
Apoyar bastón en puente en obstáculo de agua

P. La bola de un jugador está encima de un puente que cruza un obstáculo de agua, dentro de los márgenes del obstáculo que se extiende verticalmente hacia arriba. ¿Se le permite al jugador apoyar el bastón?

R. Sí. Un puente es una obstrucción. En un obstáculo, se permite que el bastón toque una obstrucción al tomar postura o en el movimiento hacia atrás para ejecutar el golpe – ver la Nota a la Regla 13-4. También se permite que se toque el puente antes de tomar postura, dado que una obstrucción en un obstáculo de agua no constituye el "suelo en el obstáculo".
Esto aplica aunque el puente haya sido declarado una parte integral del campo.

13-4/31
Tocar arena en bunker al hacer el backswin

P. Un jugador que ejecutaba un golpe desde un bunker, accidentalmente tocó la arena al hacer el backswing. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador violó la Regla 13-4b al tocar el suelo en el bunker con el bastón antes de ejecutar el golpe – ver la Definición de "Golpe".

Decisiones relacionadas:
- 13-2/9 Lie a través del campo mejorado cuando arena detrás de la bola es retirada durante el backswing.
- 13-2/12 Jugador presiona arena detrás de la bola al asentar el bastón.

13-4/32 (Reservada)

13-4/33
Bunker cubierto por hojas; jugador toca las hojas al hacer el backswing

P. Un jugador golpea la bola hacia un bunker cubierto por hojas (impedimentos sueltos). El jugador quita suficientes hojas como para poder ver parte de la bola, de acuerdo con la Regla 12-1. Si el jugador toca luego las hojas al hacer el backswing, ¿viola las Reglas?

R. Sí. Si el jugador toca las hojas al hacer el backswing, viola la Regla 13-4c que prohíbe a un jugador tocar un impedimento suelto en un obstáculo antes de ejecutar un golpe desde el obstáculo. Un golpe no inicia sino hasta haberse completado el movimiento del bastón hacia atrás – ver la Definición de "Golpe". Si la acumulación de impedimentos sueltos en los bunkers, tales como hojas caídas, crean estacionalmente un problema fuera de lo normal, el Comité puede publicar una Regla Local que declare que la acumulación de hojas en los bunkers se considera terreno en reparación. La Regla 25-1b(ii) aplicaría en estas circunstancias. (Revisada)

13-4/34
Tocar talud de tierra de bunker al hacer el backswing

P. Al jugar desde un bunker, el jugador toca con el bastón el talud de tierra del bunker al hacer el backswing. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador toca el suelo del obstáculo violando la Regla 13-4b. La Nota a la Regla 13-4 permite que el bastón del jugador toque una obstrucción (tal como una pared artificial) al hacer el backswing. Sin embargo, un talud o una pared de tierra de un bunker no es una pared artificial.

13-4/35
Golpear arena del bunker con bastón después de fallar la sacada

P. A ejecutó un golpe desde el bunker y no logró sacar la bola. Luego golpeó la arena con su bastón al hacer un swing, pero esta acción no afectó el nuevo lie de

su bola en el bunker. Sin embargo, como A debía ejecutar otro golpe en el bunker, ¿violó A la Regla 13-4?

R. Sí. Ninguna de las excepciones a la Regla 13-4 aplica a la acción de A.

Decisiones relacionadas:

- 29/5 Golpear arena del bunker con bastón después de fallar la sacada; golpes alternos en match play.
- 30-3f/2 Golpear arena del bunker con bastón después de fallar la sacada; la bola del compañero está en el mismo bunker.

13-4/35.5
Bola jugada del bunker a un talud de pasto; jugador golpea arena con el bastón; luego la bola rueda de nuevo al bunker

P. El jugador juega desde un bunker y la bola se queda en el talud de pasto del bunker. Antes de que la bola esté en reposo, el jugador golpea la arena con el bastón, después de lo cual la bola rueda y regresa de nuevo al bunker.

La Regla 13-4b prohíbe tocar el suelo en un obstáculo cuando la bola reposa dentro del mismo obstáculo. ¿Incurre el jugador en penalidad bajo esta Regla, aunque la bola estaba fuera del bunker cuando el bastón golpeó la arena?

R. No. Sin embargo, si el bastón aún continuaba tocando la arena cuando la bola rodó de nuevo dentro del bunker, el jugador violó la Regla 13-4, y cualquier duda sobre esto se debe resolver en contra del jugador.

13-4/35.7
Jugador considera su bola injugable en bunker, la levanta y luego retira un impedimento suelto del bunker

P. El golpe de salida del jugador queda en reposo dentro de un bunker. El jugador levanta la bola después de considerarla injugable. Antes de elegir una opción bajo la Regla 28, quita un impedimento suelto del bunker. Dado que este acto sucedió mientras su bola estaba levantada, es decir, no estaba en el obstáculo, ¿violó el jugador la Regla 13-4?

R. Sí. Las prohibiciones de la Regla 13-4 aplican cuando una bola está en un obstáculo o cuando una bola, habiendo sido levantada de un obstáculo, puede ser dropeada o colocada en él. Bajo la Regla de Bola injugable, dos de las opciones del jugador exigen que dropee una bola en el bunker. El jugador incurriría en la penalidad aunque luego optara por meter una bola en juego fuera del bunker según la Regla 28a. Sin embargo, el jugador no incurriría en la penalidad si, antes de quitar el impedimento suelto, hubiera anunciado que iba a meter una bola en juego bajo la Regla 28a fuera del bunker y subsecuentemente procedió así.

Decisiones relacionadas:

- 1-4/5 Acto de retirar una obstrucción del obstáculo movería un impedimento suelto.

- 13-4/16 Retirar impedimento suelto que cubre bola equivocada en obstáculo de agua.
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta lie es movido al levantar la bola.
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan lie de la bola son retirados cuando la bola está levantada.

13-4/35.8
Jugador considera bola injugable en bunker, anuncia su intención de proceder bajo Regla 28a fuera del bunker y luego rastrilla bunker en nueva línea de juego

P. El tiro de salida de un jugador queda en un bunker frente al green. Él levanta la bola después de considerarla injugable y anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a. Antes de caminar de regreso a la mesa de salida, el jugador rastrilla sus huellas en el bunker, que están en su línea de juego desde la mesa de salida. Luego juega desde la mesa de salida. ¿Cuál es la decisión?

R. En equidad (Regla 1-4), y por analogía a la Excepción 2 a la Regla 13-4, una vez que un jugador ha indicado que procederá bajo una Regla que requiere que él juegue su siguiente golpe desde afuera del obstáculo, él puede rastrillar arena o tierra en el obstáculo sin restricción.

Que el hecho de rastrillar mejorara la línea de juego para el siguiente golpe del jugador desde la mesa de salida es irrelevante ya que el derecho a rastrillar en estas circunstancias predomina sobre las provisiones contrarias en la Regla 13-2.

Sin embargo, si el jugador cambia de opinión y procede bajo la Regla 28b o c, infringiría la Regla 13-4 si rastrillar hubiese sido hecho no con el único propósito de cuidar el campo o resultara en mejorar cualquier área cubierta por la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe.

13-4/36 (Reservada)

13-4/37
Bola jugada desde bunker va a fuera de limites o se pierde; jugador prueba la condición del bunker o alisa sus huellas antes de dropear otra bola en el bunker

P. Un jugador juega desde el bunker y la bola va a fuera de límites o se pierde. Alisa sus huellas en el bunker, en el lugar donde debe dropear una bola según la Regla 27-1 ó, antes de dropear una bola según la Regla 27-1, hace unos swings de práctica tocando la arena del bunker. ¿Viola el jugador la Regla 13-4?

R. No. Las prohibiciones de la Regla 13-4 aplican únicamente a cuando la bola del jugador está en el obstáculo o cuando ha sido levantada de un obstáculo y se dropeará o se colocará en el obstáculo. En este caso, la bola del jugador ha sido jugada desde el obstáculo y no ha sido levantada.

Además, la Excepción 2 a la Regla 13-4 le permite al jugador, después de que ha sacado su bola del bunker, alisar sin restricción arena o tierra en el bunker. Este derecho deja sin efecto cualquier disposición conflictiva en otras Reglas, incluyendo la Regla 13-2.

13-4/37.5
Jugador alisa irregularidades en bunker luego de jugar hacia atrás; área alisada queda en su nueva línea de juego

P. Un jugador saca su bola de un bunker jugando hacia atrás y luego alisa sus huellas. Descubre entonces que el área alisada del bunker queda en su nueva línea de juego. ¿Es esto una violación a la Regla 13-4?

R. No. La Excepción 2 a la Regla 13-4, sin restricción alguna, autoriza al jugador a alisar la arena del obstáculo luego de sacar su bola del mismo. Este derecho prevalece sobre cualquier disposición de otras Reglas que entren en conflicto, incluyendo las de la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/29 Pisar y luego alisar huellas en bunker que está en la línea de juego.
- 13-2/29.3 Crear huellas de pisadas en bunker en la línea de juego al entrar al bunker para recuperar la bola.
- 13-4/10 Árbitro entra al bunker; si es que el jugador puede alisar sus huellas.

13-4/38
Arena rastrillada después de sacar bola del bunker; bola luego regresa al área rastrillada

P. Después de sacar su bola de un bunker, el jugador rastrilla sus pisadas. Luego descubre que su bola está en un bunker del otro lado del green. Saca la bola del segundo bunker y la bola regresa al área rastrillada del primer bunker. ¿Cuál es la decisión?

R. No se incurrió en castigo. El jugador no rastrilló sus pisadas en el primer bunker mientras su bola estuviese todavía ahí – ver la Excepción 2 a la Regla 13-4. Sin embargo, si el jugador hubiese sido incapaz de sacar su bola del bunker con su primer golpe y hubiese rastrillado sus huellas mientras la bola todavía estuviese en ese bunker, hubiese incurrido en una penalidad si el acto de rastrillar sus huellas hubiese causado una infracción de la Regla 13-2 respecto a su siguiente golpe.

13-4/39
Jugador alisa irregularidades en bunker después de jugar fuera de turno en match play; oponente exige la repetición del golpe

P. En un partido entre A y B, la bola de A está en un bunker cerca del green y la bola de B está en el green más lejos del hoyo, pero A juega primero. B exigió que A repitiera el golpe de acuerdo a la Regla 10-1c. Mientras tanto, A ya había alisado sus huellas. ¿Incurrió A en un catigo?

R. Si la bola de A estaba fuera del bunker cuando alisó sus huellas, A no incurre en
castigo ya que tiene derecho a alisar la arena sin restricción – Excepción 2 a la Regla 13-4.

Si la bola de A quedó dentro del bunker, entonces, ordinariamente, sí violó la Regla 13-4 si al alisar la arena mejoró el área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe (ver la Excepción 2 a la Regla 13-4). Sin embargo, cuando A rastrilló el bunker, no sabía que se le iba a requerir repetir su golpe, por lo que, en equidad (Regla 1-4), A no incurre en castigo.

13-4/40
Jugador limpia la cabeza del bastón en agua en obstáculo de agua cuando la bola aún está en el obstáculo

P. Un jugador ejecuta un golpe desde dentro de un obstáculo de agua pero no llega a sacar la bola de él. El jugador ve que la bola aterriza en agua profunda y resulta evidentemente irrazonable ejecutar un golpe a la bola desde su nueva posición. Antes de abandonar el obstáculo, el jugador limpia el lodo de la cabeza del bastón en el agua del obstáculo. ¿Ha violado el jugador la Regla 13-4?

R. No, siempre que no exista duda o que sea razonable suponer en base a la actitud o las declaraciones del jugador que ha de ejecutar su próximo golpe desde afuera del obstáculo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 13-4: Ver "Bunker" y "Obstáculos de agua" en el Índice.

REGLA 14

GOLPEAR LA BOLA

DEFINICIONES
Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

14-1. GENERAL

a. Golpear la bola honestamente
La bola deberá ser honestamente golpeada con la cabeza del bastón, no deberá ser empujada, arrastrada o cuchareada.

b. Anclar el bastón
Al efectuar un *golpe*, el jugador no debe anclar el bastón, ya sea "directamente" o por el uso de un "punto de anclaje."
Nota 1: El bastón está anclado "directamente" cuando el jugador intencionalmente sostiene el bastón o una mano de agarre en contacto con cualquier parte de su cuerpo, excepto que el jugador puede detener el bastón o una mano de agarre contra una mano o el antebrazo.
Nota 2: Existe un "punto de anclaje" cuando el jugador tiene intencionalmente un antebrazo en contacto con cualquier parte de su cuerpo para establecer una mano de agarre como un punto estable en torno al cual la otra mano puede realizar un swing al bastón.

14-2. AYUDA

a. Asistencia física y protección de los elementos
Un jugador no debe ejecutar un *golpe* mientras esté recibiendo asistencia física o protección de los elementos.

b. Posicionamiento del caddie o del compañero de bando detrás de la bola
Un jugador no debe efectuar un *golpe* con su *caddie*, su *compañero de bando* o el *caddie* de su *compañero de bando* posicionado en o cerca de una extensión de la *línea de juego* o la *línea de putt* atrás de la bola.
Excepción: No hay castigo si el *caddie* del jugador, su *compañero de bando* o el *caddie* de su *compañero de bando* se colocan inadvertidamente en o cerca de una extensión de la *línea de juego* o línea de putt atrás de la bola.

CASTIGO POR INFRINGIR LAS REGLAS 14-1 ó 14-2:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes

14-3. Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo

La Regla 14-3 regula el uso de *equipos* y dispositivos (incluyendo equipos electrónicos) que pueden ayudar al jugador a efectuar un *golpe* específico o de manera general en su juego.

El golf es un juego desafiante en el que el éxito debería depender de los juicios, destrezas y habilidades del jugador. Este principio guía a la USGA para determinar si el uso de cualquier producto es una infracción a la Regla 14-3. Para obtener especificaciones detalladas e interpretaciones sobre la conformidad de los *equipos* y dispositivos bajo la Regla 14-3 y sobre el proceso de consulta y presentación sobre *equipos* y dispositivos, ver el Apéndice IV.

Excepto por lo previsto en las Reglas, durante una *ronda estipulada* el jugador no deberá usar ayudas artificiales, ni *equipo* inusual, o utilizar cualquier *equipo* de una manera anormal:

a. Que podría ayudarlo en la ejecución de un *golpe*, o en su juego, o;
b. Con el objeto de calcular o medir distancia o condiciones que podrían afectar su juego, o
c. Que podrían ayudarlo a sujetar el bastón, excepto que:
   (i) podrá usar guantes a condición de que sean guantes simples;
   (ii) podrá aplicar resina, polvo, o sustancias para secar o mojar;
   (iii) y podrá enrollar la empuñadura con una toalla o pañuelo.

Excepciones:

1. El jugador no está infringiendo esta Regla si (a) el *equipo* o aparato está diseñado para o tiene el efecto de aliviar una condición médica, (b) el jugador tiene una razón médica legítima para utilizar el *equipo* o aparato, y (c) el *Comité* está satisfecho dado que el uso del *equipo* o aparato no le otorga al jugador cualquier ventaja indebida sobre el resto de los jugadores.
2. El jugador no está violando esta Regla si utiliza el *equipo* de la manera tradicionalmente aceptada.

CASTIGO POR INFRINGIR LAS REGLAS 14-3:

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes
Por reincidencia - Descalificación
En el caso de infracción entre el juego de dos hoyos, el castigo se aplica al siguiente hoyo.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local permitiendo a los jugadores el uso de aparatos que midan distancia únicamente.

14-4. GOLPEAR LA BOLA MÁS DE UNA VEZ

Si el bastón del jugador golpea la bola más de una vez durante la ejecución de un *golpe*, el jugador deberá contar el *golpe* y agregar un *golpe de castigo*, siendo en total dos *golpes*.

14-5. JUGAR UNA BOLA EN MOVIMIENTO

El jugador no debe golpear su bola mientras ella se encuentre en movimiento.

Excepciones:

- Bola que cae del *tee* - Regla 11-3.
- Golpear la *bola* más de una vez - Regla 14-4.
- Bola en movimiento en el agua – Regla 14-6.

Cuando la bola comienza a moverse, solamente después que el jugador ha iniciado el golpe o el movimiento del bastón hacia atrás para el golpe, no incurrirá en castigo según esta Regla por golpear una bola en movimiento, pero ello no lo

exenta de castigos en que pueda haber incurrido bajo la Regla 18-2 (Bola en reposo movida por el jugador).
(Bola desviada o detenida intencionalmente por el jugador, su caddie, su compañero de bando o su caddie. – ver Regla 1-2.)

14-6. BOLA EN MOVIMIENTO EN EL AGUA

Cuando una bola está en movimiento en el agua en un *obstáculo de agua*, el jugador podrá, sin castigo, ejecutar un *golpe*, pero no deberá retrasarlo en espera de que el viento o la corriente mejoren la posición de la bola.
Una bola en movimiento en el agua en un *obstáculo de agua*, podrá ser levantada si el jugador invoca la Regla 26.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 14-5 ó 14-6:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

GOLPEAR LA BOLA

14/1
Bastón detenido en el movimiento hacia adelante del swing por causa distinta al jugador

P. Si un jugador inicia el movimiento hacia adelante del swing y la cabeza del bastón es desviada o detenida por causa distinta al jugador, p. ej., por la rama de un árbol, ¿se considera que el jugador ha ejecutado un golpe?

R. Sí.

14/1.5
Intención de golpear la bola cesa durante el movimiento hacia adelante del swing; el bastón no se detiene pero la trayectoria de la cabeza es modificada para evitar golpear la bola

P. Un jugador inicia el movimiento hacia adelante del swing con intención de golpear la bola, pero decide no golpearla. El jugador no logra frenar el bastón antes de que llegue a la bola, pero intencionalmente abanica el bastón por encima de la bola. ¿Se considera que el jugador ejecutó un golpe?

R. No. Se considera que el jugador modificó el movimiento hacia adelante del swing voluntariamente alterando la trayectoria y evitando golpear la bola aunque la inercia del movimiento haya llevado la cabeza del bastón más allá de la bola.
Si el jugador no hubiera logrado modificar exitosamente el movimiento hacia adelante de su swing (es decir, si hubiera golpeado la bola), se considera que ha ejecutado un golpe.
Cualquier duda sobre las intenciones del jugador debe ser resuelta en contra del jugador.

14/2
Bastón se rompe durante el backswing; golpe se completa

P. La cabeza del bastón de un jugador se desprende de la varilla durante el

backswing. El jugador completó el golpe pero falló la bola. ¿Se considera que ejecutó un golpe?

R. No. Un golpe es "el movimiento del bastón hacia adelante...". Una varilla por sí sola no es un bastón – ver la Regla 4-1a.

14/3
Cabeza del bastón se desprende de la varilla en el movimiento hacia adelante del swing

P. Un jugador inicia el movimiento hacia adelante del golpe y la cabeza del bastón se desprende de la varilla. El jugador continúa el golpe pero no hace contacto con la bola. ¿Ejecutó el jugador un golpe?

R. Sí.

14/4
Bastón se rompe en el movimiento hacia adelante durante el golpe; golpe se frena antes de llegar a la bola; cabeza del bastón se desprende y mueve la bola

P. La varilla del bastón de un jugador se rompió durante el movimiento hacia adelante del bastón. El jugador frenó el golpe antes de llegar a la bola, pero la cabeza del bastón se desprendió y al caer movió la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no ejecutó un golpe – ver la Definición de "Golpe".
Si la bola no estaba en juego, es decir, si el incidente se produjo con un golpe desde la mesa de salida, no se incurre en castigo y una bola se debe jugar desde la mesa de salida. Si la bola estaba en juego, el jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y la bola debe ser recolocada. (Revisada)

14/5
Bastón se rompe durante el movimiento hacia adelante del swing; golpe se completa, pero se falla la bola; cabeza del bastón se cae y mueve la bola

P. La varilla del bastón de un jugador se rompió durante el movimiento hacia adelante del swing. El jugador continuó el golpe y falló la bola. Sin embargo, la cabeza del bastón cayó y movió la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. El golpe cuenta, pero el jugador no incurre en castigo. La bola se debe jugar como se encuentra.

14/6 (Reservada)

14/7
Golpear la rama de un árbol para mover la bola alojada más alto en la misma rama

P. La bola de un jugador está alojada en la rama de un árbol, más allá del alcance del bastón del jugador. El jugador golpea la rama más abajo, con un bastón, con

la intención de mover la bola y ésta cae al suelo. ¿Se considera que el jugador ha ejecutado un golpe?

R. No, porque el jugador no golpeó la bola – ver la Definición de "Golpe". El jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 (Bola en reposo movida por el jugador) y debe recolocar la bola.

Como el lugar donde estaba la bola es inalcanzable y por lo mismo la bola no se puede recolocar, el jugador debe proceder según la Regla de Bola injugable, incurriendo en un castigo adicional de un golpe – ver las Decisiones 18-1/9 y 18-2/29.

Otras Decisiones relacionadas a golpear la bola: Ver "Golpe" en el Índice.

GOLPEAR LA BOLA HONESTAMENTE

14-1a/1
Ejecutar el golpe con la parte posterior de la cabeza del bastón

P. ¿Se le permite a un jugador ejecutar un golpe de zurdo con la parte posterior de la cabeza de un bastón diestro?

R. Sí. A un jugador le es permitido ejecutar un golpe con cualquier parte de la cabeza del bastón, siempre que la bola sea golpeada según la Regla 14-1 y el bastón cumpla con las especificaciones de la Regla 4-1.

14-1a/2
Golpear Bola con Movimiento Tipo Billar

P. Un jugador embocó un putt corto hincándose atrás de la bola (pero no en una extensión de la línea de putt detrás de la bola) y golpeando la bola con la base de la cabeza del bastón, haciendo un movimiento similar al utilizado en el juego de billar. ¿Infringió el jugador la Regla 14-1?

R. Sí. Esta manera de mover la bola constituye un empujón. En match play, el jugador pierde el hoyo. En stroke play, el golpe cuenta y el jugador incurre en un castigo de dos golpes.

14-1a/3
Jugar el putt con la empuñadura del putter

P. Un jugador falló un putt corto y en forma apresurada embocó la bola con la empuñadura del putter. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play, por violar la Regla 14-1, que establece que la bola debe ser golpeada con la cabeza del bastón. En stroke play, el golpe ejecutado con la empuñadura del putter cuenta, y como la bola fue embocada, se considera que el jugador completó el hoyo.

14-1a/4
Golpear la bola con un backswing de media pulgada

P. La bola de un jugador está cerca de un alambrado que define el fuera de límites, pero hay lugar atrás de la bola como para colocar un fiero o un putter y dejar un área de media pulgada entre la bola y la cara del bastón. ¿Si el jugador ejecuta un golpe, haciendo un backswing tan limitado, viola la Regla 14-1?

R. Es posible golpear una bola honestamente con un backswing de media pulgada. Sin embargo, en la mayoría de los casos el jugador empujaría la bola, violando la Regla 14-1. En ausencia de evidencia suficiente que demuestre lo contrario, se debe decidir que el jugador empujó la bola.

Para golpear la bola honestamente, se debe golpear con la cabeza del bastón. Si la bola es movida utilizando otro método, se considera que ha sido empujada, arrastrada o cuchareada.

Si la bola es golpeada honestamente, se produce sólo un contacto momentáneo entre la cabeza del bastón y la bola o lo que está entre la cabeza del bastón y la bola.

14-1a/5
Mover bola recargada en una cerca al golpear el otro lado de la cerca

P. La bola de un jugador está recargada en una tabla en la base de una cerca que define el fuera de límites. El jugador hace un golpe desde el otro lado de la cerca, fuera de límites y golpea la tabla, es decir, golpea la bola con la tabla entre el bastón y la bola. El golpe mueve la tabla y ésta, a su vez, aleja la bola de la cerca. ¿Está permitido un golpe así?

R. Sí. El jugador golpeó la bola honestamente aunque haya intervenido otra clase de material entre el bastón y la bola. La Definición de "Fuera de límites" permite que un jugador se "pare fuera de límites para jugar una bola que está dentro del campo".

14-1a/6
Jugador sostiene bastón con la mano izquierda y mueve la bola golpeando la varilla con la mano derecha

P. Un jugador toma postura para golpear la bola que está en pasto alto en una loma muy inclinada. La bola no se mueve, pero el jugador cree que se moverá si hace su backswing. Por lo tanto, el jugador sostiene el bastón con la mano izquierda y golpea la varilla del bastón con la mano derecha, moviendo así la bola. ¿Está esto permitido?

R. No. El jugador empujó la bola violando la Regla 14-1.

14-1a/7
Utilizar más de un bastón para ejecutar golpe

P. Un jugador, cuya bola estaba dentro de un arbusto, golpeó la bola utilizando

tres bastones a la vez, para reducir la posibilidad de fallar el golpe. ¿Está esto permitido?

R. No. La Regla 14-1 requiere que la bola sea golpeada con la "cabeza del bastón"; la palabra "bastón" es singular. El jugador violó esta Regla al hacer el golpe con tres bastones a la vez.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-1: Ver "Golpe" en el Índice.

ANCLAR EL BASTÓN

14-1b/1
Intencionalmente sostener el antebrazo contra el cuerpo al ejecutar un golpe

P. La Regla 14-1b prohíbe a un jugador anclar el bastón utilizando un "punto de anclaje", el cual la Nota 2 a la Regla define como que un jugador intencionalmente tenga un antebrazo en contacto con cualquier parte de su cuerpo para establecer una mano de agarre como un punto estable en torno al cual la otra mano pueda realizar un swing al bastón. ¿Esto siempre le impide al jugador intencionalmente sostener su antebrazo contra su cuerpo cuando ejecuta un golpe?

R. A un jugador se le permite intencionalmente sostener uno o ambos antebrazos contra su cuerpo, siempre y cuando al hacerlo no cree un punto de anclaje – ver Decisión 14-1b/2 (Nueva)

14-1b/2
Significado de "Punto de Anclaje" en la Nota 2 a la Regla 14-1b

P. La Regla 14-1b prohíbe a un jugador anclar el bastón utilizando un "punto de anclaje". En la Nota 2 a la Regla, la cual define el "punto de anclaje", ¿qué significa tener un antebrazo en contacto con cualquier parte del cuerpo para establecer una mano de agarre como un punto estable alrededor del cual la otra mano pueda realizar un swing al bastón?

R. La provisión del "punto de anclaje" prohíbe solo un tipo de golpe muy específico en el cual un antebrazo es sostenido intencionalmente contra el cuerpo como una manera indirecta de anclar el bastón. Para que exista un punto de anclaje, se deben de satisfacer los siguientes dos criterios: (1) el jugador debe tener un antebrazo intencionalmente contra su cuerpo; y (2) debe sostener el bastón de tal manera que sus manos estén separadas y trabajen independientemente una de la otra (p. ej. La mano superior asegure efectivamente el bastón en posición fija contra el cuerpo para establecer un punto estable, mientras que la mano inferior sostenga la varilla para balancear la parte baja del bastón alrededor de ese punto) (Nueva)

14-1b/3
Explicación de "antebrazo" en relación a la Regla 14-1b

La Nota 1 a La Regla 14-1b dice que un jugador puede detener su bastón contra su mano o antebrazo al ejecutar un golpe. Para el propósito de la Regla 14-1b, "antebrazo" es la parte del brazo debajo de la articulación del codo e incluye la muñeca. (Nueva)

14-1b/4
Jugador ancla el bastón antes del golpe

P. Un jugador ancla el bastón al tomar postura o durante el movimiento hacia atrás del bastón para el golpe, pero deja de anclarlo antes de que ejecute el golpe. ¿Está el jugador violando la Regla 14-1b?

R. No. La prohibición en contra del anclaje en la Regla 14-1b solo aplica mientras el jugador esté ejecutando el golpe (el movimiento hacia delante hecho con el bastón con la deliberada intención de golpear y mover la bola). (Nueva)

14-1b/5
Parte del golpe anclado

P. Un jugador directamente ancla el bastón o una mano de agarre, o ancla un antebrazo para establecer un punto de anclaje, durante alguna porción del golpe pero no de todo él. ¿Está el jugador violando la Regla 14-1b?

R. Sí. Si el jugador intencionalmente sostiene el bastón o una mano de agarre contra su cuerpo, o establece un punto de anclaje durante cualquier parte del golpe (el movimiento hacia delante hecho con el bastón con la deliberada intención de golpear y mover la bola). (Nueva)

14-1b/6
Bastón o mano de agarre inadvertidamente toca el cuerpo durante el golpe

P. Al ejecutar un golpe, el bastón de un jugador o mano de agarre inadvertidamente entra en contacto o roza contra su cuerpo. ¿Está el jugador violando la Regla 14-1b?

R. No. La prohibición de la Regla 14-1b aplica solo a un jugador que intencionalmente ancla un bastón ya sea directamente o a través de un punto de anclaje al ejecutar un golpe. (Nueva)

14-1b/7
Bastón en contacto con ropa durante el golpe

P. Si un jugador ejecuta un golpe con el bastón o una mano de agarre en contacto con un artículo de vestido que esté usando, ¿en qué circunstancias eso

constituye directamente anclaje del bastón en violación a la Regla 14-1b?

R. La vestimenta sostenida por el cuerpo por un bastón o mano de agarre es tratada como si fuera parte del cuerpo del jugador para el propósito de aplicar la Regla 14-1b. Por lo tanto, si el jugador fuera a utilizar intencionalmente el bastón o una mano de agarre para presionar un artículo de vestido contra cualquier parte de su cuerpo, que no sea el antebrazo o una mano de agarre, estaría violando esta Regla. Sin embargo, simplemente tocar un artículo de vestido con el bastón o mano de agarre al ejecutar un golpe no es una violación. Esto puede ocurrir en varias situaciones, tales como cuando el jugador esté usando ropa suelta o impermeables, cuando el tamaño físico del jugador o estructura cause que sus brazos descansen naturalmente sobre su cuerpo, cuando el jugador sostenga el bastón extremadamente cerca del cuerpo, o cuando el jugador por alguna otra razón toque su vestimenta al ejecutar un golpe.
Intencionalmente usar una mano de agarre para sostener un artículo de vestimenta utilizado en cualquier parte del cuerpo mientras se ejecuta un golpe es una violación a la Regla 14-3 – ver Decisión 14-3/7 (Nueva)

AYUDA AL EJECUTAR EL GOLPE

14-2/0.5
Significado de "elementos"

P. ¿Qué se consideran "elementos" según la Regla 14-2a?

R. Los elementos incluyen la luz solar, la lluvia, el viento, la nieve y otras condiciones climáticas.

14-2/1
Jugador alinea bastón del compañero antes de ejecutar el golpe

P. Un jugador alinea el putter de su compañero y se retira antes de que su compañero juegue. ¿Está esto permitido?

R. Sí. La Regla 14-2 (Ayuda) no aplica antes de ejecutar el golpe.

14-2/2
Jugador sostiene paraguas sobre sí mismo al efectuar golpe

P. Un jugador, jugando bajo la lluvia, sostiene un paraguas sobre su cabeza con una mano mientras emboca un putt muy corto, tomando el putter con la otra mano. ¿Está esto permitido?

R. Sí. La Regla 14-2a prohíbe a un jugador, durante la ejecución de un golpe, aceptar protección de los elementos de cualquier persona que no sea él mismo. Sin embargo, no le prohíbe protegerse a sí mismo.

14-2/2.5
Jugador coloca bolsa con el propósito de proyectar sombra sobre la bola

P. Un jugador coloca su bolsa de golf cerca de la mesa de salida con el propósito

de bloquear la luz solar del lugar donde colocará su bola. Luego él efectúa su golpe. ¿Infringe la Regla 14-2?

R. Sí. Ya que el jugador no estaba en contacto con la bolsa de golf, aceptó protección de los elementos infringiendo la Regla 14-2a. Esta respuesta difiere de la dada en la Decisión 14-2/2 ya que, en aquel caso, el jugador estaba en contacto con el paraguas.

Mientras un jugador no puede colocar un objeto o a una persona con el propósito de bloquear la luz solar de su bola, puede pedirle a una persona (p. ej., un espectador) que ya esta en esa posición que no se mueva, para que la sombra permanezca sobre la bola, o que se mueva, para que su sombra no este sobre la bola.

14-2/3
Caddie bloquea al jugador del sol durante el golpe

P. ¿Puede un caddie pararse a propósito entre el jugador y el sol poniente para que el reflejo del sol no esté en la cara del jugador mientras efectúa un golpe?

R. No. Dicho procedimiento infringe la Regla 14-2a.

Decisión relacionada con 14-2/2.5 y 14-2/3:
- 4-1/5 Material aplicado a cabeza de bastón para reducir reflejo o para protegerla

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-2: Ver "Ayuda y protección, aceptar" en el Índice.

AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DE EQUIPO

14-3/0.5
Regla Local permite el uso de aparatos para medir distancias

P. ¿Puede el Comité, por una Regla Local, permitir el uso de aparatos para medir distancias?

R. Sí. El Comité puede establecer una Regla Local que permita el uso de aparatos para medir distancias únicamente (Ver la Nota a la Regla 14-3). Sin embargo, si un aparato para medir distancia tiene funciones adicionales que puedan medir o calcular otras condiciones que puedan afectar el juego del jugador (p. ej. cambios de elevación, velocidad del viento, etc.), el uso de cualquiera de esas funciones adicionales sería una violación de la Regla 14-3.

En ausencia de tal Regla Local, el uso de aparatos para medir distancias se contrapone a la Regla 14-3. (Revisada)

14-3/0.7
Jugador obtiene información de distancia medida con aparato electrónico

P. Durante una ronda estipulada, un jugador usa un aparato electrónico de

medición para obtener información sobre distancia en varias ocasiones. El Comité no ha adoptado una Regla Local que permita a los jugadores usar un aparato para medir o calcular distancias (ver la Nota a la Regla 14-3). ¿Cuál es la decisión?

R. . El jugador está descalificado por infringir la Regla 14-3 más de una vez durante una ronda estipulada. La prohibición en la Regla 14-3 de usar un aparato electrónico para obtener información sobre distancias se extiende al jugador o un miembro de su bando usando uno de esos aparatos para obtener información sobre distancias. Esta prohibición en la Regla 14-3 también se extendería a un jugador que pide a un agente externo usar uno de estos aparatos electrónicos para obtener la información sobre distancias para él (el jugador). No obstante, el jugador no sería penalizado sólo porque un espectador u otro agente externo le de esta información sin haber sido solicitada. De manera similar, un jugador no tiene prohibido obtener información sobre distancias de los tableros en el campo o de un árbitro (p. ej., cuando usa un aparato electrónico para determinar el orden de juego). (Revisada)

Decisiones relacionadas con 14-3/0.5 y 14-3/0.7:
- 8-1/2 Intercambiar información sobre distancias.
- 17/3.5 Reflector en asta-bandera.

14-3/1
Aparato para medir distancias unido a carrito de golf

P. ¿Puede un jugador sujetar un aparato para medir distancias a su carrito de golf con el propósito de medir la distancia de los golpes?

R. No. Dado que el aparato para medir distancias es un aparato artificial y es utilizado con el propósito de medir distancias, se viola la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota a la Regla 14-3.

14-3/2
Lápiz o tarjeta de scores utilizados para ayudar a calcular distancias

P. Es posible calcular la distancia a un green sosteniendo una tarjeta de scores o un lápiz a la altura del brazo y compararlo con la altura del asta-bandera. ¿Está permitido tal procedimiento?

R. Sí. Siempre y cuando la tarjeta de scores o el lápiz no se hayan marcado especialmente para ese propósito. Este procedimiento es tradicionalmente aceptado y aplica la Excepción 2 a la Regla 14-3.

Usar algo especialmente marcado para calcular la distancia viola la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota a la Regla 14-3.

14-3/3
Anteojos y binoculares

Anteojos y binoculares que no miden distancias no se consideran artículos

artificiales según el significado que se da al término en la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota a la Regla 14-3.

14-3/4
Uso de brújula durante la ronda

P. Un jugador emplea una brújula durante una ronda estipulada para determinar la dirección del viento o la dirección de la grama en los greenes. ¿Infringe el jugador la Regla 14-3?

R. No. Una brújula solamente muestra información respecto a la dirección y no mide condiciones variables o asiste al jugador en su juego.

14-3/5
Folleto que indica las distancias entre diversos puntos

P. Un folleto contiene ilustraciones de los hoyos de un campo, incluyendo árboles aislados, bunkers, etc. Cada ilustración tiene impresa una escala de medición de distancias con incrementos cada diez yardas. El jugador que utiliza este folleto puede estimar qué tan lejos está su bola del green o desde una mesa de salida. ¿Va en contra de la Regla 14-3 el uso de este tipo de folletos durante la ronda?

R. No. Aunque este tipo de folletos son un artículo artificial, su uso ha sido tradicionalmente aceptado y aplica la Excepción 2 a la Regla 14-3.

14-3/5.5
Aparato electrónico que indica distancias entre diversos puntos

P. Con relación a la Decisión 14-3/5, ¿puede un jugador utilizar un aparato electrónico que proporcione la misma información?

R. Sí. Aplica la Excepción 2 a la Regla 14-3, pero el jugador no debe usar un aparato para medir distancia. Sin embargo, ver también la Nota a la Regla 14-3. (Revisada)

14-3/6
Sostener una bola entre la mano y el grip al ejecutar el putt

P. Un jugador juega el putt sosteniendo una bola entre la mano izquierda y el grip del bastón. Manifiesta que la presión transmitida a la empuñadura, a través de la bola, lo ayuda a jugar el putt. ¿Está permitido usar una bola de esta manera?

R. No. El jugador está utilizando el equipo de una manera anormal que le ayuda a ejecutar un golpe y está violando la Regla 14-3. (Revisada)

14-3/6.5
Sostener una bola entre la mano y el grip al hacer swings de práctica o golpes de práctica

P. La Decisión 14-3/6 aclara que un jugador no puede ejecutar golpes mientras

sostiene una bola entre la mano y el grip del bastón. ¿Puede el jugador hacer swings de práctica o golpes de práctica (cuando se lo permita la Regla 7-2) sosteniendo una bola entre la mano y el grip del bastón?

R. Sí. La prohibición de la Regla 14-3 en contra de usar equipo de una manera anormal aplica en los golpes que cuentan en el score del jugador y no en los swings de práctica o golpes de práctica. (Revisada)

14-3/7
Jugador que tiene la muñeca derecha lastimada coloca su pulgar izquierdo debajo del vendaje elástico en su muñeca y mano derecha

P. Un jugador que usaba un vendaje elástico alrededor de su muñeca y mano derechas debido a una lesión, coloca su dedo pulgar izquierdo bajo el vendaje donde éste cruzaba su palma derecha, y ejecuta varios golpes con el pulgar colocado en esa posición. ¿Está esto permitido?

R. No. Aunque el jugador puede utilizar un vendaje elástico con propósitos médicos de acuerdo con la Excepción 1 a la Regla 14-3, no es necesario que inserte el dedo pulgar debajo del vendaje. Por lo tanto, una acción así constituye un uso anormal del equipo violando la Regla 14-3. (Revisada)

14-3/8
Cinta adhesiva

P. ¿Puede un jugador utilizar cinta adhesiva en sus manos o aplicarla al guante de golf?

R. El uso de cinta adhesiva, o algo similar para protegerse la mano, por cualquier razón médica, p. ej., reducir ampollas o eliminar cortadas entre los dedos, no va en contra de las Reglas. Sin embargo, la aplicación de cinta adhesiva en la mano o la colocación de una cubierta similar no debe ser excesiva (es decir, no debe asistir al jugador a tener una mejor empuñadura y su grosor debe ser comparable al de un guante de golf estándar). Así mismo, aplicar cinta adhesiva a un guante de golf para prevenir que se resbale o para reducir el desgaste tampoco constituye una violación a la Regla 14-3. Sin embargo, si la cinta es utilizada solamente para ayudar al jugador a tomar el bastón (p. ej., es usada para mantener dos dedos juntos sin una razón médica para ello) el jugador viola la Regla 14-3 porque el uso de la cinta de esa manera constituye un uso de equipo de una manera anormal. (Revisada)

14-3/9
Jugador juega el putt con una mano y se estabiliza con otro bastón que sostiene con la otra mano

P. Un jugador, mientras juega el putt con una mano, usa otro bastón para apoyarse y estabilizarse. ¿Constituye el uso del bastón de esta manera usar el equipo de manera anormal, contrario a la Regla 14-3?

R. Sí. (Revisada)

Decisión relacionada:
17-1/5 Sostener asta-bandera con una mano mientras se potea con la otra mano

14-3/10
Uso de dispositivos de entrenamiento durante la ronda

P. Durante una ronda, ¿puede el jugador ejecutar un golpe o un swing de práctica usando un bastón con sobrepeso en la cabeza o "dona" en el bastón, o usar otro dispositivo diseñado para entrenar?

R. No. El jugador que utiliza dispositivos artificiales que le ayudan en su juego está violando la Regla 14-3, pero ver la Decisión 4-4a/7 para el uso de un bastón con sobrepeso para entrenamiento.

14-3/10.3
Uso de una vara durante la ronda para checar la alineación o como ayuda para el swing

P. Durante una ronda estipulada, ¿puede un jugador usar una vara u objeto similar para checar el plano de su swing?

R. No. El jugador estaría usando un dispositivo artificial o equipo inusual que le ayudan en su juego contrario a la Regla14-3. Traer una vara o dispositivo similar no constituye por sí misma una violación a la Regla. (Revisada)

Decisión relacionada:
• 8-2a/1 Bastón colocado en el suelo para alinear los pies.

14-3/10.5
Uso de artículos para estiramiento

P. La Regla 14-3 prohíbe al jugador, durante la ronda estipulada, usar dispositivos artificiales o equipo inusual, o utilizar cualquier equipo en forma anormal y que "pueda asistirlo en la ejecución de un golpe o en su juego". ¿Viola el uso de artículos de estiramiento durante la ronda estipulada la Regla 14-3?

R. Durante la ronda estipulada, está permitido usar dispositivos diseñados para hacer estiramientos a menos que el artículo esté específicamente diseñado para ser usado en el swing de golf y se use durante el swing de golf (ver la Decisión 14-3/10. Los siguientes ejemplos de artículos de estiramiento pueden ser utilizados:

- Artículos diseñados específicamente para el golf pero no usados en el swing de golf (por ejemplo: una barra que se coloca atrás de los hombros);
- Artículos diseñados para el estiramiento en general (p. ej. ligas de hule); y
- Artículos no diseñados originalmente para estiramiento. (p.ej., un pedazo de tubo). (Revisada)

14-3/11
Cuerda con plomo

P. ¿Se consdera una cuerda con plomo, es decir, un peso suspendido en una cuerda, una ayuda artificial según los términos de la Regla 14-3?

R. Sí. Si un jugador utiliza un objeto como ése que le ayude en su juego, está violando la Regla 14-3.

14-3/12
Bastón utilizado como cuerda con plomo

P. ¿Puede un jugador usar su putter como cuerda con plomo para ayudarlo a determinar la caída en un green?

R. Sí. Usar un bastón de esta manera es tradicionalmente aceptado y aplica la Excepción 2 a la Regla 14-3.

14-3/12.5
Bebida embotellada usada como dispositivo para ver el nivel

P. Un jugador usa una bebida embotellada en el green con el propósito de determinar inclinación. ¿Viola el jugador la Regla 14-3?

R. Sí. El jugador está usando equipo de manera anormal con el fin de ayudarse en su juego actuando en contra de la Regla 14-3. Sin embargo, si el propósito de colocar la bebida en el green es distinto al de determinar la inclinación del green, el jugador no viola la Regla 14-3. (Revisada)

14-3/13
Calentador de manos

P. Un jugador usa un dispositivo que calienta sus manos durante la ronda, ¿Viola el jugador la Regla 14-3?

R. No. Aunque un calentador de manos es un dispositivo artificial, su uso ha sido tradicionalmente aceptado y aplica la Excepción 2 a la Regla 14-3.

14-3/13.5
Bola artificialmente calentada

P. ¿Viola la Regla 14-3 el uso de una bola calentada artificialmente durante la ronda estipulada con un calentador de bola, calentador de manos u otro dispositivo?

R. Sí. El uso de una bola que ha sido calentada artificialmente durante la ronda estipulada constituye una violación a la Regla 14-3. Sin embargo, no hay violación a la Regla 14-3 por usar una bola artificialmente calentada antes de la ronda estipulada.

14-3/14
Aparato electrónico usado para encontrar bola

P. Un chip de identificación de radio frecuencia se encuentra dentro de una bola de golf. Cuando es usado con un receptor de radio especial, un jugador puede encontrar su bola fácilmente porque el receptor emite una señal que se intensifica cuando la persona que sostiene el receptor se acerca a la bola. ¿Está permitido el uso de tal bola y receptor?

R. No. El uso de tal bola junto con el receptor infringe la Regla 14-3.
Sin embargo, se permite el uso de tal bola sin el receptor, provisto que la bola cumpla con las Reglas, el chip interior no tiene otra función más que identificar la bola y que su uso esté de acuerdo con cualquier condición de la competencia que haya sido adoptada (p. ej., la condición de la Lista de bolas aprobadas).

14-3/15
Miembros artificiales

Una pierna o brazo artificiales son dispositivos artificiales según el significado de la Regla 14-3. Sin embargo, como estos dispositivos son usados para aliviar una condición médica y el jugador tiene una razón médica legítima para usarlos, aplica la Excepción 1 a la Regla 14-3, aunque una pierna artificial haya sido modificada para que el jugador pueda jugar o un brazo artificial sea diseñado especialmente para sostener un bastón de golf. Sin embargo, el Comité debe estar satisfecho de que estas modificaciones no den al jugador una ventaja indebida sobre el resto de los jugadores. Si el Comité no está satisfecho de lo anterior, entonces la Excepción 1 a la Regla 14-3 no aplica y el uso de este dispositivo constituye una violación a la Regla 14-3.

Los bastones usados por un jugador con un brazo artificial deben satisfacer la Regla 4-1 excepto por el aditamento adaptado para que el jugador pueda sostener el bastón. Sin embargo, si el Comité cree que el uso de ese bastón modificado puede darle al jugador una ventaja indebida sobre el resto de los jugadores, debe considerar este aditamento como un dispositivo artificial contrario a lo que permite la Regla 14-3.

Los jugadores con dudas referentes al uso de algún aditamento deben reportarlo al Comité lo más pronto posible.

14-3/15.5
Uso de dispositivos de entrenamiento por razones médicas

Mientras que la Excepción 1 a la Regla 14-3 autoriza al Comité a permitir el uso de dispositivos por razones médicas, el Comité no debe permitir normalmente el uso de dispositivos diseñados para entrenar, dado que estos dispositivos dan al jugador una ventaja indebida sobre el resto de los jugadores.

14-3/16
Uso de aparatos electrónicos

Como establece la sección 1 (Etiqueta) los jugadores deben asegurarse que

cualquier equipo electrónico que lleven consigo al campo no distraiga a otros jugadores.

El uso de equipo electrónico como teléfonos celulares, computadoras de mano, calculadoras, televisores o radios, no constituye por sí mismo una violación a la Regla 14-3. Por ejemplo los siguientes usos de equipo electrónico durante una ronda estipulada no constituyen una violación a las Reglas:

- Usar equipo para asuntos no relacionados con el golf. (p.ej. para llamar a casa);
- Usar equipo para consultar información que contiene consejos sobre el juego que se haya publicado antes del inicio de la ronda del jugador (p. ej. un libro electrónico de yardaje, consejos sobre el swing etc.);
- Usar el equipo para obtener (pero no para interpretar o procesar) cualquier información de las rondas previas (p.ej. distancias o yardajes individuales de drivers o fierros, etc.); o
- Usar el equipo para obtener información relacionada con la competencia que se está jugando (p.ej. tablero de resultados o corte estimado).

Sin embargo los siguientes son ejemplos de usos de equipo electrónico durante la ronda estipulada que sí pueden asistir al jugador en el juego y por lo tanto violan la Regla 14-3:

- Usar el equipo (p.ej. una televisión o un radio) para ver o escuchar una trasmisión de la competencia que se está jugando;
- Usar el equipo para solicitar o dar consejos en contra de la Regla 8-1 (p. ej. llamar al entrenador);
- Usar el equipo para consultar información que contiene consejos sobre el juego, siempre y cuando no haya sido publicada antes del inicio de la ronda del jugador (p.ej. el análisis de los golpes ejecutados durante la ronda); o
- Usar el equipo para interpretar o procesar cualquier información del juego obtenida durante la ronda o rondas anteriores (p.ej. distancias o yardajes individuales de drivers o fierros, etc) o para medir distancias efectivas entre dos puntos (p. ej. distancia neta considerando cambios de elevación, velocidad y dirección del viento, temperatura u otros elementos ambientales. (Revisada)

14-3/17
Jugador escucha música o transmisión durante ronda

P. Un jugador usa un aparato para escuchar música, una transmisión de radio u otro tipo de transmisión durante la ronda estipulada. ¿Cuál es la decisión?

R. Bajo la Regla 14-3a, un jugador no puede usar cualquier aparato artificial o equipo inusual que "pueda asistirlo al ejecutar un golpe o en su juego." Escuchar música o una transmisión al efectuar un golpe o durante un periodo prolongado puede asistir al jugador en su juego, por ejemplo, al eliminar distracciones o promover un buen ritmo. Por lo tanto, el uso de un aparato artificial para escuchar música o una transmisión, sea o no a través del empleo de auriculares, durante la ejecución de un golpe o por un periodo prolongado durante la ronda estipulada es una violación a la Regla 14-3. No obstante, no sería una violación a la Regla 14-3 si un jugador escuchara un aparato brevemente, por ejemplo, para obtener los resultados de otro evento deportivo o información sobre el tráfico,

mientras camina entre el green de un hoyo y la mesa de salida del siguiente hoyo.

Un Comité deberá considerar todos los hechos y circunstancias disponibles para determinar si un jugador que usa un aparato electrónico para escuchar música o una transmisión lo ha hecho durante un periodo prolongado de tal manera que la acción puede haber asistido al jugador en su juego.

No hay restricción sobre escuchar música o una transmisión durante la práctica (sea en el área de práctica o en el campo, y esté uno solo o jugando con otros), aunque las reglas del club y los códigos disciplinarios aplicarían en dichas circunstancias.

14-3/18
Acceder a información sobre el clima en un aparato con funciones múltiples

P. Durante una ronda estipulada, Puede un jugador obtener información referente al clima local a través de una aplicación o navegador de internet en un aparato con funciones múltiples?

R. Sí. La prohibición en la Regla 14-3 solamente aplica al acto específico de medir condiciones que puedan afectar el juego del jugador (p.ej. empleando un anemómetro). Al obtener reportes sobre el clima provistos por una estación meteorológica a través de una aplicación o de un navegador de internet, el jugador no está activamente midiendo las condiciones. (Revisada)

14-3/19
Jugador utiliza dispositivo de entrenamiento varias veces antes de ejecutar un golpe

P. Un jugador coloca una "dona" con peso en su bastón para calentar mientras espera que se despeje el fairway. Después de hacer varios swings de práctica con ese bastón, infringiendo la Regla 14-3a, el jugador agrega otra "dona" al bastón y hace varios swings de práctica adicionales con ese bastón. ¿Ha infringido el jugador la Regla 14-3 más de una vez?

R. No. Debido a que actos relacionados resultaron en una Regla siendo infringida más de una vez, el jugador incurre en un castigo único de pérdida del hoyo en match play o dos golpes de castigo en juego por golpes.-
Ver principio 3 en la Decisión 1-4/12. (Nueva)

14-3/20
Jugador usa dispositivos artificiales en distintas ocasiones

P. Durante el juego del primer hoyo, un competidor coloca una vara de alineación en sus pies, infringiendo la Regla 14-3a, incurriendo en dos golpes de castigo. Durante el juego del quinto hoyo, el jugador infringe nuevamente la Regla 14-3, ya sea colocando la vara de alineación en sus pies o de alguna otra manera, utilizando un aparato para medir distancias cuando el Comité no ha puesto en efecto la Regla Local. ¿Cuál es la penalidad por la segunda infracción?

R. El jugador queda descalificado por infringir la Regla 14-3 en más de una ocasión durante la ronda estipulada. Es irrelevante si el jugador infringió la Regla 14-3 en la misma manera dos veces antes de dos golpes separados o de dos maneras diferentes antes de dos golpes separados. Ver Decisión 1-4/12 para actos relacionados o infracciones múltiples antes de un golpe. (Nueva)

14-3/21
Jugador usa un guante no-reglamentario en múltiples golpes

P. Durante el juego del primer hoyo, un jugador juega su golpe de salida usando un guante no-reglamentario y continúa usándolo hasta después del segundo golpe. Entonces se le informa que usar el guante infringe la Regla 14-3. ¿Cuál es el castigo?

R. A pesar de que el uso del guante fue continuo, cada golpe es un evento que interviene al definir la infracción y por lo tanto el jugador queda descalificado por infringir la Regla 14-3 más de una vez durante la ronda estipulada. (Ver Decisión 1-4/14). Si el jugador hubiera dejado de usar el guante antes de ejecutar el segundo golpe, solo hubiera habido una infracción y el castigo hubiera sido pérdida del hoyo en match play o dos golpes de castigo en juego por golpes. (Nueva)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-3: Ver "Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual equipo" en el Índice.

GOLPEAR LA BOLA MÁS DE UNA VEZ

14-4/1 (Reservada)

14-4/2
Bola golpea tubería y al rebotar es desviada por la cara del bastón

P. La bola de un jugador golpea una tubería y al rebotar golpea la cara del bastón. ¿Se considera que el jugador golpeó la bola más de una vez, violando la Regla 14-4?

R. No. El jugador no golpeó la bola más de una vez. La golpeó una vez y ésta rebotó y golpeó la cara del bastón y aplica la Regla 19-2.

14-4/3
Jugador golpea atrás de la bola y luego golpea la bola en movimiento

P. Jugando un tiro de acercamiento, el jugador golpea el suelo algunas pulgadas atrás de la bola y no tiene contacto con la bola. Sin embargo, el suelo es golpeado con la fuerza necesaria para causar que la bola se mueva. El bastón del jugador continúa y golpea la bola mientras está en movimiento. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador debe contar su golpe y agregar un golpe de castigo bajo la Regla 14-4.

A pesar de que el bastón en sí no inició el movimineto de la bola, la bola se puso en movimiento por el golpe; por lo tanto aplica la Regla 14-4.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-4: Ver "Bola en movimiento desviada por el bastón" en el Índice.

JUGAR UNA BOLA EN MOVIMIENTO

14-5/1
Bola que se mueve al hacer el backswing es golpeada estando en movimiento

P. La bola de un jugador se comienza a mover al hacer el backswing y el jugador la golpea estando en movimiento. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo bajo la Regla 14-5 porque la bola se comenzó a mover después de que el jugador había iniciado su backswing. Sin embargo, si el jugador causó el movimiento de la bola, incurre en el castigo de un golpe- Regla 18-2.(Revisada)

14-5/2
Efectuar golpe a bola que oscila

P. La bola de un jugador reposa en el green. La bola está oscilando debido al viento. ¿Puede el jugador efectuar un golpe mientras la bola oscila?

R. Sí. Una bola que está oscilando no se está moviendo de acuerdo a como definen el movimiento las Reglas de Golf, no hay castigo por efectuar un golpe a una bola que oscila. El jugador debe continuar el juego sin retraso indebido.

Decisiones relacionadas:
- 1-2/9 Jugador presiona bola en la superficie del green
- 18/2 Bola oscila al tomar postura

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-5: Ver "Bola en movimiento desviada por el bastón" en el Índice.

BOLA EN MOVIMIENTO EN AGUA

14-6/1
Bola se mueve en agua en obstáculo de agua después de cuadrarse

P. Una bola estaba en reposo en agua poco profunda y moviéndose rápidamente en un obstáculo de agua. Después que el jugador entró cuidadosamente al agua, caminó a la bola y se cuadró, la bola se movió, presumiblemente debido a la corriente. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando una bola está en agua en un obstáculo de agua y no es evidente que las acciones del jugador hayan causado el movimiento de la bola, él debe recibir

el beneficio de la duda y no se debe aplicar castigo. No obstante, si las acciones del jugador claramente causaron que la bola se moviera, él estaría sujeto a un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y sería requerido a recolocar la bola. Por ejemplo, si un jugador saltara al agua cerca de la bola y al hacerlo salpicara y esto moviera la bola, estaría sujeto al castigo bajo la Regla 18-2.

REGLA 15

BOLA SUSTITUTA, BOLA EQUIVOCADA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

15-1. GENERAL

El jugador deberá *embocar* la misma *bola* que jugó desde la *mesa de salida*, a no ser que la bola esté *perdida*, *fuera de límites,* o el jugador la *sustituya* por otra bola, sea o no permitida la sustitución. (Ver Regla 15-2). Si un jugador juega una *bola equivocada*, ver Regla 15-3.

15-2. BOLA SUSTITUTA

Un jugador podrá *sustituir* una bola cuando esté procediendo según una *Regla* que le permite jugar, dropear o colocar otra bola para completar el hoyo. La *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego*.

Si un jugador *sustituye* una bola cuando las *Reglas* no lo permiten, (incluyendo una *sustitución* no intencional cuando el jugador dropea o coloca una *bola equivocada*), esa *bola sustituta* no es una *bola equivocada*; se convierte en la *bola en juego*. Si el error no se corrige según lo previsto en la Regla 20-6, y el jugador efectúa un *golpe* a la bola incorrectamente *sustituida*, pierde el hoyo en match play o incurre en dos golpes de castigo en stroke play bajo la Regla aplicable, y en stroke play, debe terminar el hoyo con la *bola sustituta*.

Excepción: Si un jugador incurre en castigo por realizar un *golpe* desde un lugar equivocado, no hay castigo adicional por sustituir una bola cuando no está permitido.

(Jugar desde un lugar equivocado - ver Regla 20-7.)

15-3. BOLA EQUIVOCADA

a. Match play

Si un jugador ejecuta un golpe a una *bola equivocada*, perderá el hoyo.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su dueño deberá colocar una bola en el punto desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Si el jugador y su *oponente* intercambian bolas durante el juego de un hoyo, el primero que juegue una *bola equivocada* perderá el hoyo; cuando esto no pueda determinarse, el hoyo deberá concluirse con las bolas intercambiadas.

Excepción: No hay castigo si el jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se encuentre en movimiento en agua dentro de un *obstáculo de agua*. Los *golpes* efectuados a una *bola equivocada* en movimiento en agua dentro de un *obstáculo de agua* no cuentan en el score del jugador. Debe corregir el error jugando la bola correcta o procediendo de acuerdo con las *Reglas*.

(Colocar y recolocar – ver Regla 20-3)

b. Stroke play.

Si un competidor ejecuta uno o varios *golpes* con una *bola equivocada*, incurrirá

en castigo de dos golpes.

El *competidor* deberá corregir su error jugando la bola correcta o procediendo según las *Reglas*. Si no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida*, o tratándose del último hoyo, no declara su intención de corregir el error antes de abandonar el *green*, será descalificado.

Los *golpes* efectuados a una *bola equivocada* no cuentan en el score del jugador. Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su dueño deberá colocar una bola en el punto desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Excepción: No hay castigo si el jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se encuentre en movimiento en agua dentro de un *obstáculo de agua*. Los *golpes* efectuados a una *bola equivocada* en movimiento en agua dentro de un *obstáculo de agua* no cuentan en el score del jugador.

(Colocar y recolocar – ver Regla 20-3)

JUGAR UNA BOLA EQUIVOCADA: GENERAL

15/1
Fallar golpe ejecutado a bola equivocada

P. El jugador hace un golpe y falla la bola que resulta ser una bola equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R. Puesto que el jugador ejecutó un golpe con una bola equivocada, pierde el hoyo en match play (Regla 15-3a) o incurre en el castigo de dos golpes en stroke play (Regla 15-3b).

15/2
Golpe ejecutado por jugador a su bola desaloja bola escondida

P. El jugador golpea su bola en el rough y, al hacerlo, golpea también una bola vieja abandonada que estaba escondida debajo de su bola. Puesto que golpeó la bola escondida, ¿se considera que jugó una bola equivocada?

R. No. El jugador ejecutó el golpe con su propia bola y no con la bola escondida. Como no ejecutó ningún golpe con la bola escondida, la Regla 15-3 no aplica. El jugador debe jugar su bola como se encuentra.

Decisión relacionada:
- 7-2/7 Swing de práctica desaloja bola escondida.

15/3
Jugador golpea parte de una bola abandonada que se había roto en pedazos

P. Una bola rota había sido abandonada. Una parte de ella estaba en pasto alto. El jugador confundió su bola en juego con esta parte de la bola y ejecutó el golpe con ella. El jugador sostiene que parte de una bola no es una bola y que por lo

tanto no ha jugado una bola equivocada. ¿Está el jugador en lo correcto?

R. No. Puesto que el jugador ejecutó un golpe con una bola equivocada, perdió el hoyo en match play (Regla 15-3a) o incurrió en el castigo de dos golpes en stroke play (Regla 15-3b).

15/4
Jugador levanta bola, la deja a un lado y la juega desde el lugar en donde la dejó

P. Un jugador marca la posición de su bola en el green, la levanta y la deposita a un lado. Por error, juega el putt desde el lugar en donde depositó la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando la bola es levantada, de acuerdo con la Regla 20-1, está fuera de juego – ver la Definición de "Bola en juego". Al ejecutar un golpe con su bola, estando ésta fuera de juego, el jugador juega una bola equivocada (Regla 15-3).
En match play, el jugador pierde el hoyo – Regla 15-3a.
En stroke play, el jugador incurre en el castigo de dos golpes y debe corregir el error antes de jugar desde la próxima mesa de salida; de lo contrario, queda descalificado – Regla 15-3b.

Decisiones relacionadas:
- 15-3b/3 Co-competidor levanta bola de competidor y la deposita a un lado; competidor juega la bola desde donde fue depositada.
- 20-4/2 Bola levantada en green por jugador; recolocada por caddie atrás de la marca.

15/5
Bola original encontrada y jugada después de haber puesto otra bola en juego

P. Un jugador, al no poder encontrar su bola después de una breve búsqueda, dropea otra bola (bola B) bajo la Regla 27-1 y la juega. Entonces su bola original fue encontrada dentro de los cinco minutos de haber comenzado la búsqueda. El jugador levanta la bola B y continúa jugando con la bola original. ¿Es eso correcto?

R. No. Cuando el jugador puso la bola sustituta en juego en el punto donde se hizo el golpe anterior con la intención de jugar una bola bajo la Regla 27-1, el jugador procedió bajo una Regla aplicable. Por lo tanto, la Regla 20-6 no aplica y el jugador debe seguir jugando con la bola sustituta (ver la Decisión 27-1/2). La bola original se convirtió en bola perdida cuando la bola B fue dropeada de acuerdo a la Regla 27-1 (ver la Definición de "Bola perdida").
Cuando el jugador levanta la bola B, incurre en un castigo de un golpe bajo la Regla 18-2. Cuando ejecuta un golpe con la bola original después de que quedó fuera de juego, el jugador jugó una bola equivocada (ver las Definiciones de "Bola en juego" y "Bola equivocada") e incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o en un castigo adicional de dos golpes en stroke play (Regla 15-3). En stroke play, el jugador quedaría descalificado si, antes de jugar

desde la siguiente mesa de salida, no corrigiera su error (Regla 15-3b).

Decisiones relacionadas:

- 27/8 Bola encontrada después de buscarla por más de cinco minutos es jugada.
- 27-1/2.3 Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para la búsqueda y después de que se dropeó otra bola; se juega la bola dropeada.
- 27-2b/5 Bola original jugada después de jugar bola provisional desde un punto más cercano al hoyo que aquél en que presumiblemente estaba la bola original.

15/6
Golpe ejecutado con bola fuera de límites

P. Un jugador golpea su bola que estaba ésta fuera de límites: ¿Cuál es la decisión?

R. Una bola que está fuera de límites no se considera en juego y por lo tanto es una bola equivocada – ver las Definiciones de "Bola en juego" y "Bola equivocada". Según lo anterior, en match play, el jugador pierde el hoyo. En stroke play, incurre en el castigo de dos golpes y debe proceder según la Regla 27-1, incurriendo en el castigo adicional de un golpe bajo dicha Regla.

Decisiones relacionadas:

- 18-2/5 Bola se mueve después de que el jugador realiza swings de práctica cerca de la bola y queda en reposo fuera de límites; el jugador juega la bola.
- 33-8/43 Golpe ejecutado desde área ecológica definida como fuera de límites.

15/6.5
Bola cambiada durante el juego de un hoyo para facilitar su identificación

P. A y B se dieron cuenta, después de ejecutar sus tiros de salida en un par 5, que estaban jugando bolas con marcas idénticas. Debido al lugar donde quedaron los golpes de salida, A sabía cuál era su bola. Para evitar confusiones posteriores, A levantó su bola antes de ejecutar su segundo tiro, la sustituyó por otra con marcas distintas y completó el juego del hoyo. ¿Está esto permitido?

R. No. A no tenía derecho a sustituir su bola.

En match play, A pierde el hoyo – Regla 15-2.

En stroke play, A incurre en el castigo general de dos golpes bajo la Regla 18 por sustituir incorrectamente una bola, pero no tiene castigo adicional por levantar una bola sin autoridad (ver la Regla 15-2 y el castigo bajo la Regla 18).

Otras decisiones relacionadas a si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.

15/7
Bola equivocada jugada creyendo que es una bola provisional o segunda bola

P. Un jugador, creyendo que su bola original puede estar perdida o fuera de límites, juega una bola provisional según la Regla 27-2a. Antes de llegar al lugar en donde presumiblemente está su bola original, el jugador juega una bola equivocada, creyendo que es su bola provisional. Luego encuentra su bola original dentro de los límites del campo y actuando correctamente, abandona la bola provisional. ¿Incurre el jugador en castigo bajo la Regla 15-3 por jugar una bola equivocada, aunque dicha bola equivocada se haya jugado por error en relación con la bola provisional teniendo en cuenta que la bola provisional nunca entró en juego?

R. Si. Aunque un castigo incurrida por jugar una bola provisional normalmente se cancela si la bola provisional debe ser abandonada según la Regla 27-2c (p.ej. el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 por causar que se mueva la bola provisional), esto no aplica cuando se incurre en un castigo por jugar bola equivocada.

La misma decisión aplica si un competidor juega una bola equivocada creyendo que era su segunda bola jugada de acuerdo a la Regla 3-3 (Duda de procedimiento en stroke play) o Regla 20-7c (Violación grave por jugar de lugar equivocado en stroke play). Sin embargo, en circunstancias similares no se hubiera incurrido en un castigo bajo la Regla 15-3b, si el competidor primero hubiera embocado su bola y luego ejecutado un golpe con una bola equivocada cuando procedía bajo la Regla 3-3 o 20-7c. (Revisada)

Decisión relacionada:
20-7c/5 Competidor juega segunda bola bajo Regla 20-7c; aclaración de "Golpes de catigo incurridos sólo por jugar la bola que se decide que no ha de contar."

15/8
Bola jugada según Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo procedimiento de golpe y distancia

P. La bola de un jugador se perdió en terreno en reparación. El jugador jugó otra bola bajo la Regla 27-1. Después se dio cuenta de que la Regla 25-1c le da derecho a tomar alivio sin castigo para una bola que no es encontrada dentro de un terreno en reparación. El jugador, que decidió proceder bajo esa Regla, levantó la bola que jugó bajo la Regla 27-1, dropeó otra bola de acuerdo a la Regla 25-1c y completó el juego de hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola jugada bajo la Regla 27-1 era la bola en juego y el jugador debió haber continuado con ella. El jugador, al haber puesto otra bola en juego bajo la Regla 27-1, ya no tiene derecho a proceder bajo la Regla 25-1c. Por lo tanto, cuando levantó su bola en juego, dropeó otra bola en otra parte bajo la Regla 25-1c y la jugó, violó la Regla 18 (por levantar una bola en juego y no recolocarla) y la Regla 15-2 (por sustituir una bola cuando no está permitido).

En match play, el jugador pierde el hoyo – Regla 15-2 ó Regla 18.

En stroke play, adicionalmente al castigo de golpe y distancia en la que incurrió al proceder bajo la Regla 27-1, el jugador incurre en el castigo general de dos golpes bajo la Regla 18 por levantar su bola en juego y no recolocarla, pero no hay castigo adicional por sustituirla incorrectamente (ver la Regla 15-2 y el castigo general bajo la Regla 18).

Decisiones relacionadas:

- 18-2/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación es abandonada; alivio tomado según la Regla de terreno en reparación.
- 20-7c/4 Bola del competidor jugada por un co-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega, luego la abandona y juega la bola original desde el lugar correcto.
- 25-1c/2 Bola dropeada y jugada según la Regla de terreno en reparación sin ser conocido o virtualmente cierto que la bola original está dentro del terreno en reparación.

15/9

Bola arrojada dentro de los límites por agente externo es jugada; caddie con conocimiento de la acción del agente externo

P. La bola de A se encontró estando dentro de límites y A jugó hacia el green. Aparece luego un señor que manifiesta que la bola de A había caído fuera de límites en su jardín y que él la había arrojado de nuevo al campo, habiendo informado al caddie de A. El caddie no informó de esto a A. ¿Cuál es la decisión?

R. Según la Regla 6-1, A debe asumir la responsabilidad porque su caddie omitió informarle lo que el señor había manifestado.

La bola de A dejó de ser la bola en juego cuando cayó fuera de límites. Por lo tanto era una bola equivocada – ver las Definiciones de "Bola en juego" y "Bola equivocada". Cuando A ejecutó el golpe con la bola equivocada, incurrió en el castigo prescrito en la Regla 15-3 y en stroke play estaba obligado a proceder bajo la Regla 27-1.

15/10

Bola arrojada dentro de límites por agente externo es jugada; ni el jugador ni su caddie conocían la acción del agente externo

P. La Decisión 15/9 establece que si un agente externo arroja la bola del jugador de nuevo a el campo desde fuera de límites y le informa al caddie, el jugador es penalizado por jugar una bola equivocada si juega la bola desde la posición en que está dentro del campo. ¿Cuál sería la decisión si ni el jugador ni su caddie tuvieran conocimiento de que la bola había sido lanzada de nuevo al campo?

R. En match play, en equidad (Regla 1-4), no habría castigo por jugar una bola equivocada (Regla 15-3). Si el jugador descubre lo que hizo el agente externo después de jugar la bola equivocada, pero antes de que el oponente ejecute otro golpe o tome alguna acción que a lo mejor no habría tomado si la bola equivocada no hubiera sido jugada (p. ej., levantar su bola o conceder el siguiente

golpe al jugador), el jugador debe corregir su error y proceder correctamente. Si el jugador se entera del error posteriormente, debe proceder con la bola equivocada y el score logrado con la bola equivocada se dará por bueno.

En stroke play, en equidad (Regla 1-4), no habría castigo por jugar una bola equivocada (Regla 15-3). Si el jugador descubre la situación antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, debe regresar y proceder bajo la Regla 27-1. Si el descubrimiento se hace después, el score logrado con la bola equivocada cuenta.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/3 Jugador que desconoce que su bola fue movida por agente externo no recoloca la bola.
- 18-5/3 Competidor y co-competidor desconocen que bola fue movida por la del co-competidor hasta después de haber concluido el hoyo.

15/11

Bola equivocada enviada fuera de límites; otra bola jugada bajo Regla 27-1; bola original luego encontrada en la zona

P. Un jugador juega la que él cree que es su bola y la envía fuera de límites. Juega otra bola bajo la Regla 27-1 y descubre luego que la bola que había enviado fuera de límites era una bola equivocada y que su bola original está dentro de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play, el jugador pierde el hoyo por jugar una bola equivocada (Regla 15-3a).

En stroke play, la bola que el jugador envió fuera de límites era una bola equivocada y la bola jugada bajo la Regla 27-1 fue una continuación de haber jugado de esa bola equivocada. El jugador incurrió en un castigo de dos golpes bajo la Regla 15-3b y estaba obligado a completar el hoyo con su bola original.

Decisiones relacionadas:

- 15-3b/2 Jugar dos bolas equivocadas entre golpes a la bola en juego.
- 26/6 Bola asumida en obstáculo de agua encontrada fuera del obstáculo después de que otra bola se jugó bajo el procedimiento de golpe y distancia.

15/12

Bola abandonada es encontrada fuera de límites y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; bola original encontrada dentro de límites

P. Un jugador encuentra una bola fuera de limites, piensa que es su bola original, la juega desde el lugar en que se jugó la bola original y luego encuentra su bola original dentro de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola original está perdida y la bola encontrada fuera de límites es la bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia. Ver la Regla 27-1a.

15/13
Bola abandonada es dropeada según Regla de bola injugable pero no jugada

P. Un jugador encuentra una bola abandonada que cree que es su bola original, la declara injugable y la dropea según la Regla 28b ó 28c. Luego descubre que la bola no es suya, es decir, es una bola abandonada. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador dropeó la bola abandonada, ésta se convirtió en una bola sustituta. Sin embargo, el jugador no tenía derecho a proceder bajo la Regla 28b o sin haber encontrado la bola original. Como no se ha efectuado un golpe con la bola sustituta, el jugador tiene derecho a corregir el error bajo la Regla 20-6 si abandona la bola sustituta y vuelve a buscar la bola original. Si la bola del jugador está perdida, el jugador deberá proceder bajo la Regla 27-1.

15/14
Bola en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; luego se descubre que la bola era una bola abandonada

P. Un jugador, creyendo que una bola en muy mal lie en un bunker era la suya, la considera injugable, la dropea en el bunker y la juega. Él luego descubre que la bola que jugó no era su bola original. ¿Ha jugado una bola equivocada?
R. No. Los procedimientos en las Reglas 28b y 28c no pueden aplicarse excepto

con referencia a la posición de la bola en juego del jugador, la cual debe primero ser encontrada e identificada (ver la Decisión 28/1). Antes de proceder bajo las opciones b o c de la Regla 28, el jugador debe asegurarse que lo hace con referencia a su bola en juego. El jugador tenía derecho a identificar la bola de acuerdo al procedimiento en la Regla 12-2 ó, habiéndola levantado bajo la Regla 28, podía inspeccionarla para verificar que era su bola original. En este caso, la bola dropeada y jugada por el jugador no era su bola original; era una bola sustituta. Ya que la ubicación de la bola original no era conocida cuando la bola sustituta fue dropeada, él debía haber procedido bajo la Regla 27-1. Ya que la bola sustituta no fue dropeada en el lugar requerido por la Regla 27-1, el jugador jugó desde un lugar equivocado (ver la Decisión 28/15).

En match play, él incurrió en el castigo de pérdida de hoyo (Regla 20-7b).

En stroke play, él incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 27-1 y dos golpes de castigo adicionales bajo la Regla 20-7c por jugar desde un lugar equivocado. Si la violación fue grave, él está sujeto a la descalificación a menos que corrigiera su error como prevé la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas con 15/13 y 15/14:

- 20-7c/3 Bola creída perdida en bunker; competidor dropea otra bola en el bunker y la juega; bola original luego encontrada fuera del bunker.
- 28/14 Bola abandonada es considerada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; luego la bola original es encontrada.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15: Ver "Bola equivocada" y "Bola sustituta" en el Índice.

BOLAS CAMBIADAS O INTERCAMBIADAS

15-1/1
Bolas inadvertidamente intercambiadas por jugadores entre dos hoyos

P. Después de completar un hoyo, las bolas de A y B fueron intercambiadas por descuido y A jugó la bola de B desde la siguiente mesa de salida. ¿Jugó A una bola equivocada?

R. No. Una bola jugada desde la mesa de salida hasta que es embocada no es una bola equivocada, aunque no pertenezca al jugador – ver las Definiciones de "Bola en juego" y "Bola equivocada".

15-1/2
Bolas inadvertidamente intercambiadas por competidores en lugar desconocido

P. En stroke play, se descubrió después de terminar un hoyo que A había embocado con la bola de B y viceversa. Tanto A como B estaban seguros de que habían embocado el hoyo con las bolas que habían jugado desde la mesa de salida. Por lo tanto se concluyó que habían intercambiado las bolas durante el juego del hoyo anterior o entre los hoyos. ¿Cuál es la decisión?

R. Si no se puede determinar que las bolas fueron intercambiadas durante el juego de un hoyo, a A y a B se les debe otorgar el beneficio de la duda y se debe presumir que las bolas fueron intercambiadas entre el juego de dos hoyos, en cuyo caso no aplicaría castigo alguno.

15-1/2.5
Bolas inadvertidamente intercambiadas por los jugadores después de que una bola fue golpeada y mueve la otra; un jugador sustituye las bolas

P. A juega al green y su bola golpea y mueve la bola de su oponente o cocompetidor,
B, la cual reposaba en el green. Ambas bolas están en el green, B,
actuando bajo las Reglas 18-5 y 20-3c, levanta la bola de A por error y la coloca lo más cerca posible a donde su bola (la de B) reposaba antes de ser movida. B emboca con la bola de A. Sin levantar la bola de B, A, por error, emboca con la bola de B. ¿Cuál es la decisión?

R. A jugó una bola equivocada, mientras que B sustituyó su bola cuando no estaba permitido.

En match play, B incurre en el castigo de un golpe por levantar la bola de A sin autoridad (Regla 18-3b) y debe informar a A de esta penalidad (Regla 9-2b). Sin embargo, B pierde el hoyo cuando juega la bola de A (Reglas 15-2 y 18-5). Que luego A juegue una bola equivocada es irrelevante.

En stroke play, B incurre en dos golpes de castigo (Reglas 15-2 y 18-5). A incurre en dos golpes de castigo, debe recuperar su bola, recolocarla en el punto desde donde B la levantó y terminar el hoyo antes de jugar desde la siguiente mesa de salida; de lo contrario, A está descalificado (Regla 15-3b).

15-1/3
Hoyo en el que se jugó una bola equivocada es desconocido

P. Un jugador descubre, después del hoyo 6, que no está jugando con la bola con la que comenzó la ronda. Desconoce desde cuándo comenzó a jugar con la otra bola. ¿Cuál es la decisión en:

(a) stroke play?
(b) match play cuando:
  (i) ha ganado todos los hoyos?
  (ii) ha perdido todos los hoyos?
  (iii) ha ganado 4 hoyos, perdido 1 hoyo y empatado 1 hoyo?
  (iv) ha perdido 4 hoyos, ganado 1 hoyo y empatado 1 hoyo?

R. El Comité debe determinar si la otra bola es una bola equivocada o no y dar al jugador el beneficio de la duda – ver la Decisión 15-1/2. Por lo tanto, si la otra bola pudo haber sido puesta en juego cumpliendo con una Regla o, si el jugador pudo haber puesto la otra bola en juego al iniciar un hoyo, el Comité debe decidir en favor del jugador y el jugador no incurre en castigo tanto match play como en stroke play.

Si, por el contrario, se concluye que el jugador ha jugado una bola equivocada:

(a) en stroke play, el jugador queda descalificado, salvo que se llegue a la conclusión de que la bola equivocada se jugó en el hoyo 6 y el jugador rectifique su error según la Regla 15-3b.
(b) en match play, el Comité debe determinar, haciendo un balance de probabilidades, en qué hoyo se jugó la bola equivocada y el jugador pierde el hoyo, ajustándose el estado del partido, si es necesario. Si es imposible determinar el hoyo en que se jugó la bola equivocada, en equidad (Regla 1-4):
  (i) el jugador pierde uno de los hoyos que había ganado y queda 4 arriba en vez de 6 arriba.
  (ii) el oponente continúa 6 arriba.
  (iii) al jugador se le descuenta un hoyo, es decir, queda 2 arriba en vez de 3 arriba.
  (iv) como en el punto (iii), el oponente va 4 arriba en vez de 3 arriba.

15-1/4
Jugadores inadvertidamente intercambian bolas recuperadas de un obstáculo de agua

P. Las bolas de A y B reposan dentro de un obstáculo de agua, aproximadamente en el mismo lugar. Autorizan a uno de los caddies a recuperar ambas bolas y el caddie le entregó a B la bola de A y a A la bola de B. Cada jugador dropeó la bola que le fue entregada, atrás del obstáculo, de acuerdo con la Regla 26-1b y las jugaron al green. Al llegar al green, descubrieron que se habían intercambiado las bolas. ¿Deben ser penalizados bajo la Regla 15-2?

R. No. La Regla 26-1b autoriza al jugador a dropear "una bola". De acuerdo con lo anterior, la sustitución por otra bola está permitida.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-1: Ver "Intercambiar bolas" en el Índice.

BOLA SUSTITUTA

15-2/1
Jugador sustituye bola en green porque la bola original, arrojada al caddie para limpiarla, cae en lago

P. Un jugador, cuya bola estaba en el green, marcó la posición de la bola, la levantó y se la arrojó al caddie para que la limpiara. El caddie no logró atraparla y la bola cayó a un lago y no pudo ser recuperada. El jugador completó el hoyo con otra bola. ¿Debe ser penalizado bajo la Regla 15-2?

R. Sí. La Regla 16-1b, bajo la cual se levantó la bola, no permite la sustitución. Por lo tanto, el jugador incurrió en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play.

Decisiones relacionadas:
- 5-3/3.5 Jugador levanta bola en green, la arroja a un lago y luego anuncia que era inadecuada para jugar.
- 18-2/13.5 Bola levantada y arrojada a un lago en un acto de ira.

15-2/2
Jugador por equivocación sustituye bola en green; error se descubre antes de ejecutar golpe

P. El jugador marca la posición de su bola en el green y la levanta. Por equivocación coloca otra bola en el lugar de donde levantó su bola original. Descubre su error antes de ejecutar su siguiente golpe, coloca su bola original en el lugar adecuado y emboca con ésta. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. El jugador corrigió el error y no ejecutó el golpe con la otra bola. Por lo tanto, no aplicaba el castigo bajo la Regla 15-2. Además, puesto que la otra bola marcaba correctamente la posición de la bola original, tampoco aplica un castigo bajo la Regla 20-1.

Decisiones relacionadas:
- 20-1/5 Bola de competidor levantada sin autoridad por caddie de cocompetidor quien luego sustituye otra bola que es la que juega el competidor.
- 20-6/3 Bola sustituida por error cuando es dropeada; corrección del error.

15-2/3
Competidor por error sustituye bola en green; error se descubre después de ejecutar el golpe desde la siguiente mesa de salida

P. Un competidor en stroke play, levantó su bola en el green y por equivocación la reemplazó con otra bola. Completó el hoyo y ejecutó su golpe de salida desde la siguiente mesa de salida. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor incurre en dos golpes de castigo (Regla 15-2).

15-2/4
Competidor que levanta su bola y la de su co-competidor inadvertidamente las intercambia al recolocarlas

P. En stroke play, las bolas de A y B están en la misma zona en el green. A marca la posición de ambas bolas y las levanta con el consentimiento de B. Cuando A las recoloca, las intercambia inadvertidamente y A emboca desde el lugar correcto con la bola de B y viceversa. ¿Cuál es la decisión?

R. Cada jugador es penalizado con dos golpes bajo la Regla 15-2. Como B autorizó a A levantar su bola, B no puede quedar exento del castigo (Reglas 20-1 y 20-3a).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-2: Ver "Bola sustituta" en el Índice.

BOLA EQUIVOCADA: MATCH PLAY

Decisiones relacionadas con la Regla 15-3a: Ver "Bola equivocada: match play" en el Índice.

BOLA EQUIVOCADA: STROKE PLAY

15-3b/1
Competidor juega bola equivocada y la pierde; bola equivocada podría haber sido de co-competidor

P. En stoke play, A y B golpean sus bolas a una misma zona en el rough. B encuentra una bola y la golpea al centro de un obstáculo de agua profundo. A encuentra una bola y se da cuenta que es la bola de B. No hay más bolas en el área, por lo que se presume que B jugó la bola de A. B incurre en el castigo de dos golpes bajo la Regla 15-3b y debe jugar su propia bola. ¿Cuál es el procedimiento correcto para A?

R. Como es virtualmente cierto que B jugó la bola de A, A debe colocar otra bola en el punto desde donde B jugó la bola equivocada, sin castigo – Regla 15-3b.

Decisión relacionada:
• 27/6 Jugador incapaz de encontrar su bola porque la jugó otro jugador.

15-3b/2
Jugar dos bolas equivocadas diferentes entre golpes a la bola en juego

P. En stroke play, un competidor juega una bola equivocada a un green. Descubre su error y regresa al lugar desde donde jugó la bola equivocada. Encuentra otra bola y la juega al green. Luego descubre que ha jugado otra bola equivocada. ¿Es el castigo de dos o de cuatro golpes?

R. Cuatro golpes. El descubrimiento de que el competidor ha jugado una bola equivocada es un evento que interviene y rompe la relación entre los dos golpes. El juego subsecuente de otra bola equivocada es por lo tanto un acto no relacionado. De acuerdo a esto, el jugador es penalizado de manera separada por el juego de una bola equivocada bajo el Principio 6 de la Decisión 1-4/12 y la Decisión 1-4/13.

Decisiones relacionadas:

- 15/11 Bola equivocada enviada fuera de límites; otra bola jugada bajo Regla 27-1; bola original luego encontrada cerca de ahí.
- 26/6 Bola asumida en obstáculo de agua encontrada fuera del obstáculo después que otra bola se jugó bajo procedimiento de golpe y distancia.

Otras Decisiones relacionadas a si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.

15-3b/3
Co-competidor levanta bola de competidor y la coloca a un lado; competidor juega bola desde dicho lugar

P. En stroke play, B marcó la posición de la bola de A en el green, la levantó y la depositó a un lado en el green. A, sin recolocar la bola, jugó el putt desde el lugar en donde la depositó B y la embocó. El error se descubrió después. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando una bola es levantada, se considera fuera de juego – ver la Definición de "Bola en juego". Cuando A ejecutó un golpe con su bola, estando ésta fuera de juego, jugó una bola equivocada.
Si A sabía que B había levantado su bola, incurre en el castigo de dos golpes bajo la Regla 15-3 y debe recolocar su bola en el lugar correcto y completar el hoyo.

Si A no sabía que B había levantado su bola, no podría ser penalizado por jugar una bola equivocada. Si se da cuenta del error antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, debe recolocar su bola en el lugar correcto, sin castigo, y completar el hoyo. Si se entera del error después de jugar desde la siguiente mesa de salida, el score logrado con la bola equivocada sería válido y no hay castigo.

Decisiones relacionadas:

- 15/4 Jugador levanta bola, la deposita a un lado y la juega desde donde la depositó.
- 20-4/2 Bola levantada por jugador en green y colocada por caddie detrás de la marca.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-3: Ver "Bola equivocada" en el Índice.

REGLA 16

EL GREEN

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

16-1. GENERAL

a. Tocar la línea de putt

La *línea de putt* no debe ser tocada, excepto que:

(i) el jugador puede quitar *impedimentos sueltos* siempre y cuando no aplane nada;
(ii) el jugador puede colocar el bastón delante de la bola al *tomar postura* siempre y cuando no aplane nada;
(iii) se realicen mediciones – Regla 18-6;
(iv) se levante la bola o se recoloque – Regla 16-1b;
(v) se presione un marcador de bola;
(vi) se reparen rellenos de *hoyos* viejos, o marcas de impacto de bolas en el *green* – Regla 16-1c; y
(vii) se quiten *obstrucciones* movibles – Regla 24-1.

(Indicar la línea de putt en el green – ver Regla 8-2b.)

b. Levantar y limpiar la bola

En el *green* una bola puede ser levantada y, si se desea, limpiada. La posición de la bola debe ser marcada antes de levantarla y la bola debe ser recolocada (ver Regla 20-1.) Cuando otra bola se encuentra en movimiento, una bola que pueda influenciar el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

c. Reparación de rellenos, marcas de bolas y otros daños

Se le permite al jugador reparar rellenos de hoyos viejos o daños causados al *green* por el impacto de una bola, esté o no la bola del jugador en reposo en el *green*. Si una bola o el marcador de bola se *mueven* durante dicha reparación, debe recolocarse. No hay castigo siempre y cuando el movimiento de la bola, o del marcador, se atribuya directamente a la acción específica de reparar rellenos de *hoyos* viejos o daños causados al *green* por el impacto de una bola. De no ser así, se aplica la Regla 18.

No se debe reparar ningún otro daño al *green* si esto pudiera ayudar al jugador en su juego posterior del hoyo.

d. Probar la superficie

Durante la *ronda estipulada* un jugador no debe probar la superficie de cualquier *green*, haciendo rodar una bola, o raspando o frotando la superficie.

Excepción: Entre el juego de dos hoyos, un jugador puede probar la superficie de cualquier *green* de práctica y el del *green* del último hoyo jugado, a menos que el *Comité* haya prohibido esta acción (ver Nota 2 a la Regla 7-2.)

e. Pararse a horcajadas o en la línea de putt
El jugador no debe ejecutar un *golpe* en el *green* con su *cuadratura* a horcajadas o con alguno de sus pies tocando la *línea de putt* o una extensión de esa línea atrás de la *bola*.
Excepción: No hay castigo si la *cuadratura* se toma inadvertidamente, a horcajadas o sobre la *línea de putt*, (o una extensión de dicha línea atrás de la bola), o bien para evitar pisar la *línea* o posible *línea de putt* de otro jugador.

f. Efectuar un golpe mientras otra bola está en movimiento
El jugador no debe efectuar un *golpe* mientras otra bola está en movimiento después de un *golpe* ejecutado en el *green*; excepto que, si el jugador que lo hace está en su turno, no hay castigo.
(Levantar una bola que ayude o interfiera con el juego mientras otra bola está en movimiento – ver Regla 22.)

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 16-1:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.
(Posición del caddie o compañero de bando – ver Regla 14-2.)
(Green equivocado - ver Regla 25-3.)

16-2. BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO
Cuando cualquier parte de la bola sobrecuelga la orilla del *hoyo*, se concede al jugador el tiempo suficiente para llegar al *hoyo* sin retraso irrazonable, más diez segundos adicionales para determinar si su bola está en reposo. Si para entonces la bola no ha caído dentro del *hoyo*, se considera en reposo. Si posteriormente cae dentro del *hoyo*, se considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*, y debe sumar un *golpe de castigo* a su score para ese hoyo; de otra forma no habrá castigo bajo esta Regla.

(Retraso injustificado – ver Regla 6-7.)

EL GREEN: GENERAL

16/1
Lodo adherido a la bola toca el green pero la bola en sí no lo toca

P. La bola de un jugador está afuera del green y sobrecuelga el green, pero no lo toca. El lodo adherido a la bola toca el green. ¿Se considera que la bola está en el green?

R. No. Sin embargo, si una bola está en el green pero no lo toca físicamente porque está sobre un montículo de lodo, se considera que está en el green.

16/2
Bola enterrada en la pared interior del hoyo; toda la bola por debajo de la orilla del hoyo

P. La bola de un jugador se entierra en la pared del hoyo. La totalidad de la bola

está por abajo del nivel de la orilla del hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola se debe considerar embocada aunque la totalidad de la bola no esté dentro de la circunferencia del hoyo, como lo establece la Definición de "Bola embocada".

16/3
Bola enterrada en la pared interior del hoyo; parte de la bola por encima de la orilla del hoyo

P. La bola de un jugador se entierra en la pared del hoyo. Parte de la bola está por encima del nivel de la orilla del hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola no se considera embocada – ver la Definición de "Bola embocada". El jugador puede optar por jugar la bola tal como está, o levantarla de acuerdo con la Regla 16-1b, reparar el daño según la Regla 16-1c y colocar la bola en la orilla del hoyo.

Decisiones relacionadas:
- 13/4 Bola enterrada en ceja del bunker.
- 25-2/5 Bola enterrada en talud de pasto o talud de pasto de un bunker.
- 33-8/39 Regla Local para taludes de bunkers hechos con bloques de pasto apilados.
- 33-8/39.5 Regla Local considera talud de bunker parcialmente cubierto por pasto como parte de bunker.

16/4
Revestimiento del hoyo no suficientemente hundido

P. Un jugador descubre que el revestimiento de un hoyo no está hundido cuando menos una pulgada por debajo del nivel de la superficie como prescribe la Definición de "Hoyo". ¿Qué debe hacer?

R. El jugador debe solicitar al Comité que ajuste el revestimiento del hoyo. Si no hay un miembro del Comité disponible inmediatamente, el jugador puede, sin castigo, empujar o mover el revestimiento y reparar cualquier daño (p. ej. pasto levantado alrededor del hoyo) causado por el revestimiento fuera de posición o por ser movido. (Revisada)

16/5
Bola golpea el borde del revestimiento del hoyo y rebota fuera del hoyo

P. La bola de un jugador golpeó el borde del revestimiento de un hoyo que no estaba lo suficientemente hundido y rebotó fuera del hoyo. ¿Se debe considerar que la bola fue embocada, en estas circunstancias?

R. No. Según la Definición de "Bola embocada", la bola debe estar en reposo dentro de la circunferencia del hoyo.

16/5.5
Jugador emboca putt corto y saca la bola del hoyo antes de que esté en reposo en el hoyo

P. Un jugador emboca un putt corto y saca la bola del hoyo. Su oponente o cocompetidor
alega que oyó la bola rebotar en el fondo del revestimiento del hoyo
en el momento en que el jugador la sacaba del hoyo y, por lo tanto, no se puede considerar que la bola estaba embocada en vista de la Definición de "Embocada" que expresa: "Una bola está embocada cuando se encuentra en reposo dentro de la circunferencia del hoyo"... ¿Cuál es la decisión?

R. La bola estaba embocada. Las palabras "en reposo" están en la Definición de "Embocada" para aclarar que si una bola cae dentro del borde y luego rebota afuera, no está embocada.

Decisión relacionada:
• 1-2/5 Jugador potea con una mano y atrapa la bola en el hoyo con la otra.

16/6 (Reservada)

16/7
Dos hoyos en cada green de un campo de nueve hoyos

P1. ¿Le está permitido a un Comité hacer dos hoyos en cada green en un campo de nueve hoyos, uno (A) para utilizarse en juego de los primeros nueve hoyos y el otro (B) para utilizarse en juego de los segundos nueve?

P2. Si es así, ¿cuál es el estatus del hoyo B en cada green, cuándo el hoyo A está en juego y viceversa?

R1. Sí.

R2. El hoyo que no está en juego en cada green se considera como un hoyo hecho por un greenkeeper – ver la Definición de "Terreno en reparación" y aplica la Regla 25-1.

Decisión relacionada:
• 16-1c/3 Tapón de hoyo viejo hundido o elevado en línea de putt.

Otras Decisiones relacionadas con "El green: General": Ver "Bola colocada o recolocada" , "Bola levantada" y "Green" en el Índice.

TOCAR LA LÍNEA DE PUTT

16-1a/1
Barrer a un lado o trapear agua ocasional en línea de putt

P. ¿Le es permitido a un jugador cuya bola está en el green barrer hacia un lado

agua ocasional en su línea de putt o trapearla con una toalla?

R. No. Tal procedimiento viola la Regla 16-1a (Tocar la línea de putt).

16-1a/2 (Reservada)

16-1a/3
Retirar rocío o escarcha de línea de putt

P. ¿Se le permite a un jugador retirar rocío o escarcha de la línea de putt?

R. No. La Regla 16-1a prohíbe tocar la línea de putt, salvo para retirar impedimentos sueltos, reparar marcas de impacto de bola, etc. Ni el rocío ni la escarcha son impedimentos sueltos – ver la Definición de "Impedimento suelto". Por lo tanto, tal acción viola la Regla 16-1a.

Decisión relacionada:
• 13-2/35 Retirar rocío o escarcha.

16-1a/4
Retirar agua ocasional del hoyo

P. Un jugador, cuya bola está sobre el green, retira agua del hoyo sin tocar el interior del hoyo. ¿Está esto permitido?

R. Como el jugador no tocó la línea de putt, no ha violado la Regla 16-1a. Sin embargo, el jugador infringe la Regla 13-2, que prohíbe mejorar la línea de juego removiendo agua. El jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play.

Decisiones relacionadas:
• 16-1d/4 Probar la humedad del green detrás de la bola.
• 33/1 Retirar agua ocasional o impedimentos sueltos en green, por Comité.

16-1a/5
Tocar el borde interior del hoyo

P. Antes de potear, el jugador toca la parte interior del hoyo. ¿Se debe considerar que tocó su línea de putt, violando la Regla 16-1a?

R. Sí, salvo que el hoyo estuviera dañado y el jugador tuviera derecho a arreglarlo – ver la Decisión 16-1a/6. La línea de putt incluye el hoyo excepto en el caso inusual de que el jugador ejecute un golpe desde el green en dirección que no sea hacia el hoyo.

16-1a/6
Hoyo dañado; procedimiento para jugador

P. Antes de potear, un jugador descubre que el hoyo ha sido dañado. ¿Cuál es el procedimiento adecuado?

R. Si el daño no es claramente identificable como un impacto de bola, entonces:

(a) Si el daño es tal que las dimensiones apropiadas del hoyo no han sido materialmente modificadas, el jugador debe continuar el juego sin reparar el hoyo. Si él toca el hoyo en estas circunstancias, ocurre una violación a la Regla 16-1a.

(b) Si las dimensiones apropiadas del hoyo han sido materialmente modificadas, el jugador debería pedir al Comité que se repare el hoyo. Si un miembro del Comité no está disponible, el jugador puede reparar el daño, sin castigo. Si un jugador repara un hoyo materialmente modificado cuando un miembro del Comité está disponible, incurre en el castigo por violar la Regla 16-1a.

Decisiones relacionadas con 16-1a/5 y 16-1a/6:

• 1-2/3.5 Jugador repara orilla del hoyo después de embocar pero antes que compañero, oponente o co-competidor emboque.
• 33-2b/1.5 Comité desea cambiar un hoyo durante ronda de stroke play debido a la dificultad de la ubicación.
• 33-2b/2 Reubicación de un hoyo ya que una bola está cerca en green.

16-1a/7
Jugador repara depresión en línea de putt, creada al retirar una bellota parcialmente sumida

P. Un jugador quitó con la mano una bellota parcialmente sumida en su línea de putt. La bellota no estaba empotrada, por lo que se considera un impedimento suelto. El jugador arregló entonces la depresión en la que estaba la bellota. ¿Violó el jugador la Regla 16-1a?

R. Sí.

Decisión relacionada:

• 23/9 Bellota sumida..

16-1a/8
Impedimentos sueltos retirados de línea de putt con gorra o toalla

P. Un jugador toca su línea de putt al barrer impedimentos sueltos hacia un lado con su gorra o una toalla. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre y cuando no aplane nada.

16-1a/9
Barrer impedimentos sueltos de línea de putt con palma de la mano

P. Un jugador, con alrededor de una docena de movimientos con la palma de su mano, intentó retirar pequeñas hojas, que son difíciles de retirar por cualquier método, de su línea de putt. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre que el jugador no haya presionado nada (Regla 16-1a(i)) y, si la superficie fue raspada, no lo haya hecho con la intención de probar la superficie del green (Regla 16-1d). Dada la naturaleza de sus actos, cualquier duda referente a si presionó algo, deberá ser resuelta en contra del jugador.

Decisión relacionada:

- 16-1d/6: Caddie raspa superficie de green pero jugador no se beneficia.

16-1a/10

Impedimento suelto barrido sobre línea de putt en vez de hacia un lado

P. Al retirar impedimentos sueltos de su línea de putt barriéndolos con su putter, un jugador barrió sobre la línea más o menos un pie antes de barrer los impedimentos sueltos hacia un lado. ¿Infringió el jugador la Regla 16-1?

R. Bajo la Regla 16-1a, a un jugador se le permite barrer los impedimentos sueltos
hacia un lado de su línea de putt. El movimiento casual del putter sobre su línea de putt no infringiría las Reglas a menos que en el proceso el jugador haya hecho algo al green que mejorara su línea de putt (p. ej., presionar pasto levantado), en cuyo caso infringiría la Regla 13-2.

16-1a/11

Pasto levantado en línea de putt barrido para determinar si está suelto

P. Un jugador no puede determinar si un pasto levantado en su línea de putt está suelto o unido a sus raíces. El jugador barre el pasto levantado suavemente con la mano para determinarlo y descubre que está fijo. ¿Cuál es la decisión?

R. Un jugador tiene derecho a tocar y mover un objeto natural en su línea de putt
con el propósito específico de determinar si dicho objeto está suelto o no, siempre que, si resulta que estaba fijo, (1) no se haya desprendido al moverlo; y (2) se coloque de nuevo en su posición original antes de ejecutar el próximo golpe. No obstante, no sería necesario regresarlo si no infringe la Regla 13-2. Tocar la línea de putt bajo estas circunstancias no es una violación a la Regla 16-1a.

Excepto por lo permitido por las Reglas (p. ej., al reparar un impacto de bola), si un jugador toca o mueve un objeto natural en su línea de putt por otra razón que no sea para determinar si está suelto o no y resulta estar fijo, al jugador no se le puede perdonar la infracción de la Regla 16-1a aunque regrese el objeto a su posición original.

Decisión relacionada:

- 13-2/26 Objeto natural que interfiere con swing movido para determinar si está suelto.

16-1a/12
Jugador camina sobre su línea de putt

P. Un jugador caminó sobre su línea de putt. ¿Incurre en castigo por violar la Regla 16-1a?

R. Sí, si lo hizo intencionalmente. No, si lo hizo accidentalmente y no mejora la línea.

16-1a/13
Línea de putt accidentalmente dañada por oponente, co-competidor o sus caddies

P. Un oponente, co-competidor o uno de sus caddies accidentalmente pisa y daña la línea de putt del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. La Regla 1-2 no es aplicable ya que las condiciones físicas no fueron alteradas con la intención de afectar el juego del hoyo.
En equidad (Regla 1-4), el jugador puede restaurar la línea de putt a su condición original. El jugador tiene derecho a la línea de putt que tenía cuando su bola quedó en reposo. La línea de putt puede ser restaurada por cualquier persona.
Si no es posible restaurar la línea de putt, el jugador estaría justificado en pedir al Comité le diera alivio. Si el daño es lo suficientemente severo, el Comité puede declarar el área como terreno en reparación, en cuyo caso el jugador puede tomar alivio bajo la Regla 25-1b(iii).

Decisiones relacionadas: Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando bola queda en reposo después de golpe" en el Índice.

16-1a/14 (Reservada)

16-1a/15
Hongo que crece en línea de putt

P. Un hongo crece en la línea de putt del jugador. ¿Tiene el jugador derecho a alivio?

R. El jugador tiene derecho a suspender el juego y solicitar al Comité que retire el hongo. El Comité debe acceder a esta petición.
Si tal condición anormal es un problema constante en un campo, el Comité debe redactar una Regla Local que establezca que los hongos que crecen en los greenes deben ser considerados como terreno en reparación.

Decisión relacionada:
- 16-1c/3 Tapón de hoyo viejo hundido o elevado en línea de putt.

16-1a/16
Marca de spikes en línea de putt reparada al arreglar impacto de bola

P. Un jugador se paró sobre un impacto de bola en el acto de repararlo e incidentalmente presionó una marca de spike en su línea de putt. ¿Incurrió el jugador en castigo bajo la Regla 16-1a?

R. Sí, a menos que la marca de spike estuviera tan cerca del impacto de bola que fuera materialmente imposible repararlo sin afectar la marca de spike.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/36 Competidor autoriza a co-competidor a reparar daños por spikes en línea de juego de competidor.
- 16-1c/4 Reparar daños por spikes alrededor del hoyo.

16-1a/16.5
Marca de spikes en línea de putt presionada cuando jugador repara tapón de hoyo viejo

P. El tapón de un hoyo viejo está levantado en la línea de putt de un jugador. Éste pisa el tapón para nivelarlo con la superficie del green. Al hacerlo presiona una marca de spike dentro del tapón. ¿Violó el jugador la Regla 16-1a cuando presionó la marca spike?

R. No. La Regla 16-1a permite tocar la línea de putt "al reparar hoyos viejos". Si la marca de spike hubiera estado cerca pero no dentro del tapón, la decisión sería distinta. En estas circunstancias, al jugador le hubiera sido posible pisar el tapón sin afectar la marca de spike.

16-1a/17
Bola levantada de green regresada en frente de la marca y luego movida a posición original

P. Al recolocar su bola en el green, un jugador tiene el hábito de colocar la bola adelante de su marca y luego rodar o deslizar la bola a su posición original. ¿Está permitido este procedimiento?

R. Este procedimiento no es recomendado pero no infringe la Regla 16-1a, que permite tocar la línea de putt al levantar (o recolocar) la bola. No obstante, si en el proceso el jugador hace algo al green que mejore su línea de putt (p. ej., presiona pasto levantado), infringe la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:
- 16-1d/3 Jugador regresa bola a lugar donde fue levantada haciéndola rodar con el putter.
- 20-1/19 Colocar objeto que marca posición de bola en otro lugar que detrás de la bola.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 16-1a: Ver "Green: Línea de putt" y "Línea de putt" en el Índice.

LEVANTAR LA BOLA EN EL GREEN

16-1b/1
Bola en green levantada porque jugador temeroso que bola se pueda mover

P. Un jugador levantó su bola del green bajo la Regla 16-1b, la limpió y la recolocó. Mientras el jugador se acercaba a su bola para su siguiente golpe, temió que la bola se pudiese mover. Así que la volvió a levantar, la recolocó y jugó. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo, provisto que el jugador marcó la posición de su bola en ambas ocasiones. La Regla 16-1b permite levantar la bola del green en estas circunstancias.

16-1b/2
Bola levantada de green; bola recolocada mientras otra bola está en movimiento pero luego levantada porque la bola en movimiento podría golpearla

P. La bola de A queda en reposo en el green a unos 20 pies del hoyo. Marca la posición de su bola y la levanta para que B, cuya bola también está en el green, pero más lejos del hoyo, pueda jugar primero. Mientras la bola de B está en movimiento, A recoloca su bola. Luego se da cuenta que la bola de B podría chocar con su bola. A vuelve a marcar la posición de su bola y la levanta para asegurarse que la bola de B no chocará. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. El regreso y posterior levantamiento de la bola de A se considera una extensión de su autoridad inicial para levantar su bola bajo la Regla 16-1b, y de acuerdo a esto, la prohibición en esa Regla de no levantar una bola mientras otra bola está en movimiento no es aplicable. La Regla 22 no es aplicable en este caso porque la bola había sido levantada inicialmente bajo la Regla 16-1b.

16-1b/3
Bola levantada de green; bola recolocada mientras otra bola está en movimiento luego desvía bola

P. La bola de A queda en reposo en el green a unos 20 pies del hoyo. Marca la posición de su bola y la levanta para que B, cuya bola también está en el green, pero más lejos del hoyo, pueda jugar primero. Mientras la bola de B está en movimiento, A recoloca su bola. La bola de B choca contra la de A. ¿Cuál es la decisión?

R. Si los actos de A no fueron intencionales (es decir, no con el propósito de desviar la bola de B), aplica la Regla 19-5. No hay castigo para ningún jugador ya que A había levantado su bola y no estaba sobre el green inmediatamente

antes del golpe de B. A debe recolocar su bola, y B debe jugar la suyo como se encuentra.
Si los actos de A fueron con el propósito de desviar la bola de B, A infringe la Regla 1-2 (Ejercer influencia sobre el movimiento de la bola o alterar las condiciones físicas). El castigo es pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play, a menos que el Comité decida imponer el castigo de descalificación – ver el castigo bajo la Regla 1-2. En stroke play, B debe repetir su golpe, sin castigo – ver la Nota bajo la Regla 19-1. La Regla 16-1b no es aplicable porque esta Regla tiene que ver con levantar una bola en el green, no con recolocarla.

16-1b/4
Bola levantada de green por oponente o co-competidor mientras bola de jugador está en movimiento

P. La bola de A se encuentra en el green, a unas 20 yardas del hoyo. La bola de B, su oponente o co-competidor, también está en el green, a cinco yardas a la derecha del hoyo. A potea y mientras la bola está todavía a 15 yardas del hoyo, B marca y levanta su bola para limpiarla antes de efectuar su golpe. A ejecutó un mal putt y su bola quedó a una yarda de la marca de B. ¿Cuál es la decisión?

R. Bajo la Regla 16-1b, B es penalizado si levantar su bola podría haber influido en el movimiento de la bola de A. La determinación de si hay una posibilidad razonable que la bola de B pudiera haber influido en el movimiento de la bola de A se hace en referencia a la situación en el momento en que B levantó su bola. En este caso, ya que la bola de B se encontraba a cierta distancia de la línea de putt intencional de A y la bola de A había viajado una corta distancia en el momento en que B levantó su propia bola, era razonable que B asumiera que levantar su bola no influiría en el movimiento de la bola de A, a pesar del hecho que la bola de A terminó cerca del punto desde donde B levantó su bola.
Al evaluar la posibilidad de que la bola de A pudiera haber chocado con la bola de B y entonces, al haber levantado su bola, B podría haber influido en el movimiento de la bola de A, los siguientes son algunos factores que deben ser tomados en cuenta:
• la distancia de la bola de B de la línea de putt de A
• la línea que recorría la bola de A, y
• el contorno del green.
Cualquier duda de si hay una posibilidad razonable de que levantar la bola puede haber influido en el movimiento de la bola en movimiento se resuelve en contra del jugador que levantó su bola.

Decisiones relacionadas can 16-1b/3 y 16-1b/4:
• 1-2/0.5 Violación grave a la Regla 1-2.
• 1-2/1 Línea de putt alterada a propósito por oponente o co-competidor al caminar sobre ella.
• 17-3/2 Oponente o co-competidor que atiende asta-bandera para jugador no la saca; bola de jugador golpea asta-bandera.
• 19-1/5 Bola deliberadamente desviada o detenida en green por co-competidor.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 16-1b: Ver "Bola levantada: Green" en el Índice.

REPARACIÓN DE TAPONES DE HOYOS E IMPACTOS DE BOLA EN EL GREEN

16-1c/1
Reparar marca de impacto de bola por segunda vez

P. Una marca de impacto de bola fue reparada por un jugador. El impacto de bola está en la línea de putt de otro jugador. ¿Se le permite a este jugador reparar de nuevo el impacto de bola?

R. Sí, siempre y cuando todavía sea claramente identificable como un impacto de bola.

16-1c/1.5
Marca de impacto de bola en línea de juego; parcialmente sobre el green y parcialmente fuera de él

P. Si la bola de un jugador está justo afuera de la orilla del green y hay una marca de impacto de bola en su línea de juego, el jugador tiene derecho a arreglar el impacto de bola si éste está en el green (Regla 16-1c), pero no si está fuera del green (Regla 13-2). ¿Cuál es la decisión si un impacto de bola en la línea de juego está parte dentro y parte fuera del green?

R. Dado que resulta poco práctico permitir el arreglo de sólo aquella parte del impacto de bola que está en el green, al jugador le es permitido arreglar todo el impacto de bola.

16-1c/2
Marca de Impacto de Bola en Posición de Ayudar a Oponente

P. A y B están jugando un partido. En un hoyo par 3, ambos llegan al green con sus golpes de salida. La bola de A está a cuatro pies del hoyo. La de B está a quince pies. Al llegar al green, A se prepara para arreglar la marca del impacto de su bola. B le pide a A que no lo haga hasta que él (B) haya poteado, porque la marca del impacto de la bola de A está situada en una posición tal que la bola de B podría ser desviada por ella al hoyo. A objeta, diciendo que quiere arreglar la marca del impacto de su bola inmediatamente. ¿Se le permite a A hacer esto?

R. No. Si A repara la marca del impacto de su bola, pierde el hoyo (ver la Decisión 2/3) al intencionalmente negar el derecho de B a dejar la marca de impacto de bola como se encuentra. Aunque a A se le permite reparar la marca del impacto de bola bajo la Regla 16-1c, y por ello no estaría infringiendo la Regla 1-2 al hacerlo (ver la Excepción 1 a la Regla 1-2), él debe honrar la solicitud de B de no reparar la marca del impacto de su bola.

16-1c/3
Tapón de hoyo viejo hundido o levantado en línea de putt

P. La bola de un jugador está en el green. El tapón de un hoyo viejo está hundido o levantado en la línea de putt del jugador. ¿Cuál es el alivio que puede obtener el jugador?

R. El jugador puede intentar levantar o hundir el tapón para nivelarlo con la superficie del green – Regla 16-1c. Si esto no es posible, puede suspender el juego y solicitar al Comité que levante o hunda el tapón. Si el Comité no puede nivelar el tapón sin demorar indebidamente el juego, debe declarar el tapón como terreno en reparación, en cuyo caso el jugador tiene derecho a alivio según la Regla 25-1b (iii).

Decisiones relacionadas:
- 16/7 Dos hoyos en cada green de campo de nueve hoyos.
- 16-1a/15 Hongo creciendo en línea de putt.
- 25/17 Tapón de hoyo hundido.
- 25/18 Hoyo de estaca, que define obstáculo de agua, retirada.
- 30-8/30 Regla Local permite la reparación en el green de tapones de pasto en green que no sean de 4 ¼ pulgadas de diámetro.

16-1c/4
Reparar marcas de spikes alrededor del hoyo

P. La bola de un jugador está en o cerca del green. Antes de ejecutar su próximo golpe aplana unas marcas de spikes en las proximidades del hoyo, ¿está esto permitido?

R. No. Tal acción viola la Regla 16-1c, ya que el hecho de reparar marcas de spikes
en las proximidades del hoyo puede ayudar al jugador en su juego posterior del hoyo.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/36 Competidor permite a co-competidor reparar daño por spikes en línea de putt de competidor.
- 16-1a/16 Marca de spike reparada en línea de putt al reparar impacto de bola.

PROBAR LA SUPERFICIE DEL GREEN

16-1d/1
Jugador concede próximo golpe a oponente y le regresa bola haciéndola rodar o golpeándola

P. Un jugador concede a su oponente su próximo golpe y o levanta la bola y la hace rodar o la golpea para devolvérsela al oponente. El jugador actuó así con el propósito de devolverle su bola al oponente y no con la intención de probar la

superficie del green. ¿Viola el jugador la Regla 16-1d (Probar la superficie)?

R. No. Tal acción casual, no constituye una violación a la Regla 16-1d.

16-1d/2
Jugador concede a oponente su próximo golpe y golpea bola a lo largo de su propia línea de putt

P. Un jugador concede a su oponente su próximo golpe y golpea la bola a lo largo de la misma línea en que el jugador debe jugar su putt. ¿Se considera esto una violación a la Regla 16-1d?

R. Es una cuestión de hecho si el jugador procedió así con el propósito de probar la superficie del green. La manera y la finalidad aparente de tal acción serían los factores determinantes en cada caso particular.

16-1d/3
Jugador regresa su bola, al lugar de donde fue levantada, haciéndola rodar con el putter

P. Un jugador marca la posición de su bola en el green, la levanta y la coloca a un lado. Cuando le llega el turno de jugar el putt, hace rodar la bola con su putter al lugar de donde fue levantada. ¿Viola el jugador la Regla 16-1d (Probar la superficie)?

R. No, siempre y cuando no haya hecho rodar la bola con la intención de probar la superficie del green. Este método para recolocar la bola no es recomendable, pero no viola las Reglas.

Decisión relacionada con de 16-1d/1 a 16-1d/3:
- 16-1a/17 Bola levantada en green colocada adelante de marca y luego movida a posición original.

16-1d/4
Probar la superficie del green atrás de la bola para determinar si está mojada

P. Un jugador colocó la palma de su mano en el green, atrás de su bola, para determinar si el green estaba mojado. No raspó ni frotó la superficie. ¿Violó el jugador la Regla 16-1d (Probar la superficie)?

R. No. La Regla 16-1d prohíbe únicamente hacer rodar una bola o raspar o frotar la superficie del green, si se hace con el propósito de probarla. Como no se tocó la línea de putt, tampoco se infringió a la Regla 16-1a.

Decisiones relacionadas:
- 16-1a/4 Retirar agua ocasional del hoyo.
- 33/1 Remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos de green, por Comité.

16-1d/5
Frotar la bola en el green con el propósito de limpiarla

P. ¿Se le permite al jugador limpiar la bola frotándola en el green?

R. Sí, siempre y cuando no lo haga con el propósito de probar la superficie del green. Se recomienda que la bola sea limpiada de otra manera para eliminar cualquier duda con respecto a las intenciones del jugador.

16-1d/6
Caddie raspa superficie del green, pero jugador no se beneficia

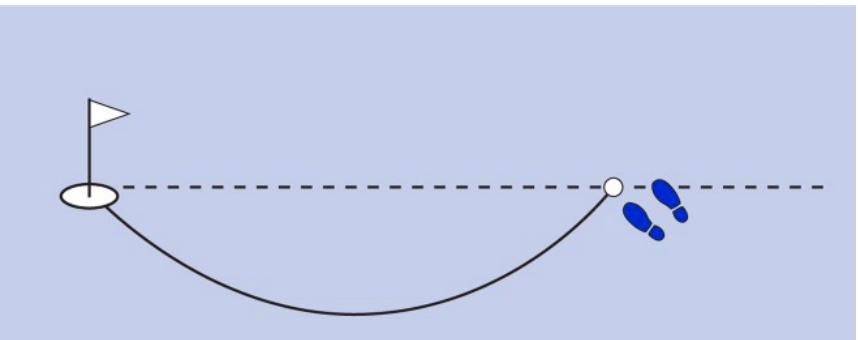
P. El caddie prueba la superficie del green al raspar el pasto. El jugador le dice inmediatamente que eso no está permitido por las Reglas. El jugador no recibe información alguna de su caddie sobre la condición del green. ¿Se debe penalizar al jugador bajo la Regla 16-1d?

R. Sí. La referencia al jugador en la Regla 16-1d, incluye a su caddie. Por lo tanto, la Regla prohíbe al caddie, al igual que al jugador, probar la superficie del green. Según la Regla 6-1, el jugador incurre en el castigo aplicable cuando su caddie infringe una Regla.

Decisiones relacionadas:
- 8-1/17 Solicitud de consejo hecha por error a caddie de oponente es retirada antes de recibir consejo.
- 16-1a/9 Barrer impedimentos sueltos de línea de putt con palma de la mano.

PARARSE A HORCAJADAS O EN LA LÍNEA DE PUTT

16-1e/1
Significado de "línea de putt" en el contexto de "pararse a horcajadas en la línea de putt"



P. En relación con el dibujo, la línea punteada es una línea directa desde la bola al hoyo y la línea sólida es la línea por la cual el jugador intenta jugar su bola; ¿cuál es la "línea de putt" para la aplicación de la Regla 16-1e (Pararse a horcajadas o

sobre la línea de putt)? Si la línea punteada es la "línea de putt", el jugador viola la Regla 16-1c. Si la línea sólida es la línea de putt, no viola dicha Regla.

R. La "línea de putt" es la línea sólida.

BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO

16-2/0.5
Bola que sobrecuelga el hoyo es levantada, limpiada y recolocada; bola cae en el hoyo

P. Después de un golpe de acercamiento, la bola de un jugador queda sobrecolgando el hoyo. El jugador llega al hoyo sin una demora irrazonable y observa que hay lodo en la bola. El jugador marca la posición de la bola y la levanta, la limpia y la recoloca. La bola permanece en la orilla del hoyo unos 5 segundos y luego, cuando el jugador se prepara para golpearla, la bola cae en el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Según la Regla 16-2, si una bola cae en el hoyo después de considerarse en reposo, se considera que el jugador ha embocado con su golpe anterior y agregará un golpe de castigo a su score para ese hoyo. En este caso, cuando el jugador marcó la posición de la bola, ésta debía haber estado en reposo. Se debe considerar que la bola estaba en reposo cuando se la recolocó; de no ser así se hubiera tenido que recolocar (Regla 20-3d).

Por lo tanto, se considera que el jugador embocó con su último golpe y debe agregar un golpe de castigo a su score para el hoyo.

16-2/1 (Reservada)

16-2/2
Bola que sobrecuelga el hoyo es alejada por el oponente antes de que el jugador determine el estatus de su bola

P. En un partido entre A y B, A juega el putt y su bola aparentemente queda en reposo, pero sobrecolgando el hoyo. Dentro de 5 segundos, B concede a A su próximo golpe y golpea la bola alejándola del hoyo. ¿Tenía B derecho a retirar así la bola de A?

R. No. Según la Regla 16-2, a A se le debe conceder un tiempo razonable para acercarse al hoyo y diez segundos adicionales para determinar si su bola está en reposo. Puesto que B infringió los derechos de A, en equidad (Regla 1-4), B pierde el hoyo, asumiendo que el putt de A no era para empatar, en cuyo caso aplicaría la Regla 2-2 (Hoyo empatado).

Decisiones relacionadas:
- 1-2/4 Jugador brinca cerca del hoyo para que bola que sobrecuelga el hoyo caiga; bola se mueve.
- 2-4/2 Bola cae en el hoyo después de concesión del próximo golpe.
- 18-2/24 Bola cae en el hoyo después de tomarse postura.

16-2/3 (Reservada)

16-2/4
Bola que sobrecuelga el hoyo se mueve al retirar asta-bandera

P. Después de un golpe desde afuera del green, la bola de un jugador queda en reposo sobrecolgando el hoyo pero no recargada en el asta-bandera no atendida. El jugador camina hacia el hoyo sin retraso irrazonable y retira el asta-bandera. La bola rueda alejándose del hoyo o cae dentro de él. ¿Cuál es la decisión?

R. Es una cuestión de hecho si las acciones del jugador causan que la bola se mueva y cualquier duda debe ser resuelta en contra del jugador.

El asta-bandera es una obstrucción movible. Si el movimiento de la bola fue directamente atribuible a sacar el asta-bandera, la bola debe ser recolocada en la orilla del hoyo sin castigo (Regla 24-1a). Si el jugador causó que la bola se moviera pero el movimiento de la bola no fue directamente atribuible a sacar el asta-bandera, la bola debe ser recolocada en la orilla del hoyo, y el jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2.

Si las acciones del jugador no causaron que la bola se moviera y la bola cae dentro del hoyo, aplica lo previsto en la Regla 16-2, sin importar que sacar el asta-bandera ocurra antes o después del tiempo establecido en la Regla 16-2.

Si las acciones del jugador no causaron que la bola se moviera y la bola cambia de posición, el jugador debe jugar la bola desde su nueva posición.

Si un oponente o co-competidor saca el asta-bandera sin la autoridad del jugador, antes de que la bola se considere en reposo bajo la Regla 16-2 y, como consecuencia de esta acción la bola se mueve, el oponente o co-competidor ha infringido los derechos del jugador ya que, como lo establece la Regla 16-2, el jugador tiene derecho a un tiempo razonable para acercarse al hoyo y diez segundos adicionales para determinar si su bola está o no en reposo. En equidad (Regla 1-4), el oponente o co-competidor incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes de castigo en stroke play. El jugador no incurre en castigo y, en stroke play, debe colocar la bola en la orilla del hoyo.

Si un oponente o co-competidor saca el asta-bandera sin la autoridad del jugador, antes de que la bola se considere en reposo bajo la Regla 16-2, y estas acciones no causan que la bola se mueva, y la bola cae al hoyo, aplica lo previsto en la Regla 16-2.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/8 Jugador concede siguiente golpe de oponente y juega antes que oponente tenga oportunidad de levantar su bola.
- 3-4/1 Competidor no recibe oportunidad de levantar bola que asiste a cocompetidor.
- 17-4/2 Bola recargada en asta-bandera; putt concedido y bola retirada antes que jugador pueda sacar asta-bandera.
- 22/6 Competidor solicita que bola en posición de asistirlo no sea levantada.
- 30-3f/11 Solicitud de levantar bola que puede asistir al compañero no es cumplida.

16-2/5
Bola que sobrecuelga el hoyo se mueve y golpea asta-bandera al quitar astabandera

P. Después de un golpe desde afuera del green, la bola de un jugador sobrecuelga el hoyo. Mientras el jugador quita el asta-bandera, la bola cae en el hoyo, golpeando el asta-bandera. Las acciones del jugador no causaron que la bola se moviera. ¿Cuál es la decisión?

R. En equidad (Regla 1-4), no hay castigo bajo la Regla 17. Si la bola quedó en reposo dentro de la circunferencia del hoyo con toda la bola debajo del nivel de la superficie del borde del hoyo, la bola se considera embocada. Si después de golpear el asta-bandera, la bola es desviada fuera del hoyo, la bola debe ser colocada en la orilla del hoyo sin castigo.

La respuesta respecto a la Regla 17 no es afectada por la cantidad de tiempo que transcurra antes de que la bola caiga al hoyo después de que el jugador llega al mismo.

Habría un golpe de castigo bajo la Regla 16-2 si la bola cae al hoyo después de que la bola se considere en reposo bajo dicha Regla.

Si, previo al tiempo transcurrido especificado por la Regla 16-2, un oponente o co-competidor saca el asta-bandera sin autoridad del jugador y la bola cae en el hoyo y golpea el asta-bandera antes de que quede en reposo fuera del hoyo, el oponente o co-competidor, en equidad (Regla 1-4), incurriría en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes de castigo en stroke play al considerar que han infringido los derechos del jugador bajo la Regla 16-2. En esta situación, en stroke play, el jugador debe recolocar su bola en la orilla del hoyo.

REGLA 17

EL ASTA-BANDERA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

17-1. EL ASTA-BANDERA ATENDIDA, REMOVIDA O LEVANTADA

Antes de efectuar un *golpe* desde cualquier parte del *campo*, el jugador puede mandar atender, remover o levantar el *asta-bandera* para indicar la posición del *hoyo*.

Si el *asta-bandera* no es atendida, removida o levantada antes de que el jugador efectúe su *golpe*, ya no se debe atender, remover o levantar durante el *golpe*, o mientras que la bola del jugador esté en movimiento si dicha acción pudiera ejercer influencia sobre el movimiento de la bola.

Nota 1: Si el *asta-bandera* está colocada en el *hoyo* y alguien se para cerca de ella durante la ejecución de un *golpe*, se considera que la está atendiendo.

Nota 2: Antes del *golpe*, si el *asta-bandera* es atendida, removida o levantada por alguien con el conocimiento del jugador y éste no objeta, se considera que el jugador lo ha autorizado.

Nota 3: Si alguien atiende o levanta el *asta-bandera*, o se para cerca de ella durante la ejecución de un *golpe*, se considera que la está atendiendo hasta que la bola se detenga.

(Mover el asta-bandera atendida, removida o levantada mientras una bola está en movimiento – ver Regla 24-1.

17-2. ASTA-BANDERA ATENDIDA SIN AUTORIZACIÓN

Si un *oponente* o su *caddie* en match play o un *co-competidor* o su *caddie* en *stroke play*, sin la autorización o el consentimiento previo del jugador, atiende, remueve o levanta el *asta-bandera* durante la ejecución del *golpe*, o mientras que la bola está en movimiento, y dicho acto pudiera influenciar el movimiento de la bola, el *oponente* o *co-competidor* incurre en el castigo aplicable.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 17-1 ó 17-2:**

Match play – pérdida del hoyo; stroke play – dos golpes.

*En stroke play, si ocurre una violación a la Regla 17-2 y luego la bola del *competidor* golpea el *asta-bandera* o a la persona que la está atendiendo o sosteniendo, o cualquier cosa que éste vaya cargando, el *competidor* no tiene castigo. La bola se juega como repose, excepto que, si el *golpe* fue ejecutado desde el *green*, se cancela el golpe y la bola debe ser recolocada y el tiro repetido.

17-3. BOLA QUE GOLPEA EL ASTA-BANDERA O A QUIEN LA ATIENDE

La *bola* del jugador no debe golpear:

a. El *asta-bandera* cuando está siendo atendida, removida o levantada;

b. A la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera*, o cualquier cosa llevada por ella; o

c. El *asta-bandera* colocada en el *hoyo*, sin ser atendida, cuando el *golpe* se ejecutó desde el *green*.

Excepción: Cuando la bandera está atendida, removida o levantada sin la autorización del jugador. – Ver Regla 17-2.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 17-3:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes y la bola se debe jugar donde repose.

17-4. BOLA RECARGADA EN EL ASTA-BANDERA

Cuando el *asta-bandera* está colocada en el *hoyo* y la bola no *embocada* de un jugador reposa recargada en ella, el jugador, u otra persona autorizada por él, puede mover o sacar el *asta-bandera* y si la bola cae dentro del *hoyo*, se considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*. De no ser así, si la bola fue *movida*, debe ser colocada en la orilla del *hoyo*, sin castigo.

EL ASTA-BANDERA: GENERAL

17/1
Objeto colocado en asta-bandera para indicar posición del hoyo en green

P. En el asta-bandera se coloca un disco delgado o una funda para indicar la distancia al hoyo desde la entrada del green. Si el disco se coloca cerca de la base del asta-bandera, significa que el hoyo está en la entrada del green; si se coloca cerca de la punta del asta-bandera, significa que el hoyo está al fondo del green. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre y cuando el disco sea circular en su corte transversal.

17/2
Banderas de diferentes colores usadas para indicar posición del hoyo en green

P. ¿Puede el Comité utilizar asta-banderas con banderas de dos colores, un color cuando el hoyo está en la parte delantera del green y el otro color para cuando está al fondo?

R. Sí.

17/3
Asta-bandera de forma cónica o de diámetros distintos

P. ¿Se permite que un asta-bandera sea de forma cónica o que tenga una férula

de metal delgada en la base?

R. Sí. La definición no prohíbe que existan secciones con diferentes diámetros. La definición establece que el asta-bandera debe ser circular en su corte transversal. Esto es para prohibir astas-banderas que no sean circulares en su parte inferior.

17/3.5
Reflector en asta-bandera

P. Para ayudar con el uso de aparatos para medir distancias, en un campo se colocaron reflectores en las asta-banderas. Los reflectores no son circulares en su sección transversal. ¿Se permite el uso de estos reflectores?

R. Sí. El uso de pequeños reflectores no circulares es una excepción a los requerimientos en la Definición de "Asta-bandera" que señala que el asta-bandera y cualquier aditamento añadido a ella debe ser circular en su sección transversal.

Decisiones relacionadas:
- 8-1/2 Intercambiar información sobre distancias.
- 14-3/0.5 Regla Local que permite uso de aparatos para medir distancias.
- 14-3/0.7 Jugador obtiene información sobre distancia medida con aparato electrónico.

17/4
Ajuste del Asta-bandera; Derechos del Jugador

P. Un jugador jugando desde afuera del green y deseando dejar el asta-bandera en el hoyo puede encontrar que el asta-bandera se inclina hacia su bola (una desventaja) o alejándose de su bola (una ventaja). ¿Cuáles son los derechos del jugador en una situación así?

R. Ya que el jugador tiene derecho a jugar el campo como lo encuentre, el astabandera puede ser dejada como se encuentra. Alternativamente, el asta-bandera puede ser centrada en el hoyo, como contempla la Definición de "Asta-bandera."

El asta-bandera no puede ser ajustada intencionalmente a una posición más favorable que la centrada. Hacer eso sería una infracción a la Regla 1-2 (Ejercer Influencia en el Movimiento de la Bola o Alterar las Condiciones Físicas).

Un oponente o co-competidor que centra el asta-bandera no incurre en castigo, pero el jugador puede hacer que se restituya a su posición original.

17/5 (Reservada)

17/6
Bola atorada en bandera (trapo) atada al asta-bandera

P. La bola de un jugador se atora en la bandera (trapo) atada a un asta-bandera. ¿Cuál es el procedimiento?

R. Un asta-bandera es una obstrucción movible y aplica la Regla 24-1. Sin embargo, al tomar alivio, no se le permite al jugador colocar la bola dentro del hoyo. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), al tomar alivio la bola debe ser colocada en la orilla del hoyo.

17/7
Revestimiento de hoyo sacado por quien atiende asta-bandera; bola cae en el hoyo sin revestimiento

P. Quien atiende el asta-bandera la saca y, al hacerlo, saca el revestimiento del hoyo. La bola del jugador cae en el hoyo sin revestimiento. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no incurre en castigo y la bola está embocada. Un hoyo puede no tener revestimiento – ver la Definición de "Hoyo".

17/8
Bola golpea contra revestimiento de hoyo sacado con asta-bandera

P. Un jugador ejecutó un glpe en el green. La bola golpeó el revestimiento del hoyo que se había adherido al asta-bandera y salió del hoyo cuando quien atendía el asta-bandera la sacó. ¿Se incurre en penalidad?

R. No. El revestimiento del hoyo es un agente externo. Por consecuencia, si el revestimiento estaba en movimiento cuando la bola lo golpeó, se debe cancelar el golpe y la bola debe ser recolocada – Regla 19-1b. Si el revestimiento no estaba en movimiento, la bola se debe jugar tal como está – Regla 19-1. En caso de duda, la bola se debe jugar como se encuentra.

17/9
Persona que atiende asta-bandera la saca y la tuerca colocada en el tope del asta cae al suelo y desvía la bola

P. Un jugador juega su putt, la persona que atiende el asta-bandera la saca y la tuerca colocada al tope del asta cae al suelo. La tuerca golpea la bola del jugador en movimiento y la desvía. ¿Cuál es la decisión?

R. Una vez suelta la tuerca, ya no formaba parte del asta-bandera. Era un agente externo. Por lo tanto, el golpe es cancelado y la bola debe ser recolocada – Regla 19-1b.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 17: Ver "Asta-bandera" en el Índice.

ASTA-BANDERA ATENDIDA, RETIRADA O SOSTENIDA

17-1/1
Significado de "se para cerca del hoyo"

P. La Nota a la Regla 17-1 dice que si alguien "se para cerca del hoyo", se considera que está atendiendo el asta-bandera. ¿Se considera que tal persona

está parada "cerca del hoyo" si está lo suficientemente cerca como para tocarla?

R. Sí.

17-1/2
Oponente o co-competidor se niega a atender asta-bandera

P. ¿Tiene un jugador algún derecho si solicita a su oponente o co-competidor que le atienda el asta-bandera y el oponente o co-competidor se niega a hacerlo?

R. No.

17-1/3
Asta-bandera atendida por árbitro, observador o anotador a petición de jugador

P. Un jugador solicita a un árbitro, un observador o su anotador que atienda el asta-bandera y el árbitro, observador o anotador accede. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. Un árbitro o un observador no debería atender el asta-bandera. Ver las Definiciones de "Arbitro" y "Observador". Sin embargo, el jugador no incurre en castigo si lo pide y el árbitro u observador accede.

Un anotador puede atender el asta-bandera aunque sea un co-competidor.

17-1/4
Persona que atiende asta-bandera se para atrás del hoyo

P. ¿Le está permitido a la persona que atiende el asta-bandera pararse atrás del hoyo, en vez de a un lado del mismo?

R. Sí. Quien atiende el asta-bandera podría tener que parase atrás del hoyo para evitar pararse en la línea de putt de otro jugador.

17-1/4.5
Persona que atiende asta-bandera la saca y sostiene perpendicularmente atrás del hoyo; punta toca green

P. Un jugador, que se prepara para jugar, le pide a su caddie que atienda el astabandera.
El caddie la saca del hoyo y la sostiene perpendicularmente a 5 u 8 pulgadas directamente detrás del hoyo, con la punta tocando el green. Atiende el asta-bandera de esta forma para no correr el riesgo de que la punta quede atorada en el hoyo. ¿Viola las Reglas este procedimiento?

R. No, pero tal práctica no se recomienda debido a la posibilidad de dañar el green.

17-1/5
Sostener asta-bandera con una mano y jugar putt con la otra mano

P. Un jugador sostiene el asta-bandera con una mano y emboca un putt corto sosteniendo el putter con la otra mano. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre y cuando el asta-bandera haya sido sacada del hoyo y que la bola, por consecuencia, no la golpee. Si la bola golpea el asta-bandera, se infringe la Regla 17-3a.

Decisión relacionada:

- 14-3/9 Jugador potea con una mano y se apoya en bastón con la otra mano.

17-1/6 (Reservada)

ATENCIÓN NO AUTORIZADA

17-2/1
Oponente o co-competidor atiende asta-bandera sin autoridad pero, por instrucciones del jugador, deja de atenderla

P. Cuando el jugador se prepara para jugar desde un área cerca del green, su oponente o co-competidor atiende el asta-bandera sin la autoridad, ni conocimiento previo, del jugador. El jugador hace su golpe, levanta la vista y observa que el asta-bandera está siendo atendida. Mientras la bola está en movimiento, el jugador le dice a su oponente o co-competidor que deje el asta-bandera dentro del hoyo y que se haga a un lado. El oponente o co-competidor lo obedece. ¿Cual es la decisión?

R. Ya que el asta-bandera atendida sin autoridad pudo haber ejercido influencia sobre el movimiento de la bola, el oponente o co-competidor violó la Regla 17-2. El oponente o co-competidor no está exento del castigo bajo la Regla 17-2 por dejar de atender el asta-bandera.

En match play, el oponente pierde el hoyo (Regla 17/2).

En stroke play, el co-competidor es penalizado con dos golpes y la bola se juega donde haya quedado. Si la bola del jugador golpea el asta-bandera, el jugador no incurre en castigo (Regla 17-2).

17-2/2
Asta-bandera atendida por oponente o co-competidor sin autoridad mientras bola de jugador en movimiento

P. Un jugador juega desde afuera del green con el asta-bandera en el hoyo. Cuando la bola está en movimiento y aún a 20 yardas del hoyo, un oponente o co-competidor, sin la autoridad del jugador, retira el asta-bandera erróneamente creyendo que el jugador será penalizado si su bola choca contra el asta-bandera en el hoyo. La bola termina cinco yardas corta del hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Bajo la Regla 17-2, el oponente o co-competidor es penalizado si retirar el astabandera pudiera haber influido en el movimiento de la bola. La determinación de si había una posibilidad razonable que retirar el asta-bandera podría haber influido en el movimiento de la bola se hace en referencia a la situación en el momento en que el asta-bandera fue retirada.

En este caso, ya que el asta-bandera fue retirada antes de que pudiese saberse

cuál sería el resultado del golpe, y ya que la intención del jugador que efectuó el golpe era acercar la bola al hoyo tanto como fuese posible, en el momento en que el asta-bandera fue retirada era una posibilidad razonable que su retiro pudiese haber influido en el movimiento de la bola. Por lo tanto, el oponente pierde el hoyo en match play o el co-competidor incurre en un castigo de dos golpes en stroke play por infringir la Regla 17-2.

Si un asta-bandera es retirada, atendida o sostenida sin autoridad por un oponente o co-competidor mientras una bola está en movimiento, pero en el momento de la acción no es una posibilidad razonable que la bola llegue al hoyo o, habiendo pasado el hoyo, regrese a él (p. ej., como resultado de la pendiente del green, el viento, etc.), no se infringe la Regla 17-2.

BOLA GOLPEA EL ASTA-BANDERA O A QUIEN LA ATIENDE

17-3/1
Embocar sin que bola toque asta-bandera

P. Un jugador ejecuta un golpe sobre el green sin que el asta-bandera sea atendida. La bola se detiene momentáneamente en la orilla del hoyo y luego cae. El jugador declara que la bola cayó en el hoyo sin golpear el asta-bandera y que, por lo tanto, no incurre en castigo bajo la Regla 17-3. ¿Es válida la declaración?

R. No. Una bola no está embocada hasta que está en reposo en el hoyo – ver la Definición de "Bola embocada". Si el asta-bandera está en el hoyo, es imposible que la bola esté dentro del hoyo sin golpear el asta-bandera.

17-3/2
Oponente o co-competidor que atiende asta-bandera para jugador no la saca del hoyo; bola de jugador golpea asta-bandera

P. La bola de A se encuentra en el green. A le pide a B, su oponente o cocompetidor, que atienda el asta-bandera, y B accede. A potea y B no saca el asta-bandera. La bola de A golpea el asta-bandera. ¿Cuál es la decisión?

R. Si B no sacó el asta-bandera con el propósito que A incurriera en un castigo, B está descalificado, tanto en match play como en stroke play, bajo la Regla 33-7 por actuar en contra del espíritu del juego. En stroke play, en equidad (Regla 1-4), A debe repetir el golpe sin castigo.

Si B no sacó el asta-bandera con la intención de influir en el movimiento de la bola de A (p. ej., con el propósito de evitar que la bola de A pasara del hoyo), B infringe la Regla 1-2, y pierde el hoyo en match play o incurre en un castigo de dos golpes en stroke play, sea que la bola haya o no golpeado el asta-bandera. En stroke play, si la bola golpeó el asta-bandera y como resultado A sufrió una considerable ventaja o desventaja, entonces el Comité podría considerar que B cometió una violación grave contra la Regla 1-2, cuyo castigo es la descalificación. Sea o no que B haya cometido una violación grave a la Regla 1-2, en stroke play, si la bola de A golpeó el asta-bandera, en equidad (Regla 1-4), A

debe repetir el golpe sin castigo – ver la Nota 2 a la Regla 1-2.

Si B no sacó el asta-bandera no deliberadamente (p. ej., el asta-bandera se atoró en el revestimiento del hoyo o B se distrajo y no vio a A potear), ya que B estaba actuando para A, A incurre un castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play bajo la Regla 17-3. A debe jugar su bola como se encuentra. B no incurre en castigo.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/0.5 Violación grave a la Regla 1-2.
- 1-2/1 Línea de putt a propósito alterada por oponente o co-competidor al pararse en ella.
- 16-1b/3 Bola levantada de green; bola recolocada mientras otra bola está en movimiento subsecuentemente desvía bola.
- 16-1b/4 Bola levantada de green por oponente o co-competidor mientras bola de jugador está en movimiento.
- 19-1/5 Bola deliberadamente desviada o detenida en green por un cocompetidor.

17-3/3
Bola golpea asta-bandera que está en el suelo

P. En general, la bola de un jugador no debe golpear el asta-bandera cuando ha sido retirada del hoyo (Regla 17-3). ¿Cuál sería la decisión en las siguientes situaciones?
(a) Un jugador golpea firmemente su putt y la bola golpea el asta-bandera que ha sido quitada por alguien en su partido o grupo y colocada en el suelo atrás del hoyo.
(b) Un jugador ejecuta su segundo golpe al green y la bola golpea el astabandera que ha sido tirada por el viento y está en el green.
(c) Un jugador que no cree que puede llegar al green ocupado por el grupo que lo antecede, ejecuta su segundo golpe en un hoyo par 5 y la bola rueda sobre el green golpeando el asta-bandera que ha sido retirada del hoyo y colocada en el suelo por alguien del grupo de adelante.

R. (a) El jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play bajo la Regla 17-3a.
(b) y (c) No hay castigo. La Regla 17-3a no aplica en ninguno de los dos casos. Sólo aplica cuando el asta-bandera ha sido retirada con la autoridad o conocimiento previo del jugador, por alguien en el partido o grupo del jugador.

17-3/4
Asta-bandera atendida por compañero sin autoridad expresa de jugador; bola golpea asta-bandera o a compañero

P. En un juego de bola baja, A se prepara para jugar desde afuera del green. B, su compañero, atiende el asta-bandera sin que A tenga conocimiento o dé su autoridad expresa. A juega y su bola golpea a B o al asta-bandera. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el asta-bandera es atendida por el caddie del jugador, su compañero o el caddie de su compañero, es decir, por un miembro del bando del jugador, se considera que está siendo atendida con el conocimiento y la autoridad del jugador.

Por lo tanto, en match play A queda descalificado de ese hoyo (Regla 17-3b), mientras que B no tiene castigo (Regla 30-3f).

En stroke play, A incurre en el castigo de dos golpes y debe jugar su bola como se encuentra (Regla 17-3b), mientras que B no tiene castigo (Regla 31-8).

17-3/5
Bandera golpeada por bola siendo el asta-bandera atendida

P. Siendo el asta-bandera atendida, la bola de un jugador golpeó la bandera (trapo) atada al asta-bandera. ¿Incurrió el jugador en castigo bajo la Regla 17-3a?

R. Sí. La bandera es parte del asta-bandera.

17-3/6
Indicar la posición del hoyo con un bastón

P. El asta-bandera ha sido retirada. A desea que la posición del hoyo sea indicada, pero no quiere perder tiempo colocando el asta-bandera. A le pide a B que coloque la empuñadura de su putter en el hoyo. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Pero un putter utilizado para indicar la posición de un hoyo debe ser tratado como un asta-bandera para los efectos de la aplicación de las Reglas.

BOLA RECARGADA EN EL ASTA-BANDERA

17-4/1
Bola recargada en asta-bandera es levantada antes de ser embocada

P. La bola de un jugador está recargada en el asta-bandera pero no está embocada porque no está totalmente por debajo del nivel de la superficie. Sin embargo, el jugador creyendo que la bola ha sido embocada, la levanta. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 20-1 por levantar la bola sin marcar su posición. El jugador debe recolocar la bola recargándola en el asta-bandera y aplica la Regla 17-4.

Decisión relacionada:

- 30-3f/3 Bola de jugador recargada en asta-bandera es levantada antes de ser embocada; otros en partido levantan erróneamente creyendo que jugador ganó el hoyo.

17-4/2
Bola recargada en asta-bandera; se concede el putt y la bola se retira antes que jugador pueda sacar asta-bandera

P. En un partido, A ejecuta un golpe desde afuera del green y su bola queda recargada en el asta-bandera. B, oponente de A, concede el próximo golpe a A y retira la bola de A. A pesar de la concesión de B, ¿tiene A derecho de recolocar su bola para ejercer los derechos que le otorga la Regla 17-4?

R. Sí. Al estar la bola de A recargada en el asta-bandera, aplica la Regla 17-4 y A tiene derecho a mover o sacar el asta-bandera para ver si la bola cae en el hoyo. B no tenía derecho a quitar la bola y conceder el próximo golpe hasta que A hubiera tenido la oportunidad de proceder de acuerdo con la Regla 17-4. Al retirar la bola de A, B violó la Regla 18-3b e incurrió en un golpe de castigo. A debe entonces recolocar su bola recargada en el asta-bandera y aplicar la Regla 17-4.

17-4/3
Bola recargada en asta-bandera se aleja del hoyo cuando asta-bandera es retirada por oponente o un co-competidor

P. La bola de un jugador está recargada en el asta-bandera. Sin su autoridad, su oponente o un co-competidor retira el asta-bandera y la bola se aleja del hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play, el oponente incurre en el castigo de un golpe y la bola debe ser recolocada recargada en el asta-bandera (Regla 18-3b).

En stroke play, la bola se debe recolocar recargada en el asta-bandera sin aplicar castigo a ninguno de los jugadores (Regla 18-4).

En cualquiera de estas modalidades de juego, al jugador se le permite mover o retirar el asta-bandera de acuerdo con la Regla 17-4.

17-4/4
Bola recargada en asta-bandera se aleja del hoyo cuando asta-bandera es retirada por jugador; bola no es recolocada en la orilla del hoyo

P. La bola de un jugador está recargada en el asta bandera. El jugador retira el asta-bandera y la bola se aleja del hoyo. El jugador juega la bola desde su nueva posición, embocando el putt. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador debió colocar la bola en la orilla del hoyo (Regla 17-4).

En match play, el jugador pierde el hoyo – Reglas 17-4 y 2-6.

En stroke play, el jugador incurre en un castigo de dos golpes y la bola está embocada – Reglas 17-4 y 3-5.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 17-4:

- 16-2/4 Bola que sobrecuelga el hoyo se mueve al retirar asta-bandera.
- 16-2/5 Bola que sobrecuelga el hoyo se mueve y golpea asta-bandera al estar siendo retirada.

REGLA 18

BOLA EN REPOSO MOVIDA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

18-1. POR UN AGENTE EXTERNO

Si una bola en reposo es *movida* por un *agente externo*, no hay castigo y la bola deberá recolocarse.

Nota: Es una cuestión de hecho si una bola ha sido *movida* por un *agente externo*. Para aplicar esta Regla, debe ser conocido o virtualmente cierto que un *agente externo* ha *movido* la bola. A falta de este conocimiento o certeza, el jugador debe jugar su bola como reposa o, si no se encuentra, proceder bajo la Regla 27-1.

(Bola en reposo movida por otra bola - ver Regla 18-5.)

18-2. POR EL JUGADOR, SU COMPAÑERO DE BANDO, CADDIE O EQUIPO

a. General

Excepto lo permitido por las *Reglas*, cuando la bola de un jugador se encuentra *en juego*, si:

(i) el jugador, su *compañero de bando* o cualquiera de sus *caddies:*

- levanta o *mueve* la bola,
- toca la bola intencionalmente (excepto con el bastón al estar *tomando postura),* o
- causa que se *mueva, o*

(ii) el *equipo* del jugador o de su *compañero de bando* causa que la bola se mueva, el jugador incurrirá en castigo de un golpe.

Si la bola se *mueve*, deberá ser recolocada a menos que el movimiento ocurra después de que el jugador haya iniciado su *golpe* o el movimiento hacia atrás de su bastón para efectuarlo y lo lleve a cabo.

De acuerdo con las *Reglas* no habrá castigo si el jugador causa accidentalmente que la bola se *mueva* en las siguientes circunstancias:

- Al buscar una bola cubierta por arena o al recrear el lie de la bola que ha sido alterado durante dicho proceso, al recolocar *impedimentos sueltos* movidos al buscar o identificar una bola, al sondear, en un *obstáculo*, para buscar una bola que se encuentra en agua en un *obstáculo de agua* o al buscar una bola en una *obstrucción* o en una *condición anormal del terreno* – Regla 12-1
- Al reparar un relleno de *hoyo* viejo o una marca de impacto de bola - Regla 16-1c
- Al medir – Regla 18-6
- Al levantar una *bola* de acuerdo con alguna *Regla* – Regla 20-1
- Al colocar o recolocar una *bola* bajo una *Regla* – Regla 20-3a
- Al quitar un *impedimento suelto* en el *green* – Regla 23-1
- Al quitar *obstrucciones* movibles – Regla 24-1

18-3. POR UN OPONENTE, SU CADDIE O EQUIPO, EN MATCH PLAY

a. Durante la búsqueda

Si, durante la búsqueda de la bola del jugador, un *oponente*, su *caddie* o su *equipo*, *mueve* la bola, la toca o causa que se *mueva*, no habrá castigo. Si la *bola* se *movió* deberá recolocarse.

b. En otro caso que no sea la búsqueda

De no tratarse de la búsqueda de la bola del jugador, si un *oponente*, su *caddie* o su *equipo mueve* la bola, la toca intencionalmente o causa que se *mueva*, excepto como está previsto en las *Reglas*, el oponente incurrirá en un golpe de castigo. Si la bola se *movió* deberá recolocarse.

(Jugar una bola equivocada – ver Regla 15-3)
(Bola movida al medir – ver Regla 18-6)

18-4. POR UN CO-COMPETIDOR, SU CADDIE O EQUIPO, EN STROKE PLAY

Si un *co-competidor,* su *caddie* o su *equipo mueven* la bola de un jugador, la tocan o causan que se *mueva*, no habrá castigo. Si la bola se *movió* deberá recolocarse.

(Jugar una *bola equivocada* - ver Regla 15-3.)

18-5. POR OTRA BOLA

Si una *bola en juego* y en reposo es *movida* por otra bola en movimiento después de un *golpe*, la *bola movida* deberá recolocarse.

18-6. BOLA MOVIDA AL MEDIR

Si una bola o marcador de bola se *mueve* al medir, mientras se esté procediendo bajo o al determinar la aplicación de una *Regla*, la bola o el marcador deberá recolocarse. No habrá castigo en caso de que el movimiento de la bola o del marcador se atribuya directamente al acto específico de medir. De otra forma, aplican las condiciones previstas en las Reglas 18-2, 18-3b ó 18-4.

*CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del *hoyo*; Stroke play – dos golpes.
*Si un jugador que debe recolocar una bola no lo hace, o efectúa un *golpe* a una *bola sustituta* bajo la Regla 18 cuando la *sustitución* no está permitida, incurre en el castigo general por infracción a la Regla 18, pero no hay castigo adicional bajo esta Regla.

Nota 1: Si una bola que debe ser recolocada según esta Regla no es recuperable de inmediato, podrá *sustituirse* por otra.
Nota 2: Si el lie original de una bola a colocarse o recolocarse ha sido alterado, ver Regla 20-3b.
Nota 3: Si fuera imposible determinar el punto en que una bola deba ser colocada o recolocada, ver Regla 20-3c.

BOLA EN REPOSO MOVIDA: GENERAL

18/1
Bola se mueve verticalmente hacia abajo

P. Una bola que está en pasto alto se desliza verticalmente hacia abajo. O una bola es pisada accidentalmente y presionada hacia abajo, digamos una pulgada, en el pasto o dentro del suelo. En cada caso, ¿se considera que la bola se ha movido?

R. Sí, salvo que la bola regresara a su posición original. La dirección del movimiento es irrelevante.

Decisión relacionada:
- 20-3d/3 Bola en rough se mueve hacia abajo al tomar postura; bola no permanece en reposo al ser recolocada.

18/2
Bola oscila al tomar postura

P. Al tomar postura un jugador, accidentalmente causa que la bola oscile, pero ésta regresa a su posición original. ¿Se considera que la bola se ha "movido"?

R. No.

Decisiones relacionadas:
- 1-2/9 Jugador presiona bola en superficie de green.
- 14-5/2 Efectuar golpe a bola que oscila.

18/3
Bola en la horqueta de árbol se mueve en relación al suelo, pero no en relación a horqueta

P. Una bola está en una horqueta en la rama de un árbol. El jugador sube al árbol para jugar su siguiente golpe. La rama se dobla con su peso. Aunque la bola se mueve en relación al suelo, no se mueve en relación a la horqueta. ¿Se considera que la bola se ha movido?

R. No se considera que la bola se haya movido puesto que no se movió en relación a la horqueta del árbol en que estaba alojada.

18/4
Evidencia de televisión muestra que la bola en reposo cambió de posición por una medida tan pequeña que no es perceptible a simple vista.

P. Un jugador toma postura, Observa un pequeño movimiento de la bola pero cree que solo ha oscilado y que no ha abandonado su posición original por lo tanto juega la bola como se encuentra. Más tarde el Comité se entera por

evidencia de la televisión que la bola de hecho abandonó su posición y quedó en reposo en otro lugar, aunque el cambio de posición fue tal que no era razonablemente perceptible a simple vista al momento del incidente. ¿Cuál es la decisión?

R. Se considera que la bola no se ha movido y por lo tanto no hay castigo bajo la Regla 18-2. La Definición de "Bola Movida" - cuando una bola "abandona su posición y reposa en cualquier otro lugar"- no contempla movimientos de la bola que solo son perceptibles a través del uso de televisión de alta definición u otra forma de tecnología sofisticada.

Al determinar si su bola en reposo se ha movido o no, un jugador debe basar su juicio en toda la información fácilmente accesible a él en el momento, para así poder determinar si la bola debe ser recolocada bajo la Regla 18-2 u otra Regla aplicable. Cuando la bola del jugador ha abandonado su posición original y ha quedado en reposo en otro lado por una medida tan pequeña que no era razonablemente perceptible a simple vista en el momento, la determinación del jugador de que su bola no se ha movido se considera concluyente, aún si dicha determinación luego se demuestra incorrecta a través del empleo de tecnología sofisticada.

Por otro lado, si el Comité determina, basado en toda la evidencia disponible, que la bola cambió de posición por una medida que era razonablemente perceptible a simple vista en el momento, se considera que la bola se ha movido. Ya que el jugador no recolocó la bola, incurre en un castigo bajo la Regla aplicable y la Regla 20-7c por jugar de un lugar equivocado.

Estos principios aplican a cualquier revisión de evidencia tecnológica por parte del Comité ya sea antes de que el jugador ejecute su siguiente golpe o en cualquier momento posterior. Estos principios también aplican en una situación en que el jugador no haya realizado ninguna determinación de si su bola en reposo se movió o no (p.ej. porque él se había alejado de su bola después de tomar postura, no estaba viendo su bola, o de cualquier otra manera no observó ningún movimiento de la bola o no tenía motivos para creer que su bola se hubiese movido).

Antes de determinar si su bola se ha movido, es aconsejable para el jugador obtener información de testigos cercanos al incidente y buscar orientación de un árbitro si alguno está inmediatamente disponible. (Revisada)

18/5 (Reservada)

18/6 (Reservada)

18/7
Explicación de "cualquier bola que él ha jugado"

P. La Definición de "Equipo" excluye "cualquier bola que él [el jugador] ha jugado en el hoyo en juego". ¿Qué significa esto?

R. La frase significa cualquier bola que el jugador haya jugado en el hoyo en juego, excepto durante cualquier lapso cuando haya sido levantada y no haya sido puesta de nuevo en juego. Por lo tanto, la bola en juego, una bola provisional, una segunda bola jugada según la Regla 3-3 ó la Regla 20-7c y una bola que se está usando para practicar, no constituyen "equipo".

18/7.5
Bola de jugador accidentalmente movida por bola que se le cae a oponente o co-competidor

P. A levanta su bola en el green. Luego, accidentalmente se le cae la bola y golpea y mueve la bola de B, que está en juego y en reposo. ¿Cuál es la decisión?

R. Una bola que ha sido levantada y no ha sido puesta en juego de nuevo se considera "equipo" – ver la Nota 1 a la Definición de "Equipo".

En match play, A incurre en un golpe de castigo y B debe recolocar su bola – Regla 18-3b.

En stroke play, no hay castigo y B debe recolocar su bola – Regla 18-4.

18/8
Bola movida por carrito de golf compartido por dos jugadores

Según la Definición de "Equipo", el equipo incluye un carrito de golf, sea o no motorizado. Si dos o más jugadores comparten un carrito de golf, el carrito y todo lo que está en él se considera parte del equipo de uno de los jugadores compartiendo el carrito de golf. Si un carrito es movido por uno de los jugadores que comparten el carrito (o el compañero de bando de uno de los jugadores), el carrito y todo lo que está en él se considera parte del equipo de ese jugador. De otra manera, el carrito y todo lo que esté en él se considera parte del equipo del jugador cuya bola está involucrada (o la de su compañero de bando).

Por ejemplo, en un partido, si A y B están compartiendo un carrito y el carrito mueve la bola de A que está en reposo, A debe ser penalizado con un golpe si él estaba manejando o jalando el carrito (Regla 18-2). B debe ser penalizado con un golpe si él estaba manejando o jalando el carrito (Regla 18-3b), a menos que el incidente ocurriera durante la búsqueda de la bola (Regla 18-3a).

Decición relacionada:
- 19/1 Bola desviada o detenida por carrito de golf compartido por dos jugadores.

18/9 (Reservada)

18/10 (Reservada)

18/11
Significado de "inmediatamente recuperable"

P. En referencia a la Nota 1 a la Regla 18, ¿cuándo se considera que una bola que debe ser recolocada, no es "inmediatamente recuperable"?

R. Cuando es imposible recuperarla en un lapso de varios segundos.

BOLA EN REPOSO MOVIDA POR UN AGENTE EXTERNO

18-1/1 (Reservada)

18-1/2
Estatus del aire cuando es artificialmente propulsado

P. ¿Cuál es el estatus del aire proveniente de un abanico de un agente externo o de un ventilador?

R. Aunque la Definición de "Agente Externo" establece que el viento no es un agente externo, en este caso, el aire artificialmente propulsado se considera un agente externo.

Si ese aire artificialmente propulsado mueve una bola en reposo, aplica la Regla 18-1.

18-1/3
Jugador que desconoce que su bola fue movida por agente externo no la recoloca

P. En stroke play, la bola del jugador es movida por un agente externo. Ni el jugador ni su caddie sabían que su bola había sido movida, así que el jugador jugó la bola sin recolocarla. Luego se enteró que su bola había sido movida. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que no se conocía o era virtualmente cierto que la bola había sido movida por un agente externo cuando el jugador jugó la bola, procedió apropiadamente y no incurrió en un castigo – ver la Nota a la Regla 18-1.

Decisiones relacionadas:

- 15/10 Bola arrojada dentro de límites por agente externo es jugada; ni jugador ni caddie saben de la acción de agente externo.
- 18-5/3 Competidor y co-competidor no se enteran que bola fue movida por bola de co-competidor sino hasta después de terminar el hoyo.

18-1/4
Espectador manifiesta que bola fue movida por agente externo pero jugador no está seguro

P. Un espectador manifiesta al jugador que su bola fue movida por un agente externo. Ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de que la bola había sido movida. ¿Está obligado el jugador a aceptar lo manifestado por el espectador y a recolocar su bola en el lugar de donde el espectador dijo que había sido movida?

R. No. En stroke play, si no es posible obtener una decisión del Comité, el jugador debería, según la Regla 3-3, embocar con su bola original y con una segunda bola jugada desde el lugar de donde la bola original se dice que fue movida y solicitar

al Comité que decida el asunto al finalizar la ronda. Para decidir, el Comité debería interrogar, si es posible, al espectador.

En match play, si no hay árbitro o un representante del Comité disponible, el jugador y su oponente deberíann, si es posible, acordar el lugar desde donde el jugador debería jugar su próximo golpe. Si no se llega a un acuerdo, el jugador debe proceder como mejor le parezca y si el oponente no está de acuerdo con dicho proceder, debería anunciar su protesta de acuerdo con la Regla 2-5, para que el Comité pueda decidir según la Regla 34-3.

18-1/5
Bola robada por agente externo desde lugar desconocido

P. En un par 3, parte del green y el área adyacente no pueden ser vistas desde la mesa de salida. En esta área no visible hay un bunker, fairway y un obstáculo de agua seco.

Un jugador juega hacia esta área y no puede determinar dónde reposa su bola. Cuando los jugadores se acercan al green, ven a un niño corriendo con una bola en su mano. El niño lanza la bola devolviéndola y el jugador la identifica como la suya.

El jugador no puede determinar desde dónde jugar su próximo golpe según la Regla 18-1. No sabe si la bola estaba en el green, en el fairway o en alguno de los obstáculos.

¿Cómo debe proceder?

R. Como era imposible determinar dónde se debía recolocar la bola, según la Regla 18-1 el jugador debe, en equidad (Regla 1-4), dropear la bola en el área que no sea ni la más, ni la menos, favorable de las distintas áreas donde era igualmente posible que la bola estuviera originalmente.

18-1/6
Bola en reposo movida por una maleza rodante

P. Una maleza rodante movida por el viento golpea una bola en reposo, la hace mover y la emboca. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. En estas circunstancias, la maleza rodante se considera un agente externo. Aplica la Regla 18-1 y la bola se debe recolocar sin castigo.

Decisión relacionada:
- 18-2/17 Toalla que se cae a jugador es movida por viento y mueve la bola.

18-1/7
Bola en una bolsa de plástico se mueve cuando el viento mueve la bolsa y la hace cambiar de posición

P. La bola de un jugador está en una bolsa de plástico en el suelo. Antes de que el jugador pueda invocar la Regla 24-1b, el viento mueve la bolsa y la bola y las cambia de posición. Al proceder de acuerdo con la Regla 24-1b, ¿debe el jugador

dropear la bola directamente abajo del lugar en donde originalmente estaba en la bolsa o en donde está ahora en la bolsa?

R. El viento no es un agente externo. Sin embargo, si un objeto movido por el viento mueve la bola, dicho objeto es un agente externo en estas circunstancias – ver la Decisión 18-1/6.

En este caso, la bolsa, no el viento, causó que la bola se moviera. Por lo tanto, según las Reglas 18-1 y 24-1b, el jugador debe dropear la bola directamente abajo del lugar donde estaba originalmente en la bolsa.

18-1/8
Bola movida por piedra desalojada por golpe de compañero o de oponente

P. En match play, un jugador ejecuta un golpe y desaloja una piedra. La piedra golpea y mueve la bola de su compañero o de su oponente que se encontraba a unas cuatro yardas de distancia. ¿Cuál es la decisión?

R. No se considera que el jugador movió la otra bola.

Al jugar su bola como se encontraba, incluso bajo la aplicación de un cuidado razonable, el jugador no podía haber evitado desalojar la piedra con el golpe. Además, en estas circunstancias no era razonable esperar que el jugador le pidiera a su compañero u oponente que levantara su bola bajo la Regla 22-2 porque el jugador no podía suponer que su golpe desalojaría la piedra que en última instancia movería la bola de su compañero u oponente.

En consecuencia, no se considera que las acciones del jugador causaran el movimiento de la otra bola, y las Reglas 18-2(i) y 18-3b no aplican. Se considera que la piedra causó el movimiento de la otra bola y, dado que la pierda es un agente externo, aplica la Regla 18-1. El jugador no tiene castigo y el compañero u oponente debe recolocar su bola.

Decisiones relacionadas:
- 18-2/20.5 Bola movida por impedimento suelto al hacer swing de práctica.
- 18-2/21 Bola accidentalmente movida por jugador al jugar bola equivocada.
- 18-3b/1 Bola accidentalmente movida por oponente al jugar su propia bola.
- 18-3b/2 Golpe de oponente mueve arbustos que causan que la bola del jugador se mueva.
- 19-2/9 Divot hecho después del golpe golpea bola en movimiento.

18-1/9
Bola alojada en árbol es bajada por un agente externo

P. La bola de un jugador está alojada en un árbol a unos ocho pies del suelo. Un espectador baja la bola del árbol. Al intentar cumplir con la Regla 18-1, resulta imposible recolocar la bola en el árbol porque el punto donde estaba alojada en el mismo es inalcanzable o desconocido. ¿Cuál es la decisión?

R. Las Reglas 20-3c y 3d comprenden casos en los cuales el punto donde una bola ha de ser colocada o recolocada no es determinable, o una bola no se queda en el

lugar donde es colocada. Sin embargo, estas Reglas no contemplan un caso como éste. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), si la posición de la bola en el árbol era tal que el jugador podría haber ejecutado un golpe, la bola debe ser colocada en el árbol lo más cerca posible al lugar desde el cual fue movida, sin castigo. Si no es así, el jugador debe proceder bajo la Regla de bola injugable.

Decisiones relacionadas:
- 14/7 Golpear rama de árbol para mover una bola alojada en parte superior de rama.
- 18-2/29 Bola desalojada de árbol; recolocación de la bola no es posible.

18-1/10 (Reservada)

18-1/11 (Reservada)

18-1/12
Bola recolocada y en reposo es movida por viento

P. Un jugador recoloca la bola en el green y queda en reposo. Antes de que el jugador tome postura, el viento aleja la bola del hoyo. El jugador juega la bola desde la nueva posición. ¿Procedió correctamente?

R. Sí. El viento no es un agente externo – ver la Definición de "Agente externo". Por lo tanto, aplica la Regla 18-1.

Decisiones relacionadas:
- 18-2/7 Bola movida por viento es recolocada.
- 20-2c/3.5 Bola dropeada queda en reposo y luego rueda fuera de límites.
- 20-3d/1 Bola colocada rueda y se mete en el hoyo.
- 20-4/1 Bola recolocada en green sin retirar marca; bola luego se mueve.

BOLA EN REPOSO MOVIDA POR EL JUGADOR, SU COMPAÑERO DE BANDO, CADDIE O EQUIPO

18-2/0.5
Guía de cómo evaluar la evidencia para determinar si el jugador causó el movimiento de la bola

Cuando la bola de un jugador se mueve, la causa del movimiento debe ser evaluada. En muchas situaciones, la respuesta resulta obvia: el jugador pudo patear la bola accidentalmente, pudo dejar caer su equipo sobre la bola, o de alguna otra manera fue claro que él causó que se moviera; de igual manera, el jugador pudo no haber hecho nada cerca de la bola y fue algo externo (como un espectador o un animal) lo que claramente causó que la bola se moviera.

En otras situaciones, sin embargo, puede haber duda de por qué la bola se movió
– p. ej., es poco probable que las acciones del jugador cerca de la bola causaron que se moviera, o se presentaron varios factores que potencialmente pudieron causar que la bola se moviera. Toda la información relevante debe ser

considerada y el peso de las evidencias evaluado (Decisión 34-3/9). Dependiendo de las circunstancias, consideraciones relevantes pueden incluir las siguientes, pero no son limitativas:

- La naturaleza de algunas acciones realizadas cerca de la bola (p. ej., mover impedimentos sueltos, realizar swings de práctica, apoyar el bastón, cuadrarse, etc.);
- El tiempo transcurrido entre dichas acciones y el movimiento de la bola;
- El lie de la bola antes de moverse (p. ej., en área con pasto cortado a la altura de la pista o menos, asentada en pasto alto, sobre una irregularidad en la superficie, etc.);
- Las condiciones del terreno cerca de la bola (p. ej., el grado de pendiente, presencia de irregularidades en la superficie, etc.);
- El viento, la lluvia y otras condiciones climáticas.

Si el resultado de la evidencia indica que lo más probable es que el jugador causó que la bola se moviera, y aunque ese resultado no esté exento de duda, el jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y la bola debe recolocarse. De otra manera, el jugador no incurre en castigo y la bola se juega como reposa a menos que aplique otra Regla (p. ej., Regla 18-1).

Respecto a las consideraciones anteriores, los siguientes son ejemplos donde el resultado de la evidencia indica que el jugador causó que la bola se moviera:

- La bola de un jugador reposa en una parte plana del green en un día con vientos suaves. El jugador toma postura y la bola inmediatamente se mueve. En estas circunstancias, lo más probable es que el acto de tomar postura del jugador fue la causa del movimiento de la bola.
- La bola de un jugador reposa en una mata de hierba en el rough. Realiza varios swings de práctica cerca de bola y al hacerlo toca la hierba. Casi inmediatamente, la bola se mueve verticalmente hacia abajo en la hierba. En estas circunstancias, lo más probable es que los swings de práctica junto con el lie de la bola, causaron el movimiento de la misma.

Respecto a las consideraciones anteriores, los siguientes son ejemplos donde el resultado de la evidencia indica que el jugador no causó que la bola se moviera:

- En un día con mucho viento, un jugador tomó postura en el green. Poco tiempo después, la bola se mueve ligeramente en la misma dirección que sopla el viento. La fuerza y la dirección del viento, así como el tiempo transcurrido después de que el jugador apoyó el bastón en el suelo y el movimiento de la bola, indican que lo más probable es que fueron otros factores, y no el jugador, los que causaron el movimiento de la bola.
- La bola de un jugador reposa en una loma con pendiente, en pasto cortado a la altura de la pista o menos. Realiza un swing de práctica pero lo hace a cierta distancia de la bola ya que considera que se puede mover. Cuidadosamente se cuadra y no apoya el bastón en el suelo. Antes de realizar su movimiento hacia atrás con el bastón para realizar el golpe, la bola se mueve. Como la bola no se movió durante el swing de práctica del jugador o al tomar su cuadratura, lo más probable es que otros factores (en este caso, el lie de la bola en la pendiente), causaron el movimiento de la bola. (Nueva)

18-2/1
Jugador que falla el golpe desde mesa de salida coloca más abajo el tee antes de ejecutar siguiente golpe

P. Un jugador, que juega desde la mesa de salida, falla el golpe completamente. Hunde más el tee en el suelo y juega. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador ejecutó un golpe, la bola estaba en juego (ver la Definición de "Bola en Juego"). Al hundir el tee en suelo, está moviendo la bola e incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar la bola. Sin embargo, cuando el jugador ejecutó un golpe sin haber recolocado la bola, jugó bajo el castigo de golpe y distancia (ver la Regla 27-1a) y por lo tanto el castigo bajo la Regla 18-2 no aplica. (Revisada)

18-2/2
Bola que cae del tee al ser rozada con el golpe, es levantada y nuevamente colocada en el tee

P. Un jugador, al ejecutar su primer golpe en un hoyo, roza la bola y ésta cae del tee. El jugador levanta la bola, la coloca en el tee y juega hasta embocar la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador ejecutó un golpe, la bola estaba en juego (ver Definición de "Bola en Juego"). Cuando el jugador levantó su bola, incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar la bola. Sin embargo cuando el jugador ejecutó su siguiente golpe desde la mesa de salida (Regla 20-5) jugó bajo el castigo de golpe y distancia (Ver Regla 27-1a) y por lo tanto el castigo bajo la Regla 18-2 no aplica. (Revisada)

Decisiones relacionadas con 18-2/1 y 18-2/2:

- 10-2c/1 Bola jugada fuera de turno desde mesa de salida es abandonada y otra bola jugada en orden correcto.
- 18-2/11 Tiro de salida erróneamente creído fuera de límites es levantado; competidor juega otra bola desde mesa de salida.
- 27-2b/10 Bola provisional levantada luego se convierte en la bola en juego; competidor luego juega desde un lugar equivocado.
- 29-1/9 Tanto jugador como su compañero juegan desde mesa de salida en golpes alternos.

18-2/3
Bola dropeada según Regla de obstrucciones por interferencia de estaca que define límites

P. El golpe de un jugador es interferido por una estaca que define los límites. El jugador considera erróneamente que la estaca es una obstrucción y levanta la bola y la dropea según la Regla 24-2b. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar

la bola antes de ejecutar su próximo golpe. Si no lo hace, pierde el hoyo en match play o incurre en un castigo total de dos golpes en stroke play – ver el castigo general bajo la Regla 18.

Decisión relacionada:

• 34-3/6 Jugador procede bajo Regla inaplicable; decisión del Comité.

18-2/4
Bola levantada y dropeada de interferencia por obstrucción movible

P. La bola de un jugador está recargada en una obstrucción movible. El jugador levanta la bola y la dropea en vez de retirar la obstrucción movible según la Regla 24-1. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar la bola antes de ejecutar su próximo golpe. De no hacerlo, pierde el hoyo en match play o incurre en dos golpes de castigo en stroke play – ver el castigo general bajo la Regla 18.

18-2/5
Bola se mueve después de que el jugador realiza swings de práctica cerca de la bola y queda en reposo fuera de límites; el jugador juega la bola

P. La bola de un jugador queda en reposo en una pendiente. Después de realizar varios swings de práctica cerca de la bola, esta se mueve y queda en reposo fuera de límites. Él entonces, juega la bola desde fuera de límites. ¿Cuál es la Decisión?

R. Al realizar un golpe a la bola que reposa fuera de límites, el jugador jugó una bola equivocada (Decisión 15/6).

En match play, el jugador pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En stroke play, el jugador incurre en un castigo de dos golpes por jugar una bola equivocada y debe corregir el error o está descalificado (Regla 15-3b). Para corregir el error, debe determinarse si el peso de la evidencia indica que es más probable que improbable que las acciones del jugador causaron que la bola se moviera (ver Decisión 18-2/0.5).

Si se determina que el jugador causó que la bola se moviera, el está obligado a recolocar la bola, con un golpe de castigo (Regla 18-2). Por lo tanto, para corregir el error de haber jugado una bola equivocada, el jugador debe colocar una bola en el lugar donde reposaba la bola original antes de moverse, incurriendo en un total de tres golpes de castigo.

Si se determina que el jugador no causó que la bola se moviera, se considera que la bola quedó en reposo fuera de límites como resultado de su golpe anterior. Por lo tanto, para corregir el error de haber jugado una bola equivocada, el jugador debe jugar una bola desde el lugar donde el golpe anterior se realizó, incurriendo en el castigo adicional de un golpe prescrito en la Regla 27-1b, para un total de tres golpes de castigo. (Revisada - Antes 18-2b/9)

18-2/6
Bola se mueve después de tomar postura y es detenida por el bastón del jugador

P. Después de que un jugador toma postura, la bola se mueve hacia atrás. Antes de que el jugador retire su bastón, la bola es detenida por la cabeza del bastón. ¿Cuál es la decisión?

R. Es necesario determinar, mediante el peso de la evidencia, si es más probable que las acciones del jugador causaran que la bola se moviera. (Ver Decisión 18-2/0.5).

Si el jugador causó el movimiento de la bola, incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y la bola debe ser recolocada. Una penalidad adicional bajo la Regla 19-2 (Bola en movimiento desviada o detenida por el jugador) no aplica en estas circunstancias ya que el acto de detener la bola con la cabeza del bastón está relacionado con el acto inicial de causar que la bola se moviera- ver principio 4 de la Decisión 1-4/12.

Si el jugador no causó que la bola se moviera, La Regla 18-2 no aplica. En estas circunstancias, el jugador incurriría en un golpe de castigo bajo la Regla 19-2 por desviar o detener accidentalmente su bola en movimiento con su equipo y debe jugar la bola como se encuentra. (Revisada - Antes 18-2b/12)

18-2/7
Bola movida por viento es recolocada

P. En stroke play, la bola de un competidor fue movida por el viento. Puesto que el viento no es un agente externo (ver la Definición de "Agente externo"), debió haberla jugado desde donde quedó después de moverse, pero el jugador la recolocó. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor incurrió en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 y, antes de ejecutar su próximo golpe, debió recolocar la bola en el lugar donde quedó después de haber sido movida por el viento. Si no procedió así, incurrió en el castigo total de dos golpes – ver el castigo general bajo la Regla 18.

Decisiones relacionadas:
- 18-1/12 Bola recolocada y en reposo es luego movida por viento.
- 20-2c/3.5 Bola dropeada queda en reposo y luego rueda a fuera de límites.
- 20-3d/1 Bola colocada rueda y entra en el hoyo.
- 20-4/1 Bola recolocada en green sin retirar marca; bola luego se mueve.

18-2/8
Bola jugada desde terreno en reparación es levantada; alivio tomado según Regla de terreno en reparación

P. Un jugador, sin darse cuenta de que su bola estaba en terreno en reparación, la jugó como se encontraba. El jugador luego se enteró de que su bola había estado en terreno en reparación, levantó la bola jugada desde el terreno en reparación, la dropeó de acuerdo a la Regla 25-1b y terminó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador jugó desde el terreno en reparación, lo que está permitido, perdió el derecho a tomar alivio bajo la Regla 25-1b y la bola se consideraba en juego en donde estaba.

Cuando levantó la bola en juego, incurrió en un golpe de castigo – Regla 18-2.

Como no la recolocó, incurrió en el castigo de pérdida del hoyo en match play o en el castigo total de dos golpes en stroke play – ver el castigo general bajo la Regla 18.

18-2/8.5

Bola jugada desde terreno en reparación es abandonada; alivio tomado según la Regla de terreno en reparación

P. En la Decisión 18-2/8, el jugador levantó su bola jugada desde el terreno en reparación y luego la jugó desde otro punto distinto. ¿Cuál sería la decisión si el jugador abandona su bola original dropeando y jugando otra bola bajo el procedimiento de alivio de terreno en reparación?

R. Después de que el jugador jugó desde el terreno en reparación, lo que está permitido, perdió el derecho a tomar alivio bajo la Regla 25-1b, y el jugador debe jugar la bola como se encuentra (Regla 13-1). Cuando el jugador dropea otra bola, está sustituyendo su bola original, convirtiéndola en la bola en juego (Regla 20-4).

Si el jugador conocía la posición de la bola original al momento de dropear la bola sustituta, dicha sustitución no estaba permitida. Al no corregir su error como lo permite la Regla 20-6 y ejecutar un golpe con una bola sustituta, violó la Regla 15-2 así como la 20-7 por jugar desde un lugar equivocado y la Regla aplicable es la Regla 13-1. En match play, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo (Regla 15-2 ó 20-7b). En stroke play, el jugador incurre en un castigo de dos golpes por jugar desde un lugar equivocado (Regla 20-7c). No hay castigo adicional por sustituir la bola cuando no tenía derecho a hacerlo (ver la Excepción a la Regla 15-2).

Si el jugador no conocía la posición de la bola original al momento de dropear la bola sustituta, el jugador debió proceder bajo la Regla 27-1, en cuyo caso la sustitución de la bola sí es permitida. Debido a que la bola no fue dropeada en el lugar requerido por la Regla 27-1, el jugador jugó desde un lugar equivocado. En match play, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo (Regla 20-7b). En stroke play, el jugador incurre en un castigo de un golpe bajo la Regla 27-1 y un castigo adicional de dos golpes bajo la Regla 20-7c por jugar desde un lugar equivocado. Si la violación es grave, el jugador quedaría descalificado a menos que corrigiera el error de acuerdo a la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas:

- 15/8 Bola jugada según Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola según procedimiento de golpe y distancia.
- 20-7c/4 Bola de competidor jugada por un co-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega, luego la abandona y juega la bola original desde el lugar correcto.

• 25-1c/2 Bola dropeada y jugada según Regla de terreno en reparación sin ser conocido o virtualmente cierto que la bola original se había perdido en terreno en reparación.

18-2/9
Bola levantada sin autoridad dropeada en vez de ser colocada

P. Un jugador levantó su bola sin tener derecho a ello bajo las Reglas e incurrió en un castigo de un golpe bajo la Regla 18-2. Luego se dio cuenta de su error, dropeó la bola en el punto donde la había levantado en vez de recolocarla como requiere la Regla 18-2, y la jugó. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no recolocó la bola como lo requiere la Regla 18-2, y por lo tanto incurrió en un castigo de pérdida del hoyo en match play o un total de dos golpes en stroke play – ver el castigo bajo la Regla 18.

Decisiones relacionadas:
• 18-2/21.5 Bola accidentalmente movida; punto donde reposaba la bola no determinable; jugador coloca la bola en vez de dropearla.
• 20-2c/2 Bola dropeada por tercera ocasión cuando se requería colocarla después de segundo dropeo.
• 20-6/1 Bola colocada cuando se requiere sea dropeada o dropeada cunado se requiere sea colocada; corrección del error.

18-2/10
Bola Dropeada Levantada y Vuelta a Dropear Cuando Debía Ser Jugada como Reposaba; Bola Luego Levantada Nuevamente y Colocada

P. En stroke play, un competidor, cuya bola estaba en terreno en reparación a través del campo, eligió tomar alivio bajo la Regla 25-1b(i). Al dropear la bola, ésta rodó hacia el hoyo, pero se detuvo a no más del largo de dos bastones del punto donde primero tocó el suelo y no más cerca del hoyo que el punto de alivio más cercano.
Creyendo equivocadamente que aplicaba la Regla 20-2c, el competidor levantó la bola y la dropeó de nuevo, ésta rodó hacia el hoyo como antes. El competidor levantó la bola otra vez, la colocó en el lugar donde había primero tocado el suelo cuando la había dropeado la segunda vez y ejecutó su siguiente golpe. ¿Se debe penalizar al competidor con dos o con cuatro golpes?

R. Dos golpes. La bola estaba en juego cuando se dropeó la primera vez - ver la Regla 20-4. El competidor infringió la Regla 18-2 cuando la levantó. Ya que el competidor omitió recolocar la bola en el punto donde la bola se quedó cuando se dropeó por primera vez, incurrió en un castigo total de dos golpes - ver el castigo general bajo la Regla 18.

Otras Decisiones relacionadas a si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.

18-2/11

Bola jugada desde la mesa de salida es erróneamente considerada fuera de límites y levantada; jugador juega otra bola desde la mesa de salida

P. En stroke play, un jugador ejecuta su tiro de salida hacia un área de práctica Pensando que la bola está fuera de límites, levanta su bola y juega otra vez desde la mesa de salida. Luego descubre que el área de práctica no estaba fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador levantó su bola en juego, incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 y debe recolocar la bola. Sin embargo, cuando el jugador ejecutó un golpe desde el lugar donde efectuó el golpe anterior jugó bajo el castigo de golpe y distancia (ver Regla 27-1a) y, por lo tanto, el castigo bajo la Regla 18-2 no aplica. (Revisada)

Decisiones relacionadas:

- 10-2c/1 Bola jugada fuera de turno desde mesa de salida es abandonada y otra bola jugada en orden correcto.
- 18-2/1 Jugador que falla golpe de salida baja el tee antes de efectuar siguiente golpe.
- 18-2/2 Bola que cae del tee cuando golpe apenas la toca es levantada y nuevamente colocada en tee.
- 27-2b/10 Bola provisional levantada luego se convierte en la bola en juego; competidor luego juega desde lugar equivocado (al regresar a la mesa de salida y jugar).
- 29-1/9 Tanto jugador como su compañero juegan desde mesa de salida en golpes alternos.

18-2/12

Jugador con derecho a alivio levanta bola, luego la recoloca y la juega desde la posición de donde la levantó

P. Un jugador opta por tomar alivio de una obstrucción inamovible o de una condición anormal del terreno y levanta su bola. Se da cuenta luego de que el único lugar donde la puede dropear, de acuerdo con las Reglas, es un lugar que, cuando la dropee, muy seguramente le quedará injugable. Recoloca la bola y la juega desde la posición desde donde la levantó. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador tenía derecho a levantar la bola para tomar alivio de acuerdo con las Reglas 24 ó 25. Sin embargo, al decidir luego no tomar alivio, pierde su derecho de levantar la bola e incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 por levantar la bola en juego.

Decisiones relacionadas:

- 20-6/5 Jugador dropea bola bajo las Reglas y luego desea recolocar la bola en su posición original.
- 20-7/2 Bola considerada injugable en obstáculo de agua es dropeada en el obstáculo y jugada.
- 25-1b/26 Jugador, ignorando que la bola está en obstáculo de agua, toma alivio

de interferencia por hoyo de animal de madriguera.
- 27/17 Competidor juega fuera de turno en lugar distinto a la mesa de salida y mete otra bola en juego desde el lugar donde jugó el golpe previo.

18-2/12.5
Jugador con derecho a alivio sin castigo de una condición levanta la bola, luego el jugador opta por no tomar alivio y desea proceder según Regla de bola injugable

P. Un jugador elige tomar alivio de una obstrucción inamovible o de una condición anormal de terreno y levanta su bola. Se da cuenta de que la única área donde puede dropear, según las Reglas, es tal que su bola, una vez dropeada, seguramente quedará en una posición injugable. ¿Puede el jugador considerar la bola injugable y proceder bajo la Regla 28?

R. Sí. El jugador tiene las siguientes opciones:
1. recolocar la bola bajo el castigo de un golpe (Regla 18-2) y después proceder bajo la Regla 28 incurriendo en el castigo adicional de un golpe; o
2. proceder directamente de acuerdo con la Regla 28b ó 28c, sin recolocar la bola, utilizando el punto donde la bola reposaba originalmente como punto de referencia para el alivio, incurriendo en un golpe de castigo bajo la Regla 28 y un golpe de castigo adicional bajo la Regla 18-2; o
3. dropear la bola de acuerdo con la Regla 24 ó 25 y a continuación, usando su nueva posición como punto de referencia, proceder bajo la Regla 28 incurriendo en el castigo de un golpe; o
4. proceder directamente bajo la Regla 28a, sin dropear la bola de acuerdo con la Regla 24 ó 25, incurriendo en el castigo de un golpe bajo la Regla 28 y sin castigo bajo la Regla 18-2 ya que no hay necesidad de establecer un nuevo punto de referencia antes de proceder bajo la Regla 28a.

Decisiones relacionadas:
- 3-3/7.5 Competidor anuncia intención de jugar dos bolas; juega bola original antes de dropear segunda bola; elige no jugar segunda bola.
- 9-2/13 Jugador que le dijo a oponente que procedería bajo Regla de obstáculos de agua cambia de parecer después que oponente juega.
- 18-2/30 Jugador que declara que procederá bajo Regla de bola injugable subsecuentemente evalúa la posibilidad de jugar la bola como se encuentra.
- 28/13 Después de considerar la bola injugable y levantarla, jugador descubre que su bola estaba en terreno en reparación.

18-2/13
Bola levantada sin autoridad y limpiada

P. La bola de un jugador está en el collarín del green. Creyendo equivocadamente que la bola está en el green, el jugador la marca, la levanta y la limpia. Incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 por levantar la bola sin autoridad. ¿Incurre en un castigo adicional de un golpe, según la Regla 21, por limpiar la bola?

R. No. La Regla 21 establece que una bola se puede limpiar al ser levantada excepto cuando se ha levantado en aplicación de las Reglas 5-3, 12-2 ó 22.

Decisión relacionada:

- 34-3/3.5 Jugador levanta bola sin autoridad debido a no entender las instrucciones de árbitro.

18-2/13.5
Bola levantada y arrojada a lago por enojo

P. Un jugador ejecutó un mal golpe y su bola quedó en reposo a través del campo, cerca de un lago. Por enojo, el jugador levanta su bola y la arroja al lago de donde no puede recuperarla. El jugador coloca otra bola en el punto donde reposaba la bola original y completa el juego del hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Aunque la Nota a la Regla 18 establece que "si una bola que debe ser recolocada bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra bola," como la bola del jugador se convirtió en irrecuperable sólo por las acciones del jugador subsecuentes a que hubiese violado la Regla 18-2, la Nota no es aplicable.

El jugador pierde el hoyo en match play – Regla 15-2.

En stroke play, el jugador incurre en el castigo general de dos golpes bajo la Regla 18 por sustituir la bola cuando no tenía derecho a hacerlo, pero no hay castigo adicional por levantar la bola sin autoridad (ver la Regla 15-2 y el castigo general bajo la Regla 18).

Decisiones relacionadas:

- 5-3/3.5 Jugador levanta bola en green, la arroja a un lago y luego anuncia que era inadecuada para jugar.
- 15-2/1 Jugador sustituye bola en green porque la bola original, arrojada al caddie para limpiarla, cae en un lago.

18-2/14
Caddie por iniciativa propia levanta bola para identificarla

P. Durante la búsqueda de la bola de A, el caddie de éste encontró una bola y la levantó para identificarla sin la autoridad de A y sin que éste anunciara por anticipado su intención de levantarla. La bola resultó ser la de A. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que la bola no fue levantada de acuerdo con las Reglas, aplica la Regla 18-2 y A incurre en el castigo de un golpe. En estas circunstancias la Regla 18-2 prevalece sobre la Regla 12-2. Por lo tanto, no aplica un castigo adicional de un golpe bajo la Regla 12-2 por omitir anunciar la intención de levantar la bola con el propósito de identificarla.

18-2/15
Caddie por iniciativa propia levanta bola por considerarla injugable

P. El caddie de un jugador, considerando que la bola del jugador estaba en un lie

injugable, levantó la bola antes de que el jugador tuviera oportunidad de inspeccionar el lie de la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. El caddie de un jugador no puede considerar injugable la bola del jugador (Regla 28). Por lo tanto, el jugador incurrió en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 cuando el caddie levantó la bola. El jugador podrá recolocar la bola y jugarla o invocar la Regla de bola injugable (Regla 28). Si el jugador invoca la Regla 28, tiene opción de estimar la ubicación original de la bola en vez de recolocarla, pero en cualquiera de los dos casos, al invocar la Regla 28, el jugador incurre en el castigo adicional de un golpe bajo esa Regla.

Decisiones relacionadas con 18-2/14 y 18-2/15:

- 2-4/3.5 Golpe concedido por caddie.
- 26-1/9 Caddie levanta bola en obstáculo de agua sin autoridad del jugador.
- 34-3/3.5 Jugador levanta bola sin autoridad debido a no entender las instrucciones de árbitro.

18-2/16
Bola del competidor levantada por el co-competidor a petición del competidor

P. Un competidor, creyendo equivocadamente que su bola en juego, que estaba en el rough, era una bola equivocada, le pidió a su co-competidor que la levantara. El co-competidor la levantó y luego se descubrió el error. ¿Está sujeto el competidor al castigo bajo la Regla 18-2 o se lo exime de la penalidad en virtud de la Regla 18-4?

R. Puesto que el co-competidor levantó la bola a petición del competidor, no sería correcto exonerar al competidor bajo la Regla 18-4.

El competidor incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar la bola.

18-2/17
Toalla dejada caer por el jugador es movida por viento y mueve la bola

P. Un jugador dejó caer una toalla al suelo. El viento movió la toalla y ésta movió la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que el equipo del jugador causó que la bola se moviera, el jugador incurre en un golpe de castigo y debe recolocar la bola – Regla 18-2.

Decisión relacionada:

- 18-1/6 Bola en reposo movida por maleza rodante.

18-2/18
Bola del oponente, golpeada por el jugador después de conceder, mueve la bola del jugador

P. En un partido individual, A concede a B su próximo golpe y golpea la bola de B,

alejándola del hoyo. La bola de B, al rodar, mueve la bola de A. ¿Cuál es la decisión?

R. Puesto que A causó el movimiento de su propia bola, incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 y debe recolocar la bola.

18-2/19
Bola accidentalmente movida al hacer swing de práctica antes de ejecutar el golpe de salida

P. Antes de jugar desde la mesa de salida, un jugador hizo un swing de práctica y accidentalmente golpeó y movió con el bastón la bola que estaba sobre el tee. ¿Se considera que el jugador ejecutó un golpe o incurrió en alguna penalidad?

R. El jugador no ejecutó un golpe – ver la Definición de "Golpe". Puesto que la bola no estaba en juego – ver la Definición de "Bola en juego" – no se incurrió en castigo bajo la Regla 18-2. El jugador debe poner una bola en juego desde la mesa de salida.

18-2/20
Bola en juego accidentalmente movida por swing de práctica

P. Un jugador hace un swing de práctica y accidentalmente mueve la bola en juego con el bastón. ¿Ha ejecutado un golpe?

R. No. No tenía intención de mover la bola – ver la Definición de "Golpe". Sin embargo, incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 por mover su bola en juego y la bola se debe recolocar.

Decisiones relacionadas con 18-2/19 y 18-2/20:
- 7-2/7 Swing de práctica desaloja bola escondida.
- 11-3/3 Bola original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia cae del tee al tomar postura.
- 15/2 Golpe del jugador a su bola desaloja bola escondida.

18-2/20.5
Swing de práctica del jugador mueve un impedimento suelto que a su vez mueve su bola

P. Al hacer un swing de práctica cerca de su bola, un jugador mueve un impedimento suelto (p. ej., una piedra) que causa que se mueva su bola en juego ¿Cuál es la decisión?

R. Se considera que el jugador causó que se moviera su bola en juego infringiendo la Regla 18-2; el jugador incurre en un golpe de castigo y debe recolocar la bola.

Esta decisión difiere de la Decisión 18-1/8 tanto porque es razonablemente previsible que un swing de práctica pueda mover impedimentos sueltos que a su

vez muevan una bola en juego, como porque el jugador puede, bajo la aplicación de un cuidado razonable, evitar hacer swings de práctica que pudieran producir dicho efecto.

18-2/21
Jugador Accidentalmente Mueve Propia Bola al Jugar Bola Equivocada

P. En stroke play, un jugador juega una bola equivocada en un bunker. Al ejecutar el golpe, su bastón accidentalmente mueve otra bola cercana, que no era visible antes de que él ejecutara el golpe y, de hecho, resulta haber sido su bola en juego. El jugador incurre en un castigo de dos golpes bajo la Regla 15-3b por jugar una bola equivocada. ¿Incurre también en un castigo bajo la Regla 18-2b por accidentalmente mover su bola en juego?

R. No. Ya que la bola del jugador no era visible antes de ejecutar un golpe a la bola equivocada, no era razonablemente previsible que su bola pudiese ser movida por el golpe; por lo tanto, no es penalizado por mover su bola. Él debe recolocar su bola en juego, y si fuera necesario, el lie debe ser recreado. Si la bola no es recolocada correctamente antes de que él ejecute su siguiente golpe, el jugador incurre en un castigo de dos golpes. Ya que la omisión de recolocar la bola se considera un acto diferente al de jugar la bola equivocada, el jugador incurre en un castigo total de cuatro golpes.

Decisiones relacionadas con 18-2/20.5 y 18-2/21:
- 18-1/8 Bola movida por piedra desalojada por golpe de compañero u oponente.
- 18-3b/1 Bola accidentalmente movida por oponente al jugar propia bola.
- 18-3b/2 Golpe de oponente mueve arbustos que causan que bola de jugador se mueva.
- 19-2/9 Divot sacado después del golpe golpea bola en movimiento.
- 30-3f/9 Bola de jugador movida por compañero al jugar propia bola.

18-2/21.3
Bola accidentalmente movida y lie original alterado; jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega

P. Un jugador pisa accidentalmente su bola en el rough y la hunde, incurriendo en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2. Se conocía el lugar donde reposaba la bola originalmente y en vez de colocar la bola en el punto más cercano con el lie similar al original dentro del largo de un bastón como lo requiere la Regla 20-3b, el jugador coloca la bola a casi dos bastones de distancia del lie original y ejecuta su siguiente golpe.

En match play, es claro que el jugador incurre en el castigo por violar las Reglas 18 ó 20-3b, y pierde el hoyo.

En stroke play, ¿incurre el jugador en un castigo adicional de dos golpes por una violación a la Regla 20-3b o en un un castigo total de dos golpes bajo la Regla 18?

R. En stroke play, el jugador incurre en un castigo total de dos golpes bajo la Regla 18.

La Regla 18 exige recolocar la bola movida accidentalmente. Si otra Regla – en este caso la Regla 20-3b – exige que la bola movida se coloque en otro punto, se considera que el jugador ha violado la Regla 18 si coloca la bola en otro lugar que no sea el prescrito bajo la otra Regla.

18-2/21.5

Bola accidentalmente movida; sitio donde originalmente reposaba indeterminable; jugador coloca la bola en vez de dropearla

P. Un jugador mueve su bola accidentalmente en el rough, incurriendo en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2. El punto donde la bola originalmente reposaba no es determinable. En vez de dropear la bola lo más cerca posible del punto donde originalmente estaba según la Regla 20-3c, el jugador coloca la bola lo más cerca posible de ese punto y juega su siguiente golpe.

En match play, es evidente que el jugador incurre en el castigo general por violar la Regla 18 ó 20-3c, y pierde el hoyo.

En stroke play, ¿incurre el jugador en un castigo adicional de dos golpes por violar la Regla 20-3c o en un castigo total de dos golpes bajo la Regla 18?

R. En stroke play, el jugador incurre en un castigo total de dos golpes bajo la Regla 18 – ver la Decisión 18-2/21.3.

Decisiones relacionadas:

- 18-2/9 Bola levantada sin autoridad dropeada en vez de ser recolocada.
- 20-2c/2 Bola dropeada por tercera vez cuando debía ser colocada después del segundo dropeo.
- 20-6/1 Bola colocada cuando debía ser dropeada o dropeada cuando debía ser colocada; corrección del error.

18-2/22

Bola accidentalmente movida por el movimiento del bastón hacia atrás después de fallar el golpe; bola queda fuera de límites

P. Un jugador falla completamente el golpe y al regresar el bastón, golpea accidentalmente su bola hacia atrás. ¿Se considera que el movimiento del bastón hacia atrás es un golpe? Si la bola queda fuera de límites, ¿cómo debe proceder el jugador?

R. El movimiento del bastón hacia atrás no es un golpe. El golpe es el movimiento del bastón hacia adelante, hecho con la intención de golpear y mover la bola – ver la Definición de "Golpe".

Además de contar el golpe fallado, el jugador incurre en el castigo de un golpe por mover su bola con el movimiento del bastón hacia atrás (Regla 18-2) y la bola debe ser recolocada. El hecho de que la bola quedara fuera de límites es irrelevante.

18-2/23
Bola alejada de la orilla del hoyo por enojo

P. En stroke play, la bola de un competidor se detiene en la orilla del hoyo. Enojado, el competidor golpea la bola con el dorso del putter y la envía fuera del green. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor debe recolocar la bola con un golpe de castigo (Regla 18-2). No se considera que ha ejecutado un golpe.

Decisión relacionada:
- 1-2/4 Jugador brinca cerca del hoyo para causar que bola caiga en él.

18-2/24
Bola cae en el hoyo después de tomar postura

P. La bola de un jugador sobrecuelga el hoyo. Toma postura y la bola cae en el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Se debe determinar mediante el peso de la evidencia si es más probable que las acciones del jugador hayan causado que la bola se moviera. (Ver Decisión 18-2/0.5).

Si el jugador causó que la bola se moviera, la bola no está embocada. El jugador incurre en el castigo de un golpe y la bola debe ser recolocada. Aun cuando la Regla 16-2 aplica cuando la bola sobrecuelga el hoyo, la Regla 18-2, que específicamente se aplica al caso en que el jugador causa el movimiento de la bola, prevalece sobre la Regla 16-2 en este caso. Si el jugador no recoloca la bola y emboca, en stroke play queda descalificado bajo la Regla 3-2.

Si el jugador no causó el movimiento de la bola, aplica la Regla 16-2 (Revisada - Antes 18-2b/10)

18-2/25
Bola accidentalmente movida por jugador durante suspensión del juego

P. Durante una suspensión de juego, el jugador opta por dejar su bola donde reposaba en el campo. Antes de que se reinicie el juego, el jugador accidentalmente mueve su bola (p. ej., se le cae su bastón encima de la bola). ¿Cuál es la decisión?

R. Aunque el juego estaba suspendido cuando el jugador accidentalmente movió su bola, la bola estaba en juego (ver la Definición de "Bola en juego"). Por lo tanto, el jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y la bola debe ser recolocada.

Decisión relacionada:
- 6-8d/4 Bola visible desde la mesa de salida desaparece o es movida mientras el juego está suspendido.

18-2/26
Bola desalojada de un árbol cuando jugador sube para jugarla

P. Al subir a un árbol para jugar una bola allí alojada, ésta cae al suelo. ¿Incurre el

R. Sí. Un golpe bajo la Regla 18-2 y la bol debe ser recolocada

18-2/27
Jugador desea desalojar bola de un árbol y proceder bajo la Regla de Bola Injugable

P. Un jugador sabe o cree que su bola se encuentra alojada en lo alto de un árbol y desea desalojarla sacudiendo el árbol o arrojando un bastón para poder identificarla y proceder en considerarla injugable bajo la Regla 28. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Sin embargo, para evitar ser penalizado bajo la Regla 18-2, antes de que ocurra cualquier movimiento de la bola, el jugador debe anunciar su intención de proceder bajo la Regla de Bola Injugable o debe ser razonable asumir que esa era la intención de sus acciones. (Revisada)

18-2/28
Bola desalojada del árbol; jugador tenía intención de proceder bajo la Regla de Bola Injugable

P. Un jugador no podía encontrar su bola. Creyendo que la bola podía estaralojada en un árbol, sacudió el árbol y su bola cayó al suelo. Jugó la bola desde donde quedó en reposo. ¿Cuál es la decisión?

R. Debido a que el jugador no anuncio su intención de proceder bajo la Regla de bola injugable y no era razonable aumir que sus acciones tenían esa intención, incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 por mover su bola. Él debió haber recolocado la bola. Ya que no lo hizo, en match play perdió el hoyo. En stroke play, incurrió en un castigo total de dos golpes, a menos de que se tratara de una violación grave (ver el castigo general bajo la Regla 18 y la Regla 20-7c.) (Revisada)

18-2/29
Procedimiento después de que jugador desaloja su bola del árbol

P. Un jugador, creyendo que su bola está alojada en un árbol, sacude el árbol para hacerla caer. Su bola cae al suelo. De acuerdo con la Decisión 18-2/28, a menos que el jugador anuncie o por sus acciones sea razonable asumir su intención de proceder bajo la Regla de Bola Injugable si en efecto se trate de su bola, él incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar su bola. Sin embargo, supongamos que el jugador no puede recolocar su bola porque:

(1) el punto en donde estaba en el árbol no es determinable, o
(2) la bola no permanece en el punto correcto al ser recolocada, o
(3) el jugador no alcanza el punto donde estaba la bola.

¿Cómo debe proceder el jugador en cada una de estas tres circunstancias?

R. Las Reglas 20-3c y 20-3d normalmente cubrirían las circunstancias (1) y (2), pero las Reglas no contemplan una situación como la descrita. Por lo tanto, en equidad, (Regla 1-4) en las circunstancias (1) y (2) la bola se debe colocar en el árbol tan cerca como sea posible del lugar de donde fue movida. Como alternativa, el jugador puede proceder directamente bajo la Regla 28, incurriendo en un golpe de castigo adicional.
En la circunstancia (3), el jugador debe proceder de acuerdo a la Regla de Bola Injugable incurriendo en un castigo adicional de un golpe bajo la Regla 28 (Revisada).

Decisiones relacionadas:

- 1-4/7 Golpear rama de árbol para mover una bola alojada más arriba en la rama.
- 18-1/9 Bola alojada en árbol es desalojada por agente externo.

18-2/30
Jugador que declara que va a proceder bajo Regla de bola Injugable luego evalúa posibilidad de jugar la bola como se encuentra

P. La bola del jugador está en un mal lie y en esa posición el jugador considera que puede mover la bola violando la Regla 18-2 cuando se acerque a ella. Como lo indica la Decisión 18-2/27, el jugador puede protegerse de incurrir en una penalidad declarando que va a proceder bajo la Regla 28. El jugador hace su anuncio pero, al acercarse al área donde reposa su bola se da cuenta que la bola no se movió, toma un bastón y empieza a considerar la posibilidad de jugar la bola desde ahí. ¿Cuál sería la decisión si el jugador accidentalmente causa que la bola se mueva?

R. A pesar del hecho de que el jugador había declarado su intención de proceder bajo la Regla 28, si resulta claro por las acciones del jugador que él considera jugar la bola como se encuentra, el Comité debería decidir que la intención del jugador de considerar su bola injugable ha cesado y, por lo tanto, el jugador incurriría en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 si causa que su bola se mueva. (Antes 18-2a/27.5

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7.5 Competidor anuncia intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropear la segunda bola; elige no jugar la segunda bola.
- 9-2/13 Jugador que dijo a oponente que procedería bajo Regla de obstáculos de agua cambia de opinión después que el oponente juega.
- 18-2/12.5 Jugador con derecho a alivio sin castigo de condición levanta la bola; escoge no tomar alivio y desea proceder bajo Regla de bola injugable.
- 28/13 Después de considerar la bola injugable y levantarla, jugador descubre que la bola estaba en terreno en reparación.

18-2/31
Bola accidentalmente tocada al retirar impedimentos sueltos

P. Al retirar impedimentos sueltos alrededor de su bola a través del campo, el jugador accidentalmente toca la bola con la mano pero no la mueve. ¿Hay penalidad?

R. No. Según la Regla 18-2, únicamente hay penalidad si el jugador, su compañero o uno de sus caddies toca la bola intencionalmente. La bola puede ser tocada accidentalmente siempre que no se mueva.

18-2/32
Bola tocada con una piña o rama para evitar que se mueva al retirar impedimentos sueltos

P. Un jugador sostuvo su bola con una piña o una rama para evitar que se moviera al retirar impedimentos sueltos. ¿Está esto permitido?

R. No. El jugador tocó intencionalmente la bola en juego violando la Regla 18-2, e incurrió en el castigo de un golpe.

Decisiones relacionadas con 18-2/31 y 18-2/32:
- 23-1/11 Bola accidentalmente movida con pie mientras se retiran impedimentos sueltos en green.
- 24-1/4 Sostener la bola en posición mientras se retira obstrucción.

18-2/33
Girar la bola en green sin antes marcar su posición

P. Un jugador gira su bola en el green para alinear la marca de fábrica con el hoyo. No levantó la bola, ni marcó o cambió su posición. ¿Hay penalidad?

R. Sí, un golpe por tocar la bola de manera distinta a como lo prescriben las Reglas – Regla 18-2. Según las Reglas 16-1b y 20-1, una bola en el green puede ser levantada (o tocada o girada) después de que se marque su posición. Si el jugador hubiera marcado la posición de la bola antes de girarla, no hubiera incurrido en penalidad.

Decisiones relacionadas:
- 12-2/2 Tocar y girar bola parcialmente sumida en rough con el propósito de identificarla.
- 20-3a/2 Usar línea en bola para alinearse.

BOLA MOVIDA POR EL OPONENTE EN OTRO CASO QUE NO SEA LA BÚSQUEDA

18-3b/1
Bola de jugador movida accidentalmente por oponente al jugar su propia bola

P. En un partido individual, la Bola de A reposa cerca de la bola de B. Es el turno

de B. Aunque B tiene el derecho bajo la Regla 22-2 a requerir que A marque la posición de su bola y la levante, B no lo hace. Al ejecutar su golpe a su propia bola, el bastón de B causa que la bola de A se mueva. ¿Cuál es el procedimiento?

R. B incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-3b por haber causado que la bola en juego de A se moviera. A debe recolocar su bola; si el lie de A ha sido alterado, aplica la Regla 20-3b.

Esta situación difiere de la descrita en la Decisión 18-1/8 ya que era razonablemente previsible que el golpe de B pudiera causar que la bola de A se moviera y, a través de un cuidado razonable, B podía haber evitado causar que la bola de A se moviera al pedir a A levantar su bola antes del golpe.

Decisiones relacionadas:

- 18-2/21 Bola accidentalmente movida por jugador al jugar bola equivocada.
- 30-3f/9 Bola de jugador movida por compañero al jugar propia bola.

18-3b/2
Golpe del oponente sacude arbustos que causan que la bola del jugador se mueva

P. Al ejecutar un golpe, un oponente sacude algunos arbustos, causando el movimiento de la bola del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R. La respuesta depende de si era razonablemente previsible que el golpe podría causar que la bola del jugador se moviera.

Si era razonablemente previsible, el oponente incurre en un golpe de castigo (Regla 18-3b) ya que el oponente, bajo la aplicación de un cuidado razonable, pudo pedir al jugador que levantara su bola según la Regla 22-2, y por lo tanto habría evitado causar que la bola se moviera. Si no era razonablemente previsible, entonces el oponente no incurre en penalidad. En cualquier caso, el jugador debe recolocar su bola.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/8 Bola movida por piedra desalojada por golpe de compañero o de oponente.
- 18-2/20.5 Swing de práctica del jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola.
- 19-2/9 Divot sacado después del golpe golpea bola en movimiento.

18-3b/3
Bola accidentalmente pisada por caddie del oponente

P. El caddie del oponente pisó accidentalmente la bola del jugador y la movió. ¿Cuál es la decisión?

R. El oponente incurre en el castigo de un golpe (Regla 18-3b) salvo que el caddie estuviera buscando la bola, en cuyo caso no habría castigo (Regla 18-3a).

18-3b/4
Caddie del oponente levanta la bola del jugador después que el jugador reclama

otra bola como suya

P. En un partido, el jugador encuentra una bola y la reclama como suya. El caddie del oponente encuentra luego otra bola y la levanta. Luego se descubre que la bola que levantó el caddie del oponente era la bola del jugador. ¿Incurre el oponente en penalidad bajo la Regla 18-3b?

R. No. La Regla 18-3b no contempla el caso particular de que un oponente o su caddie, en esas circunstancias, mueva la bola del jugador. En equidad (Regla 1-4), la bola debe ser recolocada sin que nadie sea penalizado.

18-3b/5
Caddie del oponente levanta la bola del jugador que podría o no estar fuera de límites

P. El caddie de un oponente levantó la bola del jugador e informó al jugador que la bola estaba fuera de límites. El jugador reclamó que su bola podría haber estado dentro de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el Comité determina que la bola estaba dentro de límites, el oponente incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-3b y el jugador debe recolocar la bola.

Si la bola estaba fuera de límites, el oponente no incurre en castigo.

Si no se puede establecer la ubicación de la bola, se debe dar al jugador el beneficio de la duda.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-3b: Ver "Bola en reposo movida: Por oponente" en el Índice.

BOLA MOVIDA POR UN CO-COMPETIDOR

18-4/1 (Reservada)

18-4/2 (Reservada)

18-4/3
Co-competidor levanta la bola del competidor y concede el próximo golpe en un desempate en stroke play

P. En un desempate en stroke play, B levanta la bola de A y concede a A un 4. B emboca un putt para 3 para ganar el desempate. ¿Está B sujeto a penalidad por conceder un putt en stroke play?

R. B no incurre en penalidad (Regla 18-4). Si B no hubiera embocado en 3 para ganar el desempate, A hubiera tenido que recolocar su bola y embocar – (Regla 18-4).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-4: Ver "Bola en reposo movida: Por co-competidor" en el Índice.

BOLA MOVIDA POR OTRA BOLA

18-5/1 (Reservada)

18-5/2
Bola original golpeada por bola provisional

P. La bola provisional de un jugador, jugada desde la mesa de salida, golpea y mueve su bola original. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. La bola original debe ser recolocada a su lugar – Regla 18-5.

Decisiones relacionadas:
- 3-3/7 Bola original golpea segunda bola o viceversa.
- 19-5/5 Bola provisional golpeada por bola original.

18-5/3
Competidor y co-competidor no se enteran de que la bola fue movida por la bola del co-competidor sino hasta después de terminar el hoyo

P. En stroke play, primero A y luego B ejecutan sus segundos golpes hacia el green pero, dada la forma del green, no pueden ver dónde quedan sus bolas en reposo. Ambos competidores terminan el hoyo desde unos doce pies con dos putts cada uno. De camino a la siguiente mesa de salida, se aclara que la bola de A había quedado como a un pie del hoyo y que la bola en movimiento de B había golpeado y movido la bola de A. ¿Cuál es la decisión?

R. B procedió correctamente al jugar su bola como se encontraba – Regla 19-5a. Ya que no era conocido ni virtualmente cierto que la bola de A hubiese sido movida por la bola de B cuando A ejecutó su siguiente golpe, A procedió apropiadamente y no incurrió en castigo – ver la Nota a la Regla 18-1.

Decisiones relacionadas:
- 15/10 Bola arrojada dentro de límites por agente externo y jugada; ni jugador ni caddie sabían de la acción del agente externo.
- 18-1/3 Jugador desconoce que la bola fue movida por agente externo y no la recoloca.
- 19-2/6 Bola desviada o detenida por carrito del jugador siendo jalado por oponente o un co-competidor.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-5: Ver "Bola en reposo movida: Por otra bola" en el Índice.

BOLA MOVIDA AL MEDIR

18-6/1
Bola movida al medir para determinar si se debe dropear de nuevo

P. Un jugador dropea la bola de acuerdo con las Reglas. La bola rueda y el jugador tiene la duda si quedó a más del largo de dos bastones del punto en donde por primera vez tocó una parte del campo. El jugador mide para determinar si debe dropear de nuevo según la Regla 20-2c(vi) y, al medir, mueve accidentalmente la bola. ¿Cuál es la decisión si: (a) la bola había rodado más del largo de dos bastones, y (b) la bola no llegó a rodar más del largo de dos bastones?

R. El jugador no incurre en castigo en ninguno de los dos casos (ver la Regla 18-6). Si la bola había rodado más del largo de dos bastones, debe ser dropeada de nuevo. Si la bola no llegó a rodar más del largo de dos bastones, debe ser recolocada.

18-6/2
Bola movida por asta-bandera al medir

P. Al medir con el asta-bandera para determinar el orden de juego, el jugador mueve accidentalmente su bola en juego. ¿Cuál es la decisión?

R. La respuesta depende de si el movimiento de la bola fue directamente atribuible al acto específico de medir – ver la Regla 18-6.

Si el jugador sujetaba o tocaba el asta-bandera en el acto de medir cuando tocó y movió la bola, el movimiento de la bola fue directamente atribuible al acto específico de medir. No hay castigo y la bola debe ser recolocada.

Si el movimiento de la bola no fue directamente atribuible al acto específico de medir (p. ej., el jugador deja caer el asta-bandera sobre la bola), el jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 y la bola debe ser recolocada.

REGLA 19

BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 4-15.

19-1. POR UN AGENTE EXTERNO

Si la bola en movimiento de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *agente externo*, es un *desvío accidental*, no hay castigo y la bola deberá jugarse como repose, excepto que:

a. Si la bola en movimiento de un jugador después de un *golpe* desde fuera del *green* se detiene dentro o encima de un *agente externo* vivo o en movimiento, el jugador deberá, a *través del campo* o en un *obstáculo*, dropear la bola o, en el *green* colocar la bola tan cerca como sea posible del punto en que se encontraba el *agente externo* cuando la bola se detuvo dentro o encima de él, sin acercarse al *hoyo*, y

b. Si la bola en movimiento de un jugador después de un *golpe* en el *green* es desviada o se detiene por, o dentro, o encima de un *agente externo* vivo o en movimiento, excepto que se trate de un gusano o un insecto o similar, se cancelará el *golpe*, la bola deberá colocarse donde estaba y se repetirá el golpe. Si la bola no fuera inmediatamente recuperable, podrá sustituirse por otra.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

Nota: Si la bola en movimiento de un jugador ha sido deliberadamente desviada o detenida por un *agente externo*:

(a) después de un *golpe* jugado desde cualquier lugar diferente al *green*, el punto en el que la bola quedaría en reposo deberá estimarse. Si tal punto es:
(i) *a través del* campo o en un *obstáculo*, la bola deberá dropearse tan cerca como sea posible a ese punto;
(ii) *fuera de límites*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1; o
(iii) en el *green*, la bola debe colocarse en ese punto.

(b) Después de un *golpe* desde el *green*, el *golpe* se cancela. La bola debe recolocarse y jugarse de nuevo.

Si el *agente externo* es un *co-competidor* o su *caddie*, aplica la Regla 1-2 a dicho *co-competidor*.

(Bola desviada o detenida por otra bola - ver Regla 19-5.)

19-2. POR EL JUGADOR, SU COMPAÑERO DE BANDO, O SUS CADDIES O EQUIPOS

Si la bola de un jugador es desviada o detenida accidentalmente por él, su *compañero de bando*, o cualquiera de sus *caddies* o *equipos*, el jugador incurrirá en castigo de un golpe. La bola deberá jugarse como repose, excepto si reposa dentro o encima de la ropa o *equipo* del jugador, su *compañero de bando* o

cualquiera de sus *caddies*; en cuyo caso, el jugador deberá, *a través del campo*, o en un *obstáculo*, dropear la bola, o en el *green*, colocarla, tan cerca como sea posible del punto directamente abajo de donde la bola se encontraba en reposo en o sobre el objeto, pero no más cerca del *hoyo*.

Excepciones:

1. Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

2. Bola dropeada - ver Regla 20-2a.

(Bola desviada o detenida intencionalmente por el jugador, compañero de *bando* o caddie - ver Regla 1-2.)

19-3. POR EL OPONENTE, SU CADDIE O EQUIPO EN MATCH PLAY

Si la bola del jugador es accidentalmente desviada o detenida por el *oponente*, su *caddie* o *equipo*, no hay castigo. El jugador podrá, antes de que cualquiera de los bandos haya ejecutado otro *golpe*, cancelar el *golpe* y jugar una bola, sin castigo, tan cerca como sea posible del punto desde donde la bola original fue jugada por última vez (Regla 20-5), o jugar la bola como reposa. Si el jugador decide no cancelar su *golpe* y la bola reposa dentro o encima de la ropa o *equipo* de su *oponente* o su *caddie*; el jugador deberá, *a través del campo*, o en un *obstáculo*, dropear la bola, o en el *green*, colocarla, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo de donde la bola se detuvo dentro o encima del objeto, sin acercarse al *hoyo*.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

(Bola desviada o detenida intencionalmente por el oponente o su caddie - ver Regla 1-2.)

19-4. POR UN CO-COMPETIDOR, SU CADDIE O EQUIPO EN STROKE PLAY

Ver Regla 19-1 respecto a bola desviada por un *agente externo*.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

19-5. POR OTRA BOLA

a. En reposo

Si la bola en movimiento de un jugador, después de un *golpe*, es desviada o detenida por una *bola en juego* y en reposo, el jugador deberá jugar la bola como se encuentre. En match play, no hay castigo. En stroke play, no hay castigo a menos de que ambas bolas reposaran en el *green* antes de ejecutar el *golpe*, en tal caso el jugador incurrirá en dos golpes de castigo.

b. En movimiento

Si la bola en movimiento de un jugador después de un *golpe* desde un lugar diferente al *green* es desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un *golpe*, el jugador debe jugar su bola como se encuentre, sin castigo.

Si la bola en movimiento de un jugador después de un *golpe* desde el *green* es

desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un *golpe*, el *golpe* del jugador se cancela. La bola debe ser recolocada y jugarse nuevamente, sin castigo.

Nota: Nada en esta Regla sustituye las disposiciones de la Regla 10-1 (Orden de juego en match play) o Regla 16-1f (Efectuar un golpe mientras otra bola está en movimiento).

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:
Match play – pérdida del *hoyo*; Stroke play – dos golpes.

BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA: GENERAL

19/1
Bola desviada o detenida por carrito de golf compartido por dos jugadores

Bajo la Definición de "Equipo", el equipo incluye un carrito de golf, sea o no motorizado. Si dos o más jugadores comparten un carrito de golf, el carrito y todo lo que está en él se considera que es parte del equipo del jugador cuya bola está involucrada. Si el carrito está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparte (o su compañero de bando), el carrito y todo lo que está en él se considera parte del equipo de ese jugador. De otra manera, el carrito y todo lo que hay en él se considera parte del equipo del jugador cuya bola está involucrada (o de su compañero de bando).

Por ejemplo, en un partido individual, si A y B están compartiendo un carrito y la bola de A está en movimiento y es desviada o detenida por el carrito, A incurre en el castigo de un golpe (Regla 19-2) a menos que el carrito esté sido manejado o jalado por B cuando el incidente ocurra. Si B está manejando o jalando el carrito, no hay castigo, y A tiene la opción de jugar la bola como se encuentra o repetir el golpe (Regla 19-3).

Decisión relacionada:
- 18/8 Bola movida por un carrito de golf compartido por dos jugadores.

19/2
Estatus de una persona en un carrito compartido

P. La Nota 2 a la Definición de "Equipo" dice: "y todo lo que hay en él", ¿incluye esta frase cualquier persona en el carrito?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:
- 6-4/2.5 Esatus del individuo que transporta bastones de jugador en carrito de golf.
- 33-1/9.5 Violación a condición de transportación por caddie.
- 33-8/4 Regla Local para competencias que permiten uso de carritos motorizados.

BOLA DESVIADA O DETENIDA POR UN AGENTE EXTERNO

19-1/1
Bola desviada por poste de dirección

P. Una bola es desviada por un poste de dirección. ¿Cuál es la decisión?

R. Es un desvío accidental y la bola se debe jugar como se encuentra, sin castigo.

19-1/2
Bola de jugador es desviada por golpe de jugador en otro grupo

P. A golpeó su bola a otro fairway en donde, antes de quedar en reposo, fue golpeada por X al golpear su propia bola. La bola de X cayó a 20 yardas. La bola de A no se pudo encontrar. ¿Cuál es la decisión?

R. Cada jugador era un agente externo en relación al otro.
Según la Regla 19-1, A debe haber jugado su bola tal como estaba, sin castigo, si se hubiera encontrado. Como no se encontró, debe proceder bajo la Regla 27-1.
X debe jugar su bola como se encuentra, sin castigo.

19-1/3
Bola jugada desde el green desviada por un agente externo en movimiento; golpe no es repetido

P. En stroke play, un competidor juega el putt y su bola es desviada por un agente externo en movimiento distinto a un gusano, insecto o similar. El competidor no repitió el golpe como dictaba la Regla 19-1b, embocó y luego jugó desde la siguiente mesa de salida. ¿Cuál es la decisión?

R. El golpe que fue desviado por el agente externo no cuenta en el score del competidor. Cuando el competidor no repitió el golpe, jugó desde un lugar equivocado. Si hubiera falta grave, el jugador estaría descalificado – Regla 20-7c. Si no es así, el score con la bola original cuenta y el jugador incurre en un castigo de dos golpes por violar la Regla 19.

19-1/4 (Reservada)

19-1/4.1
Bola deliberadamente desviada o detenida a través del campo por espectador

P. Un jugador se pasa del green. Un espectador (X) que está parado detrás del green deliberadamente desvía o detiene la bola. De acuerdo a la Nota a la Regla 19-1, se debe estimar el punto donde hubiese quedado la bola. ¿Cómo determina el jugador dicho punto en estas circunstancias?

R. En un caso en que la bola pudiese haber quedado donde estaba X si no la hubiese deliberadamente desviado o detenido, el punto donde X estaba debe ser el punto estimado para el propósito de dropear la bola de acuerdo con la Nota. Por ejemplo, si otro espectador (Y) hubiese estado detrás de X, la bola podía haber golpeado a Y si X la hubiese evadido, y quedar en reposo donde estaba X. Si no hay duda que la bola hubiese quedado en otra parte si X no la hubiese desviado o detenido, se debe determinar dónde hubiese quedado la bola, y el jugador debe recibir el beneficio de la duda. Por ejemplo, si nadie hubiese estado detrás de X y sin duda de que la bola hubiese quedado en un obstáculo de agua detrás del green o en el rough antes del obstáculo, el punto estimado para dropear la bola debe ser en el rough antes del obstáculo.

19-1/5
Bola deliberadamente desviada o detenida en green por co-competidor

P. En el último hoyo de un evento en stroke play, la bola de A reposa en el green. A tiene un putt para ganarle a B por un golpe. A potea y B, viendo que la bola de A puede embocarse, deliberadamente la desvía. ¿Cuál es la decisión?

R. A debe repetir el golpe, sin castigo – ver la Nota bajo la Regla 19-1. Ya que el acto de B de deliberadamente desviar la bola de su co-competidor puso a A en seria desventaja, se debe considerar que B cometió una grave falta a la Regla 1-2 (Ejercer influencia sobre el movimiento de la bola o alterar condiciones físicas) y debería ser descalificado.

Decisiones relacionadas:
- 1-2/0.5 Violación grave a la Regla 1-2.
- 1-2/1 Línea de putt alterada a propósito por oponente o co-competidor al pararse en ella.
- 16-1b/3 Bola levantada del green; bola recolocada mientras otra bola está en movimiento luego desvía la bola.
- 16-1b/4 Bola levantada de green por oponente o co-competidor mientras bola de jugador en movimiento.
- 17-3/2 Oponente o co-competidor que atiende asta-bandera para el jugador no la retira; bola de jugador golpea asta-bandera.

19-1/6
Bola levantada o desviada por un perro en green después de golpe desde afuera del green

P. Una bola jugada desde afuera del green estaba como a un pie del hoyo y aún en movimiento, cuando fue movida por un perro hasta un punto como a 10 pies del hoyo. La bola fue desviada por el perro o éste la levantó, corrió con ella y luego la dejó caer. ¿Cuál es la decisión?

R. Si la bola fue desviada, se debe jugar como se encuentra, sin castigo, desde el lugar al que fue movida por el perro – (Regla 19-1).

Si el perro levantó la bola, el jugador debe colocar la bola, sin castigo, lo más cerca posible del punto donde estaba originalmente la bola cuando el perro la levantó – (Regla 19-1a).

19-1/7
Bola levantada o desviada por perro después de golpe en el green

P. Un jugador realiza un golpe en el green y, mientras la bola está aún en movimiento, un perro la recoge o la desvía. ¿Cuál es la decisión?

R. Un perro es un agente externo animado, que es cualquier agente capaz de movimiento voluntario. Según la Regla 19-1b, cuando una bola ha sido desviada o detenida por un agente externo animado (excepto un gusano, insecto o similar) y el golpe ha sido realizado en el green, el golpe se cancela y la bola debe ser recolocada y ugada nuevamente. Si la bola no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra bola. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-1: Ver "Bola desviada o detenida: Por agente externo" en el Índice.

BOLA DESVIADA O DETENIDA POR EL JUGADOR, SU COMPAÑERO, CADDIE O EQUIPO

19-2/1
Bola detenida por pie del jugador se mueve al retirar el pie

P. Un jugador efectuando un golpe en el talud de un bunker golpea la bola a la parte alta del talud. La bola rueda talud abajo y es accidentalmente detenida por el pie del jugador. El jugador retira su pie y la bola rueda a la huella. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un golpe de castigo (Regla 19-2) y debe recolocar la bola en el lugar en que quedó en reposo contra su pie. Una penalidad adicional bajo la Regla 18-2 (Bola en reposo movida por el jugador) no aplica en estas circunstancias provisto que el jugador recoloca la bola, ya que actos relacionados resultan en dos Reglas siendo infringidas – ver al Principio 4 en la Decisión 1-4/12. Si la bola no es recolocada antes que el jugador efectúe su siguiente golpe, no recolocar la bola se considera un acto no relacionado – ver el Principio 5 en la Decisión 1-4/12 – y él pierde el hoyo en match play o incurre en un castigo de dos golpes en stroke play bajo la Regla 18-2, para una penalidad total de tres golpes.

19-2/1.5
Bola se mueve y es accidentalmente detenida por el bastón del jugador; el jugador retira el bastón y la bola rueda

P. La bola de un jugador reposa en una pronunciada pendiente a través del campo. El jugador toma su cuadratura pero, temiendo que la bola se pueda mover, no asienta el bastón y no hace nada que cause que la bola se mueva. La bola rueda hacia atrás y es accidentalmente detenida por el bastón del jugador. El jugador luego retira el bastón y la bola rueda pendiente abajo. ¿Está el jugador sujeto a la penaloidad de un golpe bajo la Regla 19-2?

R. Si, y la bola debe ser recolocada en el lugar en que fue detenida por el bastón. Un golpe de castigo adicional bajo la Regla 18-2 (Bola en reposo movida por el jugador) no aplica en estas circunstancias siempre y cuando el jugador recoloque la bola, ya que actos relacionados han resultado en la violación de dos Reglas –ver el principio #4 en la Decisión 1-4/12. Si la bola no es recolocada antes que el jugador juegue su siguiente golpe, se considera que el hecho de no recolocarla es un acto no relacionado (ver el principio #5 de la Decisión 1-4/12) y él pierde el hoyo en match play o incurre un castigo adicional de dos golpes en stroke play bajo la Regla 18-2, para una penalidad total de tres golpes. (Revisada)

Decisón relacionada con la Regla 19-2/1 y 19-2/1.5:

- 18-2/6 Bola se mueve después de tomar postura y es detenida por el bastón del jugador

19-2/2
Bola de jugador golpea a su caddie y queda fuera de límites

P. La bola de un jugador accidentalmente golpea a su caddie, quien está parado dentro de límites, y la bola queda fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un castigo de un golpe (Regla 19-2) y, como su bola quedó fuera de límites, debe proceder bajo la Regla 27-1, incurriendo en otro golpe de castigo.

19-2/3
Bola de jugador golpea a su caddie que está parado fuera de límites y la bola queda dentro del campo

P. La bola de un jugador accidentalmente golpea a su caddie, quien está parado fuera de límites, y la bola queda dentro del campo. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un castigo de un golpe, y como la bola queda dentro del campo, está en juego – Regla 19-2.

19-2/4
Bola de jugador golpea a su caddie que está parado fuera de límites y la bola queda fuera de límites

P. La bola de un jugador accidentalmente golpea a su caddie, quien está parado fuera de límites, y la bola queda fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en el castigo de un golpe (Regla 19-2) y, como la bola queda fuera de límites, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1, incurriendo en otro golpe de castigo adicional.

19-2/5
Bola desviada o detenida por bastones de diferente bando pero llevados en misma bolsa

P. A tenía su bolsa de bastones en un carrito de golf. B tenía sólo algunos

bastones, los cuales A llevaba en su bolsa. B ejecutó un golpe y la bola fue desviada por los bastones. ¿Cuál es la decisión?

R. Bajo el principio de la Definición de "Equipo", se considera que los bastones son equipo de B.

B incurrió en el castigo de un golpe y debe jugar la bola como se encuentra – Regla 19-2.

19-2/6
Bola desviada o detenida por carrito de golf de jugador jalado por oponente o co-competidor

P. La bola de un jugador golpea su propio carrito de golf mientras éste es jalado por el oponente o un co-competidor. ¿Cuál es la decisión?

R. Como el jugador no está compartiendo el carrito con ningún jugador, el carrito se considera como suyo aunque esté siendo jalado por el oponente o un cocompetidor (ver la Nota 3 a la Definición de "Equipo").
Si el jugador sabía que su carrito estaba siendo jalado por un oponente o cocompetidor, incurre en el castigo de un golpe y debe jugar la bola desde donde quede – Regla 19-2. Pero si no lo sabía, en equidad (Regla 1-4), no hay castigo y la bola debe jugarse como quede.

Decisiones relacionadas:
- 15/10 Bola arrojada dentro de límites por agente externo; ni jugador ni caddie saben de la acción del agente externo.
- 18-1/3 Jugador que no sabe que la bola fue movida por agente externo no recoloca la bola.
- 18-5/3 Competidor y co-competidor no saben que la bola fue movida por la bola del co-competidor hasta después de terminar el hoyo.

19-2/7
Bola golpea bolsa del jugador y luego a su caddie

P. La bola de un jugador golpea su bolsa que está en el suelo y rebota y golpea a su caddie. ¿Es el castigo uno o dos golpes?

R. . Un golpe – Regla 19-2.Ya que un solo acto resultó en una Regloa siendo violada más de una vez, aplica un sol castigo – ver el principio #1 en la Decisión 1-4/12. (Revisada)

19-2/8
Bola de jugador golpea bolsa de oponente o co-competidor dejada adelante por caddie compartido

P. A y B son oponentes en match play o co-competidores en stroke play y están compartiendo un caddie. Ellos están en la mesa de salida y el caddie está donde se espera que queden los golpes de salida de los jugadores. El golpe de A queda más corto de donde el caddie esperaba y la bola de B queda cerca del caddie. Sin

instrucciones específicas de ninguno de los jugadores, el caddie deja la bolsa de B cerca de su bola y regresa con la bolsa de A al lugar donde quedó la bola de A. El siguiente golpe de A golpea la bolsa de B. ¿Cuál es la decisión?

R. La Definición de "Caddie" dice que: "cuando un caddie es utilizado por más de un jugador, es considerado como caddie del jugador cuya bola está involucrada (o la de su compañero de bando) y el equipo que lleva se considera parte del equipo de ese jugador, excepto cuando el caddie actúa bajo instrucciones específicas del otro jugador…". Como el caddie no recibió instrucciones específicas por parte de B, en este caso la bolsa de B se considera que es parte del equipo de A. El hecho de que el caddie no llevaba la bolsa de B consigo cuando la golpeó la bola, es irrelevante.

A incurre en el castigo de un golpe y debe jugar la bola como quede a menos que la bola quede dentro o encima de la bolsa – Regla 19-2.

Decisión relacionada:

- 6-4/1 Significado de "instrucciones específicas" en Definición de "Caddie".

19-2/9

Divot hecho después de golpe golpea bola en movimiento

P. Un jugador tiene un tiro corto para llegar al green. Ejecuta su golpe y, mientras la bola está en movimiento, hace otro swing y saca un divot con su bastón. El divot desvía o detiene la bola en movimiento. ¿Cuál es la decisión?

R. Se considera que el jugador accidentalmente desvió o detuvo su bola en movimiento. Él incurre en un castigo de un golpe y debe jugar la bola como se encuentre (Regla 19-2).

Decisiones relacionadas:

- 18-1/8 Bola movida por una piedra desalojada por golpe de compañero o de oponente.
- 18-2/20.5 Swing de práctica de jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola.
- 18-3b/2 Golpe de oponente mueve arbustos que causan que se mueva la bola del jugador.

19-2/10

Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador

P. La bola de un jugador reposa en un bunker. Él juega y su bola es accidentalmente detenida o desviada por un rastrillo que está siendo sostenido por su caddie. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el caddie de un jugador sostiene o carga un rastrillo, o el rastrillo está recargado contra el cuerpo del caddie, el rastrillo es parte del equipo del jugador – ver la Nota 2 a la Definición de Equipo. En consecuencia, el jugador incurre en castigo de un golpe por violar la Regla 19-2 y debe jugar la bola desde su nueva

posición. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-2: Ver "Bola desviada o detenida: Por caddie del jugador" , "Bola desviada o detenida: Por equipo del jugador o compañero" y "Bola desviada o detenida: Por jugador o compañero" en el Índice.

BOLA ACCIDENTALMENTE DESVIADA O DETENIDA POR EL OPONENTE

19-3/1
Bola accidentalmente golpea a oponente parado fuera de límites y cae fuera de límites

P. En match play, la bola de un jugador golpea accidentalmente al oponente parado fuera de límites. La bola queda fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo y el jugador tiene derecho a repetir el golpe (Regla 19-3).

19-3/2 (Reservada)

19-3/3
Bola del jugador golpea carrito de oponente o co-competidor y luego su propio carrito

P. La bola de un jugador golpea el carrito de su oponente o co-competidor y luego golpea su propio carrito. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play, como la bola primero golpeó el equipo del oponente, el jugador puede repetir el golpe, sin castigo, sin importar qué haya pasado después con la bola del jugador (Regla 19-3). El jugador puede también jugar la bola como quede, pero sería con castigo de un golpe porque después de pegarle al equipo del oponente, su bola golpeó su propio equipo (Regla 19-2).

En stroke play, aunque la bola le pegó primero al equipo del co-competidor, el competidor incurre en el castigo de un golpe y debe jugar la bola como quedó (Reglas 19-4, 19-1 y 19-2).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-3: Ver "Bola desviada o detenida: Por oponente, su caddie o su equipo en match play" en el Índice.

BOLA ACCIDENTALMENTE DESVIADA O DETENIDA POR UN CO-COMPETIDOR

Decisiones relacionadas con la Regla 19-4: Ver "Bola desviada o detenida: Por agente externo" en el Índice.

BOLA DESVIADA O DETENIDA POR OTRA BOLA

19-5/1
Jugador levanta su bola en green y la deposita a un lado; luego, el oponente o co-competidor juega sobre el green y golpea la bola del jugador

P. B levanta su bola en el green y la deposita a un lado en otra parte del green. Luego A juega el putt y su bola es desviada o detenida por la bola de B. ¿Cuál es la decisión?

R. En vista de que la bola de A fue desviada por el equipo de B (ver la Nota 1 a la Definición de "Equipo"), aplican las Reglas 19-3 y 19-4.

En match play, A no tiene castigo y tiene la opción de jugar la bola como quedó o cancelar y repetir el golpe – Regla 19-3.

En stroke play, A no tiene castigo y debe jugar la bola como quedó – Reglas 19-4 y 19-1.

En cualquier formato de juego, B debe recolocar su bola en el punto desde donde fue levantada – Regla 20-3a.

La Regla 19-5a no aplica porque la bola de B no está en juego.

19-5/1.5
Bola levantada y recolocada; bola luego rueda y golpea bola en green

P. En stroke play, después de un golpe efectuado en el green, un competidor marca la posición y levanta su bola del green. Después de recolocar la bola en reposo, y sin hacer nada que cause que se mueva, la bola rueda y golpea la bola de su co-competidor, que reposaba en el green. ¿Infringe el jugador la Regla 19-5a?

R. No. El competidor no incurre en castigo y debe jugar su bola desde su nueva posición. Después de que el competidor levantó y recolocó su bola, cualquier movimiento posterior no se considera ser "después de un golpe" para propósitos de la Regla 19-5a. (Revisada)

19-5/1.7
Bola dejada caer en green por oponente o co-competidor cae sobre la bola del jugador en movimiento

P. A ejecuta un golpe sobre el green. B, el oponente de A o su co-competidor, accidentalmente deja caer su bola, que había levantado, y cae sobre la bola de A, la cual sigue en movimiento. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play, como la bola de A fue desviada por el equipo de B (ver la Nota la la Definición de "Equipo"), aplica la Regla 19-3. A tiene la opción de jugar la bola como quedó o cancelar y repetir el golpe. Ni A ni B incurren en castigo.

En stroke play, la bola de A fue desviada por un agente externo en movimiento. Por lo tanto, A debe cancelar y repetir el golpe, sin castigo, bajo la Regla 19-1b. B no tiene castigo.

En cualquier formato de juego, B debe recolocar su bola en el punto desde donde fue levantada – Regla 20-3a.

La Regla 19-5b no aplica porque la bola de B no estaba en movimiento después de un golpe.

19-5/2
Bola del competidor jugada sobre el green golpea la bola en green de cocompetidor que juega en otro grupo

P. En stroke play, C y D juegan juntos. A y B juegan inmediatamente atrás de C y D. La bola de C está en el green y como D está buscando su bola, C y D dan el paso a A y B. A juega su putt y golpea la bola de C. ¿Cuál es la decisión?

R. A incurre en el castigo de dos golpes y debe jugar su bola tal como está – Regla 19-5. C debe recolocar su bola en su lugar, sin castigo – (Regla 18-5).

19-5/3 (Reservada)

19-5/4
Bola de competidor jugada sobre el green toca, pero no mueve, la bola de cocompetidor que está en green

P. En stroke play, A juega el putt y su bola se detiene tocando la bola de B. La bola de B no se movió y tampoco evitó que la bola de A rodara más lejos. ¿Cuál es la decisión?

R. Como la bola de A no fue desviada o detenida por la bola de B, A no incurre en castigo bajo la Regla 19-5 ni ninguna otra Regla. Sin embargo, si hay dudas sobre si la bola de B se movió o evitó que la bola de A rodara más lejos, se debe decidir en contra de A.

19-5/5
Bola provisional golpeada por bola original

P. La bola original de un jugador golpea y mueve su bola provisional. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 19-5 no aplica porque la bola provisional no estaba en juego. La Regla 19-2 no aplica porque la bola provisional no se considera equipo del jugador – ver la Decisión 18/7. En equidad (Regla 1-4), y por analogía con la Regla 19-5, el jugador jugará la bola como se encuentra y no se incurre en penalidad salvo que, en stroke play, si ambas bolas estaban sobre el green antes del golpe, el jugador incurre en el castigo de dos golpes.

Decisiones relacionadas:
- 3-3/7 Bola original golpea la segunda bola o viceversa.
- 18-5/2 Bola original golpeada por bola provisional.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-5: Ver "Bola desviada o detenida: Por bola en reposo" en el Índice (I-20).

REGLA 20

LEVANTAR, DROPEAR Y COLOCAR; JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

20-1. LEVANTAR Y MARCAR

Una bola que deba ser levantada de acuerdo con las *Reglas* puede hacerse por el jugador, su *compañero de bando* o cualquier otra persona autorizada por el jugador. En cualquier caso, el jugador es responsable por cualquier infracción a las *Reglas*.

La posición de la bola debe marcarse antes de levantarla bajo una *Regla* que requiera que sea recolocada. Si no se marca, el jugador incurre en castigo de un golpe y la bola deberá recolocarse. Si no es recolocada, el jugador incurre en el castigo general por infringir esta Regla, pero no habrá castigo adicional bajo la Regla 20-1.

Si una bola o marcador es accidentalmente movido en el proceso de levantar la bola bajo una *Regla* o al marcar su posición, la bola o el marcador deberán recolocarse. No hay castigo siempre que el movimiento de la bola o del marcador se atribuya directamente al acto específico de marcar la posición o de levantar la bola. De otra manera, el jugador incurre en un golpe de castigo bajo esta Regla o la 18-2.

Excepción: Si el jugador incurre en castigo por no actuar de acuerdo a lo establecido en las Reglas 5-3 ó 12-2, no hay castigo adicional bajo la Regla 20-1.

Nota: La posición de una bola que ha de ser levantada debería marcarse colocando un marcador, una moneda pequeña u otro objeto similar, inmediatamente detrás de ella. Si el marcador interfiere con el juego, postura o golpe de cualquier otro jugador, debería colocarse hacia un lado a una distancia de una o más cabezas de un bastón.

20-2. DROPEAR Y REDROPEAR

a. Por quién y como

Una bola que ha de ser dropeada de acuerdo con las *Reglas* debe dropearse por el jugador mismo. Debe pararse derecho, sostener la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y dejarla caer. Si una bola se dropea por cualquier otra persona o de cualquier otra manera y el error no se corrige como lo establece la Regla 20-6, el jugador incurre en un golpe de castigo.

Si la bola toca a cualquier persona o al *equipo* de cualquier jugador antes o después de tocar una parte del *campo* y antes de detenerse, la bola deberá redropearse, sin castigo. No hay límite en el número de veces que una bola deberá redropearse en estas circunstancias.

(Tomar acción para influenciar la posición o el movimiento de la bola – ver Regla 1-2.)

b. Donde dropear

Cuando una bola va a ser dropeada tan cerca como sea posible de un punto específico, debe dropearse no más cerca del *hoyo* que ese punto, el cual, si el jugador no sabe exactamente cuál es, deberá estimarlo.

Una bola al dropearse debe tocar primero una parte del *campo* donde la *Regla* aplicable exige que sea dropeada. Si no se hace de esa manera, aplican las Reglas 20-6 y 20-7.

c. Cuando redropear

Una bola dropeada debe redropearse sin castigo si:

(i) rueda y queda en reposo dentro en un *obstáculo*;
(ii) rueda y queda en reposo fuera de un *obstáculo*;
(iii) rueda y queda en reposo en un *green*;
(iv) rueda y queda en reposo fuera de límites;
(v) rueda y queda en reposo en una posición donde existe interferencia por la condición de la que se tomó alivio bajo la Regla 24-2b (obstrucción inamovible), Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (green equivocado) o una Regla Local (Regla 33-8a), o rueda de regreso hacia el mismo impacto del cual se levantó la bola bajo la Regla 25-2 (bola enterrada);
(vi) rueda y queda en reposo a más de dos bastones de distancia del punto donde primero tocó una parte del campo; o
(vii) rueda y queda en reposo más cerca del *hoyo* que:
  (a) su posición original o estimada (ver Regla 20-2b) a menos que las *Reglas* lo permitan; o
  (b) el *punto de alivio más cercano* o máximo disponible (Reglas 24-2, 25-1 ó 25-3); o
  (c) el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1.)

Si la bola al redropearse rueda hacia cualquiera de las posiciones arriba señaladas, debe colocarse tan cerca como sea posible del punto donde primero tocó una parte del *campo* cuando se redropeó.

Nota 1: Si una bola al dropearse o redropearse queda en reposo y posteriormente se mueve, la bola deberá jugarse como se encuentre, a menos que aplique lo que estipule cualquier otra *Regla*.

Nota 2: Si una bola que deba ser redropeada o colocada bajo esta Regla no puede ser recuperada de inmediato, podrá *sustituirse* por otra bola.

(Uso de una zona de dropeo – ver Apéndice I; Parte A, sección 6)

20-3. COLOCAR Y RECOLOCAR

a. Por quién y donde

Una bola que debe ser colocada bajo las *Reglas* debe serlo por el jugador o su *compañero de bando*.

Una bola a ser recolocada bajo las *Reglas*, debe ser recolocada por cualquiera de los siguientes: (i) la persona que levantó o movió la bola, (ii) el jugador, o (iii) el *compañero de bando*. La bola debe colocarse en el punto desde el que se levantó o movió. Si la bola es colocada o recolocada por cualquier otra persona y

el error no se corrige como lo menciona la Regla 20-6, el jugador incurre en castigo de un golpe. En cualquier caso, el jugador es responsable por cualquier otra infracción a las *Reglas* que ocurra como resultado de colocar o recolocar la bola.

Si una bola o marcador es *movido* accidentalmente en el proceso de colocar o recolocar la bola, dicha bola o el marcador debe recolocarse. No hay castigo siempre que el movimiento de la bola o del marcador se atribuya directamente al acto específico de colocar o recolocar la bola o retirar el marcador. De otra manera, el jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 ó 20-1.

Si la bola a ser recolocada es colocada en un lugar diferente al punto desde el que se levanto o movió y el error no se corrige como señala la Regla 20-6, el jugador incurre en el castigo general, pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play, por infracción a la Regla aplicable.

b. Lie de la bola a ser colocada o recolocada alterado

Si el lie original de una bola a ser colocada o recolocada ha sido alterado:

(i) excepto en un *obstáculo*, la bola debe ser colocada en el lugar más cercano y más similar al original que no esté a más de un bastón de distancia del lie original, no más cerca del *hoyo* y que no sea en un *obstáculo*;

(ii) en un *obstáculo de agua*, la bola debe colocarse de acuerdo al inciso (i) anterior, excepto que la bola deberá colocarse en el *obstáculo de agua*.

(iii) en un *bunker*, el lie original debe recrearse de la manera más similar posible y la bola debe colocarse en ese lie.

Nota : Si el lie original de una bola a ser colocada o recolocada ha sido alterado y es imposible determinar el punto donde la bola debería colocarse o recolocarse,
aplica la Regla 20-3b si el lie original se conoce, y aplica la Regla 20-3c si el lie original es desconocido.

Excepción: Si el jugador está buscando o identificando una bola cubierta por arena – ver Regla 12-1a.

c. Punto no determinable

Si es imposible determinar el punto en el que la bola ha de ser colocada o recolocada:

(i) *a través del campo*, la bola debe dropearse tan cerca como sea posible del lugar en donde reposaba y que no sea un *obstáculo* o un *green*.

(ii) en un *obstáculo*, la bola debe dropearse dentro del mismo, tan cerca como sea posible del lugar en donde reposaba;

(iii) en el *green*, la bola debe colocarse tan cerca como sea posible del lugar en donde reposaba y que no sea un *obstáculo*.

Excepción: Al reiniciar el juego (Regla 6-8d), si el punto en el que la bola deba recolocarse es imposible de determinar, dicho punto debe estimarse y la bola colocarse en ese lugar.

d. La bola no queda en reposo en el punto

Si una bola al colocarse no se queda en reposo en el punto, no hay castigo y la bola debe recolocarse. Si aun así no se queda en reposo:

(i) excepto en un *obstáculo*, debe colocarse en el punto más cercano en que

pueda quedar en reposo que no esté más cerca del *hoyo* y que no sea un *obstáculo*;

(ii) en un *obstáculo*, debe colocarse dentro del mismo en el punto más cercano en que pueda quedar en reposo y que no esté más cerca del hoyo.

Si una bola al colocarse queda en reposo en el punto, y posteriormente se *mueve*, no hay castigo y la bola deberá jugarse como se encuentre, a menos que aplique lo que estipule cualquier otra *Regla*.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 20-1, 20-2 ó 20-3:**
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

*Si el jugador ejecuta un *golpe* a una *bola sustituta* bajo alguna de estas Reglas cuando tal *sustitución* no está permitida, incurre en el castigo general por infringir esa Regla, pero no hay castigo adicional bajo esta Regla. Si el jugador dropea una bola de manera incorrecta y juega desde un lugar equivocado o si la bola ha sido puesta en juego por una persona no permitida por las *Reglas* y se juega desde un lugar equivocado, ver nota 3 a la Regla 20-7c.

20-4 CUÁNDO UNA BOLA DROPEADA O COLOCADA ESTÁ EN JUEGO

Si la *bola en juego* de un jugador fue levantada, vuelve a estar *en juego* al dropearla o colocarla. Una bola que ha sido recolocada está *en juego* sea o no que el marcador de bola se haya levantado.

Una *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego* cuando ha sido dropeada o colocada.

(Bola incorrectamente sustituida – ver Regla 15-2)
(Levantar una bola que ha sido incorrectamente sustituida, dropeada o colocada – ver Regla 20-6).

20-5. JUGAR EL SIGUIENTE GOLPE DESDE EL SITIO ANTERIOR

Cuando el jugador elige o es requerido para jugar su siguiente *golpe* desde el lugar donde el *golpe* anterior fue realizado, debe proceder como sigue:

a. En la mesa de salida: La bola a ser jugada debe jugarse desde dentro de ésta. Puede jugarse desde cualquier lugar dentro de ella y puede usarse tee.
b. A través del campo: La bola a ser jugada debe dropearse y debe primeramente tocar una parte del *campo a través del campo*.
c. En un obstáculo: La bola a ser jugada debe dropearse y debe primeramente tocar una parte del campo dentro del obstáculo.
d. En el green: La bola a ser jugada debe colocarse sobre el *green*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 20-5:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

20-6. LEVANTAR LA BOLA INCORRECTAMENTE SUSTITUIDA, DROPEADA O COLOCADA

Una bola incorrectamente *sustituida*, dropeada o colocada en un lugar equivocado o de otra manera no de acuerdo con las *Reglas* que no ha sido jugada puede levantarse, sin castigo, y el jugador debe entonces proceder correctamente.

20-7. JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO

a. General

Un jugador ha jugado desde un lugar equivocado si ejecuta un *golpe* con su *bola en juego*:

(i) en una parte del *campo* donde las *Reglas* no permiten efectuar un *golpe* o dropear o colocar una bola; o

(ii) cuando las *Reglas* requieren que una bola dropeada sea redropeada o una bola movida sea recolocada.

Nota: Para una bola jugada desde fuera de la *mesa de salida* o desde una *mesa de salida* equivocada – ver Regla 11-4.

b. Match play

Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado, pierde el *hoyo*.

c. Stroke play

Si un competidor ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado, incurre en dos golpes de castigo bajo la *Regla* aplicable. Debe terminar el hoyo con la bola jugada desde el lugar equivocado, sin corregir el error, siempre que no haya ocurrido una violación grave (ver Nota 1).

Si el *competidor* se percata de que ha jugado de un lugar equivocado y cree que puede existir una violación grave, debe, antes de efectuar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida*, jugar el hoyo con una segunda bola jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si el hoyo que está jugando es el último de la ronda, debe declarar, antes de abandonar el *green*, que jugará el hoyo con una segunda bola jugada de acuerdo con las *Reglas*.

Si el *competidor* jugó una segunda bola debe reportar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score; si no lo hace, será descalificado. El *Comité* debe determinar si el competidor ha incurrido en una violación grave a la *Regla* aplicable. Si así fue, el score con la segunda bola cuenta y el competidor debe agregar dos *golpes de castigo* a su score con esa segunda bola. Si el *competidor* cometió una violación grave y no la corrige en la forma señalada, será descalificado.

Nota 1: Se considera que un *competidor* ha cometido una violación grave a la *Regla* aplicable si el *Comité* considera que ha ganado una ventaja significativa como resultado de jugar desde un lugar equivocado.

Nota 2: Si el *competidor* juega una segunda bola bajo la Regla 20-7c y el *Comité* decide que ella no cuenta, los *golpes* efectuados con esa bola, así como los castigos incurridos únicamente al jugarla, no cuentan. Si se decide que la segunda bola es la que cuenta, el *golpe* desde el lugar equivocado así como los subsecuentes efectuados con la bola original y los castigos incurridos únicamente al jugarla, no cuentan.

Note 3: Si el jugador incurre en castigo por efectuar un *golpe* desde un lugar equivocado, no hay castigo adicional por:

(a) *sustituir* una bola cuando no está permitido;

(b) dropear una bola cuando las *Reglas* requieren que sea colocada, o colocar una bola cuando las *Reglas* requieren que sea dropeada;

(c) dropear una bola de manera incorrecta, o

(d) una bola puesta en juego por una persona a quien no le está permitido hacerlo bajo las *Reglas*.

SITUACIONES DE ALIVIOS Y PROCEDIMIENTO: GENERAL

20/1
Bastón a utilizar para medir

P. Un jugador que tiene alivio según una Regla, utiliza su driver para medir el largo de uno o dos bastones prescrito en la Regla correspondiente. Dropea una bola correctamente y rueda menos del largo de dos drivers, pero más del largo de dos putters, desde donde la bola tocó por primera vez una parte del campo cuando fue dropeada.

Según la Regla 20-2c, una bola dropeada debe ser re-dropeada si rueda más del largo de dos bastones. Si la bola se queda en un mal lie, ¿le es permitido al jugador utilizar su putter para medir la distancia que su bola ha rodado, en cuyo caso re-dropearía según la Regla 20-2c y así evitaría es mal lie?

R. No. El jugador debe continuar utilizando el bastón, que usó originalmente para medir, para todas las mediciones en una situación dada.

20/2
Pedir prestado un bastón para medir

Las Reglas requieren que una bola a ser dropeada sea dropeada por el propio jugador. Para efectos de medición, el jugador que debe dropear la bola puede usar cualquier bastón que ha seleccionado para la ronda (Regla 4-4). Si pide prestado un bastón para medir y dropea una bola y la juega, no incurre en castigo siempre que pudiese haber obtenido el mismo resultado con alguno de los bastones que el jugador seleccionó para la ronda. Si no hubiese podido lograr el mismo resultado con uno de sus bastones, incurre en el castigo bajo la Regla aplicable por jugar desde un lugar equivocado (ver la Regla 20-7).

Decisiones relacionadas con 20/1 y 20/2:
- 20-2b/2 Medir largos de bastón.
- 25-1b/15 Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio.

LEVANTAR Y MARCAR

20-1/0.5
Si es que el jugador mismo debe levantar la bola

P. La Regla 20-1 dice: "Una bola a ser levantada según las Reglas podrá ser levantada por el jugador, su compañero u otra persona autorizada por el jugador". Sin embargo, otras Reglas, p. ej., la 24-2b(i) y la 25-1b(i), dicen que el jugador deberá levantar la bola. ¿Prevalece la Regla 20-1 sobre las otras Reglas según las cuales el propio jugador debe levantar la bola?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 20-3a/0.5 Si es que el propio jugador debe colocar o recolocar la bola

20-1/0.7
Levantar la bola para determinar si aplica una Regla

P. ¿Se le permite a un jugador levantar su bola para determinar si tiene derecho a alivio bajo una Regla (p. ej., para determinar si su bola está en un hoyo de animal de madriguera o reposa en su impacto)?

R. En equidad (Regla 1-4), si el jugador tiene motivos para creer que tiene derecho a tomar alivio, se le permite levantar su bola sin castigo, siempre y cuando anuncie su intención previamente a su oponente en match play o a su anotador o co-competidor en stroke play, marque la posición de la bola antes de levantarla, no limpie su bola y dé a su oponente, anotador o co-competidor la oportunidad de presenciar el proceso.

Si la bola está en una posición que le permita tomar alivio, el jugador puede tomar alivio bajo la Regla aplicable. Si el jugador tiene derecho a tomar alivio pero no sigue el procedimiento anteriormente descrito, no hay castigo ya que está tomando alivio bajo la Regla aplicable (ver la Decisión 18-2/12).

Si la bola no está en una posición que le permita al jugador tomar alivio, o si el jugador tiene derecho a tomar alivio pero decide no tomarlo, la bola debe ser recolocada, y debe dar al oponente, anotador o co-competidor, la oportunidad de presenciar la recolocación de la bola. Si el jugador que debe recolocar la bola no sigue el procedimiento antes de ejecutar el siguiente golpe, incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play bajo la Regla 20-3a, pero no tiene castigo adicional por no seguir el procedimiento adecuado para levantar la bola bajo las Reglas 20-1 ó 21.

Si el jugador levanta la bola sin tener motivos para creer que reposa en una posición de donde tiene derecho a aliviarse sin castigo, o si la bola no reposa en una posición donde el jugador tenga derecho a tomar alivio y el jugador no sigue el procedimiento mencionado, incurre en el castigo de un golpe pero no tiene castigo adicional bajo las Reglas 20-1 ó 21.

Decisión relacionada:
- 5-3/7 Bola creída inadecuada para jugar; participación del Comité.

20-1/1
Bola levantada del green al creer erróneamente que es bola equivocada

P. Un jugador, creyendo erróneamente que la bola que ha jugado al green es una bola equivocada, levanta la bola sin marcar su posición. Descubre luego que la bola es su bola en juego. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un golpe de castigo y debe recolocar su bola (Regla 20-1).

20-1/2
Bola del jugador levantada por el oponente sin autoridad

P. En un partido entre A y B, sin autoridad de A, B marcó la posición de la bola de A y la levantó, la bola estaba en el green. ¿Está B sujeto a penalidad?

R. Sí. Según la Regla 20-1, la bola de un jugador puede ser levantada por el

oponente sólo con la autoridad del jugador. Dado que no tenía autorización para levantar la bola de A, B incurre en el castigo de un golpe – (Regla 18-3b).

20-1/3
Bola marcada y levantada por oponente sin autoridad del jugador; jugador levanta la marca, reclama el hoyo y el oponente disputa el reclamo

P. En un partido, B marca la posición de la bola de A y la levanta sin autoridad. B emboca. A levanta la marca con la que B había marcado la posición de su bola y reclama el hoyo. B disputa el reclamo. ¿Cuál es la decisión?

R. B incurre en un golpe de castigo – Regla 18-3b – por levantar la bola de A sin autoridad. A incurre en un golpe de castigo por levantar la marca (Regla 20-1). A debe recolocar su bola y embocarla, de lo contrario pierde el hoyo.

20-1/4
Bola de competidor levantada sin autoridad por co-competidor

P. En stroke play, un co-competidor levanta la bola del competidor en el green, sin autoridad del competidor. Tal acción viola la Regla 20-1. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo, y el competidor debe recolocar su bola – (Regla 18-4).

Decisión relacionada con de 20-1/2 a 20-1/4:
• 30-3f/10 Bola de jugador levantada sin autoridad por oponente en partido de bola baja.

20-1/5
Bola de competidor levantada sin autoridad por caddie de co-competidor, quien luego la sustituye por otra bola que juega el competidor

P. La bola de un competidor, que está en el green, es levantada por el caddie del co-competidor sin autoridad del competidor. Luego, el caddie del co-competidor, por error, sustituye la bola por otra y el competidor la juega. El error se descubre después. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando un competidor autoriza a otra persona a levantar su bola, es responsable por cualquier infracción a las Reglas (Regla 20-1). Lo opuesto normalmente aplica, es decir, que el competidor no es responsable por una infracción a las Reglas ocasionada porque alguien levanta su bola sin su autoridad. Por lo tanto, en este caso, el competidor no debe ser penalizado bajo la Regla 15-2. El competidor debería embocar con la bola sustituta, sin castigo.

Decisiones relacionadas:
• 15-2/2 Jugador por error sustituye bola en green; error se descubre antes de ejecutar golpe.
• 20-6/3 Bola erróneamente sustituida al dropearla; corrección del error.

20-1/5.5
Marca accidentalmente movida por el jugador

P. Un jugador marcó la posición de su bola en el green y la levantó. Cuando le tocó el turno para jugar, no logró encontrar la marca. Luego encontró la marca pegada a la suela del zapato. Concluyó que la había pisado accidentalmente mientras ayudaba a su compañero a estudiar la línea de putt. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 20-1 que exige que la posición de una bola sea marcada antes de levantarla y presume que la marca permanecerá en dicha posición hasta que la bola sea recolocada. El jugador debe colocar la bola lo más cerca posible a donde reposaba originalmente, sin acercarse al hoyo – Regla 20-3c.

Según el último párrafo del al Regla 20-1, el jugador está exento de castigo si su marca es movida accidentalmente al levantar la bola o al marcar su posición. En este caso, la marca no fue movida durante esos actos.

20-1/6
Marca movida accidentalmente por jugador en el acto de marcar la posición de la bola

P. Un jugador marcó la posición de su bola con una moneda, levantó la bola y aplanó la moneda con la suela de su putter. Caminó a la orilla del green y se dio cuenta de que la moneda se había adherido al putter. ¿Cuál es la decisión?

R. En este caso, el movimiento de la marca era directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la bola.
Por lo tanto, no se incurre en castigo y la bola o la marca debe ser recolocada. Si el punto donde la bola o la marca estaba no es conocido, debe ser colocada lo más cerca posible de donde estaba originalemnte, sin acercarse al hoyo (Regla 20-3c).

20-1/6.5
Marca presionada por el oponente

P. En un partido, la marca del jugador en el green es presionada por el oponente. ¿Está el oponente violando las Reglas?

R. No. La Regla 18-3b no aplica a las marcas. Sin embargo, si la marca fue movida de tal forma que ya no marca con precisión la posición de la bola, en equidad (Regla1-4), el oponente incurre en castigo de un golpe. Si el oponente presionó la marca con la autoridaddel jugador y ese acto causa que se mueva, no hay castigo para ninguno de los jugadores (ver la Decisión 20-1/6).

20-1/7
Marca Movida Accidentalmente por Caddie del Oponente

P. En match play, el caddie de un jugador mueve accidentalmente la marca del

oponente con su pie. ¿Cuál es la decisión?

R. En equidad (Regla 1-4), el oponente debe recolocar su bola o marca tan cerca como sea posible del punto donde reposaba y el jugador incurre en un castigo de un golpe.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/5 Si es que levantar marca de oponente significa concesión del próximo golpe.
- 30/5 En partido de bola baja, jugador con putt para empatar se levanta por error ante la sugerencia del oponente basada en un malentendido.

20-1/8
Marca levantada por jugador que erróneamente cree que ha ganado el hoyo

P. Un jugador, creyendo equivocadamente que ha ganado el hoyo, levanta su marca. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un golpe de castigo – Regla 20-1 – y debe recolocar su bola.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/3 Jugador levanta bola por creencia errónea de que siguiente golpe ha sido concedido.
- 2-4/3.5 Golpe concedido por caddie.
- 9-2/5 Información equivocada causa que oponente levante marca.

20-1/9
Marca levantada por agente externo

P. A marca la posición de su bola en el green, mientras está jugando un partido o grupo que había recibido el paso. Después de que el partido o grupo hubo pasado, A no encontró su marca. Aparentemente, había sido levantada por uno de los jugadores que pasaron. ¿Cuál es la decisión?

R. Según la Regla 20-3c, A debe colocar su bola lo más cerca posible de donde estaba en el green.

20-1/10 (Reservada)

20-1/10.5
Marca movida por viento o agua ocasional durante ronda estipulada

P. Durante una ronda estipulada, un jugador marcó la posición de su bola y levantó la bola según una Regla. Antes que el jugador recolocara su bola, el viento o el agua ocasional movió su marca. ¿Cuál es el procedimiento?

R. La bola o marca debe ser recolocada sin castigo. Si una bola ha sido levantada según una Regla que exige sea recolocada, debe ser colocada en el punto de donde fue levantada (Regla 20-3a).

20-1/11
Marca en posición de ayudar a otro jugador

P. El jugador marca la posición de su bola en el green y su marca está en una ubicación tal que podría llegar a ayudar al oponente o co-competidor en la alineación de su putt. Por lo tanto, el jugador se prepara para mover su marca una o dos cabezas de bastón hacia un lado, pero el oponente o co-competidor le dice que quiere que la marca se quede donde está. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador tiene derecho de mover su marca a un lado. El oponente o competidor no puede insistir en que la deje dados los propósitos de las Reglas 8-2b y 22-1.

Decisión relacionada:
- 22/6 Competidor solicita que bola en posición de asistirlo no sea levantada.

20-1/12
Marca accidentalmente movida por jugador después de haber retirado impedimentos sueltos

P. El jugador marcó la posición de su bola en el green con una moneda y levantó la bola. Después apoyó el dedo índice en la moneda para no moverla mientras retiraba algunos impedimentos sueltos. Al levantar el índice, la moneda se le pegó y después se cayó al suelo en un lugar diferente al original. ¿Cuál es la decisión?

R. El acto de apoyar el índice encima de la moneda se considera como una continuación del procedimiento de marcaje (ver la Decisión 20-1/6). Por lo tanto, como el movimiento de la moneda era directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la bola, el jugador no tiene castigo. La bola o la marca deberá ser recolocada (Regla 20-1).

20-1/13
Bola Accidentalmente Pateada por Jugador a Quien Se Pidió Levantara por Interferencia

P. A solicita a B levantar la bola de B porque interfiere con el juego de A. B está caminando hacia su bola para levantarla y accidentalmente la patea. ¿Cuál es la decisión?

R. B incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 porque el movimiento de su bola no fue directamente atribuible al acto específico de marcar la posición o levantar la bola (ver la Regla 20-1). B debe recolocar su bola.

Decisión relacionada:
- 12-1/5 Jugador patea su bola mientras está buscando en agua en obstáculo de agua.

20-1/14
Bola movida por putter que se le cae al jugador que se acerca a bola para levantarla

P. Al jugador que se acerca a su bola en el green para levantarla, se le cae el putter sobre la bola y la mueve. ¿Es correcto que no haya castigo basándose en la Regla 20-1, según la cual un jugador no incurre en castigo si mueve la bola accidentalmente en el acto de levantarla?

R. No. El jugador incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 debido a que el movimiento de la bola no fue directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la bola o de levantarla.

20-1/15
Significado de "directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a

P. ¿Qué significa la frase "directamente atribuible al acto específico" en las Reglas 20-1 y 20-3a?

R. En la Regla 20-1, la frase significa el acto específico de colocar una marca atrás de la bola, colocar un bastón al lado de la bola, o levantar la bola de tal manera que la mano del jugador, la colocación de la marca o el bastón, o levantar la bola, provoque que la bola o la marca se mueva.

En la Regla 20-3a, la frase significa el acto específico de colocar o recolocar una bola adelante de una marca, colocar un bastón a lado de una marca o levantar la marca de tal manera que la mano del jugador, la colocación de la marca o del bastón, o el levantar la marca, provoque que la bola o la marca se mueva.

Según cualquiera de las dos Reglas, cualquier movimiento accidental de la bola o de la marca que ocurra antes o después de este acto específico, tal como dejar caer la bola o la marca, sin importar la altura desde la que se dejó caer una u otra, no se considera que sea "directamente atribuible" y resultaría en el jugador incurriendo en un golpe de castigo.

20-1/15.5
Lie alterado por acto de marcar posición de bola

P. Como resultado incidental de marcar la posición de su bola, el jugador causa un cambio en el lie de la bola, por ejemplo, del pasto presionado por el peso de la marca de la bola, o granos de arena movidos al colocar o retirar la marca. ¿Está el jugador sujeto a castigo o se le requiere recrear el lie que tenía antes de marcar la posición de la bola?

R. No. Si el acto de colocar una marca mejora el lie de la bola, no hay castigo bajo la Regla 13-2 siempre que la mejora no exceda lo que sea incidental a marcar la posición de la bola. El jugador debe aceptar cualquier cambio de ese tipo en el lie, sea que el lie mejore o empeore, y él infringiría la Regla 13-2 si creara una ventaja potencial al intentar restaurar el lie (ver la Decisión 13-2/0.5). (Revisada)

Decisiones relacionadas:
• 13-2/15 Área de intención de swing mejorada al retirar obstrucción inamovible.
• 13-2/15.5 Lie de bola empeorado al quitar obstrucción; jugador recoloca la obstrucción.

20-1/16
Método utilizado para marcar la posición de la bola

P. La Nota a la Regla 20-1 indica que "la posición de la bola que ha de ser levantada debería marcarse colocando una marca, una moneda u otra cosa similar, inmediatamente detrás de la bola". ¿Se penaliza al jugador si utiliza un objeto que no es similar a una marca o moneda para marcar la posición de su bola?

R. No. Lo establecido en la Nota a la Regla 20-1 es una recomendación para una mejor práctica, pero no hay castigo por no actuar de acuerdo a la Nota. Ejemplos de métodos para marcar la posición de la bola que no son recomendables, pero que son permitidos:

- colocar la punta de la cabeza del bastón a un lado o detrás de la bola;
- utilizar un tee;
- utilizar un impedimento suelto;
- raspar una línea, siempre que la superficie del green no sea probada (Regla 16-1d) y que tampoco indique la línea del putt (Regla 8-2b). Como esta práctica puede causar daños al green, no se recomienda.

No obstante, bajo la Regla 20-1 es necesario marcar físicamente la posición de la bola. La referencia de una marca ya existente en el green no constituye marcar la posición de una bola. Por ejemplo, no se permite marcar la posición tomando como referencia una pequeña mancha sobre el green.

Cuando se mueve una bola o marca a un lado para prevenir que interfiera con el golpe o cuadratura de otro jugador, el jugador puede medir y marcar a un lado de la bola o de la marca. Con el fin de recolocar la bola precisamente en el punto de donde fue levantada, los pasos usados para mover la bola o la marca hacia un lado deberían hacerse en reversa. (Revisada)

20-1/17
Tee que marca posición de la bola de jugador desvía bola de oponente

P. En un partido, B utilizó un tee de madera para marcar la posición de su bola. La bola de A fue desviada por el tee. ¿Cuál es la decisión?

R. El tee no se considera equipo de B – ver la Definición de "Equipo". No hay castigo. A debe jugar su bola como se encuentra.

A debería haber solicitado a B que moviera el tee una o más cabezas de baston hacia un lado o que marcara la posición de su bola con una marca, una moneda u otro objeto similar – ver la Nota a la Regla 20-1.

20-1/18 (Reservada)

20-1/19
Colocar objeto que marca posición de la bola en lugar que no sea atrás de la bola

P. Al marcar la posición de la bola, ¿se debe colocar la marca detrás de la bola o se puede colocar a un lado o adelante de la bola?

R. No hay restricción. Sin embargo, si un jugador coloca la marca adelante de la bola en el green, y en el proceso hace algo al green que mejore su línea de putt (p. ej., presionar pasto levantado), viola la Regla 13-2.

Colocar una marca adelante de la bola no es aconsejable, pero no implica violación a la Regla 16-1a, porque esta Regla permite tocar la línea de putt al levantar la bola, y marcar su posición es parte del proceso de levantarla.

20-1/20
Jugador coloca la marca aproximadamente dos pulgadas atrás de la bola

P. Un jugador repetidamente coloca su marca aproximadamente dos pulgadas atrás de la bola en el green. Alega que lo hace para asegurarse de no mover accidentalmente la bola. ¿Cumple este procedimiento con las Reglas?

R. No. Cuando un jugador coloca una marca dos pulgadas atrás de su bola no se puede considerar que haya marcado la posición de la bola con suficiente exactitud. Por lo tanto, cada vez que lo hace, incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 20-1 y debe colocar la bola lo más cerca posible al punto del que fue levantada – Regla 20-3c.

El procedimiento adoptado por el jugador es innecesario, dado que la Regla 20-1 dice que no se incurre en castigo si una bola es movida accidentalmente en el acto de marcarla o levantarla de acuerdo con una Regla.

Decisión relacionada a 20-1/19 y 20-1/20:
- 16-1a/17 Bola levantada en green colocada adelante de la marca y luego movida a la posición original.

20-1/21 (Reservada)

20-1/22
Golpear bola a un lado después de marcar su posición, en vez de levantarla

P. Un jugador, cuya bola está en el green, marca su posición y golpea la bola a un lado con su putter, en vez de levantarla. ¿Cuál es la decisión?

R. Golpear la bola a un lado es equivalente a levantarla según la Regla 20-1. No habría castigo, salvo que tal proceder se hiciera con la intención de probar la superficie del green (Regla 16-1d) o de ejecutar un golpe de práctica (Regla 7-2).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-1: Ver "Bola levantada" y "Marcar la posición de la bola" en el Índice.

DROPEAR Y RE-DROPEAR LA BOLA: POR QUIÉN Y CÓMO

20-2a/1 (Reservada)

20-2a/2
Hacer girar bola al dropearla

P. Un jugador hace girar intencionalmente la bola al dropearla. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 20-2a por dropear la bola de manera incorrecta, salvo que corrija el error tal como lo permite la Regla 20-6.

20-2a/3
Bola dropeada de manera inapropiada y en lugar equivocado

P. Un jugador, al tomar alivio de terreno en reparación, dropeó una bola de una manera que no cumple con la Regla 20-2a y en un lugar equivocado. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el jugador corrigió los errores antes de ejecutar su siguiente golpe, no incurrió en castigo - Regla 20-6.

Si el jugador omitió corregir los errores antes de ejecutar su siguiente golpe:

(a) En match play, perdió el hoyo por jugar de un lugar equivocado – Regla 20-7b.

(b) En stroke play, incurrió en el castigo de dos golpes. Aunque el jugador infringió tanto la Reglas 20-2a por dropear de manera inapropiada como la Regla 25-1b por tomar alivio en el lugar equivocado y jugar desde dicho punto equivocado, el jugador sólo incurre en un castigo de dos golpes por jugar desde un lugar equivocado (ver la Nota 3 bajo la Regla 20-7c).

20-2a/4
Bola dropeada de manera incorrecta se mueve al tomar postura; jugador luego levanta la bola y dropea de manera correcta

P. Un jugador dropea su bola de manera distinta a la prescrita por la Regla 20-2a. El toma postura y causa que la bola se mueva. Luego se le informa que dropeó su bola de manera incorrecta. Así, según lo permitido por la Regla 20-6, levanta la bola, la dropea correctamente y la juega. Según la Regla 20-6, el jugador no incurre en castigo por el dropeo incorrecto. ¿Incurre el jugador en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 por causar que su bola se moviera, aun cuando la bola fue posteriormente levantada y re-dropeada?

R. Si. La bola estaba en juego al ser dropeada por primera vez, aunque haya sido dropeada de manera incorrecta (Regla 20-4). Cuando el jugador provocó el movimiento de la bola, la penalidad prescrita por la Regla 18-2 era aplicable. (Revisada)

Decisión relacionada:
• 29/4 Dropear la bola en golpes alternos.

20-2a/5
Caddie sostiene rama de árbol para prevenir que rama desvíe bola al ser dropeada

P. ¿Se le permite a un jugador que su caddie detenga la rama de un árbol que le llega a la altura de la cintura y está situada en el lugar donde el jugador desea dropear su bola de acuerdo con una Regla?

Si la rama no es detenida, la bola dropeada se podría llegar a quedar en la rama o, en todo caso, muy probablemente la rama desviaría la bola dropeada.

R. No. Dicho acto sería una violación a la Regla 13-2, la cual prohíbe a un jugador mejorar el área en que va a dropear o colocar una bola, entre otras cosas, moviendo o doblando cualquier cosa fija o en crecimiento. La rama es parte del campo en el área en que el jugador va a dropear, y el jugador debe aceptar que su bola puede primero golpear la rama al proceder bajo una Regla que requiere que el jugador se dropee (ver la Decisión 20-2c/1.3). El jugador infringiría la Regla 13-2 en el momento en que su caddie mueve la rama. La penalidad no se evita si la rama es soltada antes del dropeo; el hecho de que la rama puede regresar a su posición original es irrelevante.

Decisiones relacionadas:
• 20-2b/1 Bola dropeada nunca toca el suelo.
• 20-2c/1.3 Bola dropeada golpea rama de árbol y luego el suelo; si es que es necesario dropear de nuevo.

20-2a/6
Bola dropeada bajo una opción de Regla de bola injugable golpea a jugador; jugador desea cambiar opción de alivio

P. Un jugador considera su bola injugable y opta por proceder bajo la Regla 28c. Al dropear una bola dentro del largo de dos bastones de donde estaba, la bola golpea el pie del jugador. La Regla 20-2a le exige que se dropee de nuevo. ¿Puede el jugador cambiar su opción de alivio y por ejemplo, proceder bajo la Regla 28b?

R. No. Al jugador no se le permite cambiar su opción de alivio cuando dropea de nuevo una bola bajo la Regla 20-2a.

Otras decisiones relacionadas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio seleccionada después de tomar alguna acción: Ver "Bola dropeada o redropeada: Cambiar opción de alivio" en el Índice.

20–2a/7
Si es que guante usado como marca es equipo

P. Un jugador, que tiene derecho a dropear una bola, marca el punto donde la

bola se debe dropear, o el límite del área dentro de la cual la bola se debe dropear, con su guante. La bola dropeada golpea el guante.
Si el guante es un "objeto pequeño", no se considera equipo del jugador y la bola no se dropearía de nuevo. De lo contrario, el guante se considera equipo y la bola debe re-dropearse según la Regla 20-2a.
¿Cómo se debe considerar el guante?

R. El guante no se considera un "objeto pequeño" según el significado que se da al término en la Definición de "Equipo". Por lo tanto, se considera equipo y la bola se debe re-dropear.

20-2a/8
Jugador dropea bola para determinar hacia dónde rodaría la bola original si fuese dropeada

P. La bola de un jugador repoosa en un camino de superficie artificial. El jugador determina el punto de alivio más cercano y mide el largo de un bastón en el que la bola puede ser dropeada según la Regla 24-2b. Ya que el jugador sospecha que la bola, al ser dropeada, puede rodar a un lie injugable, toma una bola de su bolsa y la dropea en el área para probar hacia dónde rodaría su bola original si eligiese tomar alivio del camino. Él no tenía la intención de poner la segunda bola en juego.
¿Cuál es la decisión?

R. Ya que el jugador no tenía la intención de poner la segunda bola en juego, esa bola no se convirtió en su bola en juego y la bola original sobre el camino siguió siendo su bola en juego. Sin embargo, es contrario al propósito y el espíritu de las Reglas que un jugador pruebe qué pasaría si dropeara su bola. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurre en el castigo de pérdida de hoyo en match play o de dos golpes en stroke play. En stroke play, el jugador puede jugar la bola original como se encuentra sobre el camino o tomar alivio según la Regla 24-2.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-2a: Ver "Bola dropeada o redropeada: Quién y cómo debe dropear" en el Índice.

DÓNDE DROPEAR

20-2b/1
Bola dropeada jamás toca suelo

P. Un jugador dropea una bola en donde la Regla aplicable lo dispone. Queda enganchada en un arbusto sin tocar el suelo. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola está en juego. Golpeó una parte del campo en donde la Regla aplicable lo exigía y no rodó a una posición que exigiera que fuera dropeada de nuevo según la Regla 20-2c.

Decisiones relacionadas:
- 20-2a/5 Caddie sostiene rama para prevenir que ésta desvíe bola dropeada.
- 20-2c/1.3 Bola dropeada golpea rama y luego suelo; si es que se requiere redropear.

20-2b/2
Medir largos de bastón

Al medir el largo de un bastón o dos largos de bastón al proceder bajo una Regla, un jugador tiene derecho a medir directamente a través de una zanja o a través de una cerca, un árbol o un muro construido. Sin embargo, un jugador no puede medir a través de una ondulación natural del terreno.

Decisiones relacionadas:
- 20/1 Bastón a utilizar al medir largos de bastón.
- 20/2 Pedir prestado bastón para medir.
- 25-1b/15 Medir a través de terreno en reparación para obtener alivio.

CUÁNDO RE-DROPEAR

20-2c/0.5
Bola dropeada de área de terreno en reparación rueda a posición donde área interfiere con cuadratura; si es que se requiere re-dropear

P. La bola de un jugador está en terreno en reparación a través del campo. El jugador toma alivio y dropea la bola de acuerdo con la Regla 25-1b(i). La bola queda afuera del área de terreno en reparación pero rueda hasta una posición en la cual el jugador se tendría que parar en dicha área para ejecutar el golpe. ¿Se requiere que la bola sea re-dropeada?

R. Sí. La bola ha rodado y quedó "en una posición donde existe interferencia por la condición de la que se obtuvo alivio"– ver la Regla 20-2c(v). Lo mismo aplica si un jugador está tomando alivio de una obstrucción inamovible.

Decisión relacionada:
- 3-3/12 Competidor dropea bola de acuerdo con dos Reglas diferentes, en vez de jugar una segunda bola; bola dropeada rueda a la condición de la que se obtuvo alivio.

20-2c/0.7
Bola dropeada de obstrucción inamovible rueda más cerca de obstrucción que punto de alivio más cercano; si es que se debe re-dropear la bola si jugador cambia de bastón y obstrucción ya no interfiere

P. La bola de un jugador está atrás de un árbol y él jugaría un golpe con un fierro 4 por abajo de las ramas del árbol, excepto que un alambrado protector interfiere con el área de intención del golpe. Él determina el punto de alivio más cercano utilizando su fierro 4 y mide el largo de un bastón para determinar el área de

dropeo. Después de haber dropeado de acuerdo con las Reglas, la bola rueda y se queda más cerca del alambrado que el punto de alivio más cercano. En consecuencia, todavía existe interferencia del alambrado para el golpe con el fierro 4. Sin embargo, la bola ahora está en una posición tal que sería razonable que el jugador ejecutara su próximo golpe por arriba del árbol con un pitching wedge, y el alambrado no interferiría con su golpe. ¿Puede el jugador jugar la bola dropeada o debe re-dropear la bola?

R. La bola debe ser re-dropeada porque se quedó en un lugar donde el jugador todavía tenía interferencia del alambrado para ejecutar un golpe con el bastón usado para determinar el punto de alivio más cercano – ver la Regla 20-2c(v).

20-2c/0.8
Jugador obtiene alivio de área de terreno en reparación; si es que se requiere re-dropear si condición interfiere para golpe con bastón diferente al utilizado para determinar "punto de alivio más cercano"

P. Un jugador encuentra su bola en rough alto, aproximadamente a 230 yardas del green. Elige un wedge para ejecutar su próximo golpe y se percata que al cuadrarse, su pie toca una línea que define un área de terreno en reparación. Determina el punto de alivio más cercano y dropea la bola dentro del largo de un bastón de ese punto. La bola rueda a una buena posición desde donde cree que para su próximo golpe puede usar una madera 3. Si el jugador usa un wedge para su próximo golpe no tendría interferencia por el terreno en reparación, pero al cuadrarse normalmente con una madera 3, su pie toca de nuevo el terreno en reparación. ¿Es requerido re-dropear la bola, según la Regla 20-2c?

R. No. El jugador procedió de acuerdo con la Regla 25-1b al determinar su punto de alivio más cercano usando el bastón con que probablemente haría su próximo golpe y solamente sería requerido a re-dropear según la Regla 20-2c si la interferencia todavía existe para el golpe con ese bastón – ver la Decisión análoga 20-2c/0.7.
Como era posible para el jugador ejecutar su próximo golpe con otro bastón, el cual resultaba interferido por la condición, tendría la opción de jugar la bola tal como estaba o de proceder de nuevo según la Regla 25-1b.

Decisión relacionada con 20-2c/0.7 y 20-2c/0.8:
• 24-2b/4 Bastón utilizado para determinar "punto de alivio más cercano" no es usado para siguiente golpe.

20-2c/1
Bola dropeada rueda fuera de área prescrita de dropeo

P. Un jugador que toma alivio según las Reglas, a veces suele obtener más alivio del que tiene derecho a obtener debido a que la Regla correspondiente le permite algunos límites dentro de los cuales dropear y la bola dropeada luego rueda alguna distancia desde el lugar donde fue dropeada. Cuando una Regla dispone un área dentro de la cual se debe dropear una bola, es decir dentro de

uno o dos largos de bastón de un punto específico, ¿se debe re-dropear si rueda fuera del área prescrita?

R. No, no necesariamente. Siempre que la bola haya sido correctamente dropeada (Regla 20-2a) y no ruede a ninguna de las posiciones descritas en la Regla 20-2c, está en juego y no debe ser re-dropeada. En particular, según la Regla 20-2c(vi), se permite que la bola ruede hasta el largo de dos bastones desde el punto en donde tocó por primera vez una parte del campo cuando se le dropeó, y puede resultar que se quede a una distancia apreciablemente más lejana de la condición de la cual se tomó alivio. Por ejemplo:

(a) Una bola dropeada dentro del largo de dos bastones del margen de un obstáculo de agua lateral, es posible que se quede a casi el largo de cuatro
bastones del margen del obstáculo, sin que el jugador sea requerido a redropear
según la Regla 20-2c; y

(b) Una bola dropeada de una obstrucción inamovible dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, es posible que se quede a casi el largo de tres bastones desde el punto de alivio más cercano, sin que el jugador sea requerido a re-dropear según la Regla 20-2c.

20-2c/1.3
Bola dropeada golpea rama de árbol y luego suelo; si es que se debe re-dropear

P. Un jugador dropea una bola dentro del área prescrita por la Regla aplicable. La bola rebota en la rama de un árbol y como consecuencia de ello golpea el suelo fuera del área de dropeo. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola golpeó una parte del campo (la rama) donde la Regla aplicable lo exigía (Regla 20-2b). Si es que no rueda a ninguna de las posiciones descritas en la Regla 20-2c, está en juego y no debe ser re-dropeada. Al medir el largo de dos bastones para determinar si se debe dropear de nuevo según la Regla 20-2c(vi), se debe usar, para efectuar la medición, el punto en el suelo inmediatamente debajo del punto donde por primera vez la bola golpeó una parte del campo (la rama).

Decisiones relacionadas:
- 20-2a/5 Caddie sostiene rama para evitar que ésta desvíe bola dropeada.
- 20-2b/1 Bola dropeada nunca toca suelo.

20-2c/1.5
Bola rueda hacia el hoyo cuando se dropea en punto desde donde fue ejecutado el golpe anterior

P. A un jugador se le exige, u opta, por jugar su próximo golpe desde el punto desde donde ejecutó su golpe anterior. Le es posible identificar ese punto específico por referencia al divot hecho por su último golpe. Dropea una bola inmediatamente atrás de dicho divot. La bola rueda más cerca del hoyo que el punto desde donde ejecutó el golpe anterior, pero no más del largo de dos

bastones de donde tocó por primera vez el suelo. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 20-2c(vii) requiere que una bola sea dropeada de nuevo si rueda y queda en reposo más cerca al hoyo que su "posición original o posición estimada,... salvo que las Reglas dispongan otra cosa". La posición original es el punto desde donde fue ejecutado el golpe anterior. Dado que la bola dropeada rodó más cerca del hoyo que dicho punto, debe ser re-dropeada.

Sin embargo, en muchos casos el jugador no puede determinar con exactitud el punto desde donde ejecutó su último golpe. En tales casos, el jugador ha cumplido con los requerimientos de la Regla si hace todo lo posible para estimar el punto. El punto estimado se considera como el punto específico (ver la Regla 20-2b) y la bola debe ser re-dropeada si rueda más cerca del hoyo que el punto estimado.

Aplica el mismo principio si el punto donde debe ser colocada una bola no es determinable y el jugador es requerido, según la Regla 20-3c, a dropear la bola lo más cerca posible del punto en donde estaba.

20-2c/1.7
Si es que se debe re-dropear si bola dropeada según Regla 24-2b rueda más cerca del hoyo que punto de alivio más cercano pero no más cerca de donde originalmente reposaba

P. La bola de un jugador está en un camino de carritos y su punto de alivio más cercano está atrás de la obstrucción. Él correctamente determina el punto de alivio más cercano, y levanta y dropea la bola de acuerdo con la Regla 24-2b. La bola rueda y se queda más cerca del hoyo que el punto de alivio más cercano, pero no más cerca del hoyo de donde originalmente reposaba en el camino. ¿Debe re-dropearse la bola?

R. Sí – ver la Regla 20-2c(vii)(b).

20-2c/2
Bola dropeada por tercera vez cuando se requería colocar después de segundo drop

P. Un jugador dropeó su bola dos veces bajo una Regla y en ambas ocasiones la bola rodó más cerca del hoyo. Dropeó la bola por tercera vez en vez de colocarla según la Regla 20-2c. ¿Cuál es la decisión?

R. Antes de ejecutar un golpe, el jugador puede levantar la bola y colocarla según la Regla 20-2c, sin castigo (Regla 20-6). Si omite hacerlo y juega la bola, el jugador ha jugado de un lugar equivocado y ha dropeado la bola cuando debía haberla colocado. El jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play por jugar de un lugar equivocado (Regla 20-2c y Regla 20-7), pero no hay castigo adicional por dropear la bola cuando la Regla 10-2c requería que fuera colocada (ver la Nota 3 a la Regla 20-7c).

Decisiones relacionadas:

- 18-2/9 Bola levantada sin autoridad es dropeada en vez de recolocada.
- 18-2/21.5 Bola accidentalmente movida; punto donde reposaba originalmente la bola no determinable; jugador coloca la bola en vez de dropearla.
- 20-6/1 Bola colocada cuando debía ser dropeada o dropeada cuando debía ser colocada; corrección del error.

20-2c/3
Colocar bola en vez de dropearla cuando es obvio que si se dropea, la bola rodará a un obstáculo, etc.

P. Un jugador debe dropear una bola. Sin embargo, es obvio que cuando sea dropeada, la bola va a rodar a un obstáculo, a más del largo de dos bastones, etc., en cuyo caso se debe re-dropear y luego colocar según la Regla 20-2c. ¿Se puede cancelar el requisito de dropeo en estos casos y permitir al jugador colocar la bola desde un principio?

R. No. Dropear y luego re-dropear es necesario para resolver cualquier duda sobre si la bola rodará al obstáculo, etc., y para establecer el punto para colocar la bola, si fuera necesario.

20-2c/3.5
Bola dropeada queda en reposo y luego rueda fuera de límites

P. La bola de un jugador está en reposo recargada en una estaca que define el límite del campo. El jugador considera su bola injugable y la dropea dentro del largo de dos bastones de donde está la bola, como lo indica la Regla 28c. Después de que la bola quedó en reposo, rueda y queda fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. Si una bola dropeada está en reposo y subsecuentemente se mueve, la bola debe jugarse como quedó (ver la Nota 1 a la Regla 20-2). En este caso, la bola está fuera de límites y el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1. Como la bola estaba en reposo antes de moverse, la Regla 20-2c no es aplicable.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/12 Bola recolocada y en reposo luego movida por el viento.
- 20-3d/1 Bola colocada rueda y entra en el hoyo.
- 20-4/1 Bola recolocada en green sin quitar marca; bola luego se mueve.

20-2c/4
Caddie detiene bola dropeada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en castigo

P. El caddie de un jugador deliberadamente detiene una bola dropeada por el jugador. ¿Cuál es la decisión?

R. No se incurre en castigo si el caddie detiene la bola después de que ha rodado a una posición en la cual el jugador sería requerido a re-dropearla bajo la Regla 20-2c, provisto que sea razonable asumir que la bola no regresaría a una posición en la que la Regla 20-2c no fuera aplicable.

Sin embargo, si el caddie del jugador actúa prematuramente y detiene una bola dropeada antes de que ésta alcance esa posición, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play bajo la Regla 1-2 (ver la referencia a la Regla 1-2 bajo la Regla 20-2a). En stroke play, la bola debe ser jugada como se encuentra donde fue detenida. Si la bola fue levantada al ser detenida, debe ser recolocada sin castigo adicional. En estas circunstancias, los actos de detener la bola y de levantarla son cercanos uno al otro en términos temporales y no hay actos intermedios. De acuerdo a esto, los dos actos son actos relacionados y un solo castigo (dos golpes bajo la Regla 1-2) es apropiada (ver el Principio 4 en la Decisión 1-4/12).

Aplicaría la misma decisión si la bola fuera deliberadamente detenida por el jugador, su compañero, el caddie de su compañero o alguna otra persona autorizada por el jugador (p. ej., un oponente o co-competidor).

Decisión relacionada:

- 1-2/5.5 Jugador a propósito detiene o desvía bola; lugar desde donde debe jugarse siguiente golpe.

20-2c/5
Cambiar la opción de alivio cuando re-dropeo es requerido

P. Un jugador considera su bola injugable. De las tres opciones disponibles bajo la Regla 28, elige la 28c y dropea la bola dentro del largo de dos bastones del punto en donde estaba. La bola rueda y se queda más cerca del hoyo que su posición original, así que el jugador tiene que re-dropearla según la Regla 20-2c. ¿Se le permite ahora proceder de acuerdo con otra opción, p. ej., la 28b?

R. No. Si el jugador procede así, viola la Regla 20-2c. Los mismos principios aplican si se procede bajo la Regla 26-1.

Otras decisiones relacionadas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio seleccionada después de tomar alguna acción: Ver "Bola dropeada o redropeada: Cambiar opción de alivio" en el Índice.

20-2c/6
Bastón de jugador golpea obstrucción inamovible durante golpe después de haber tomado alivio

P. Un jugador determina correctamente su punto de alivio más cercano de un camino con superficie artificial (obstrucción inamovible) y dropea la bola dentro del área que establece la Regla 24-2b. Sin embargo, cuando el jugador ejecuta el golpe, su bastón golpea el camino. ¿Está el jugador sujeto a penalidad bajo la Regla 20-2c por no re-dropear la bola cuando todavía había interferencia por la obstrucción?

R. Sí. Sin embargo, no habría castigo si la razón por la que el bastón golpeó la obstrucción fue que no se conocía completamente el límite de la obstrucción cuando se tomó el alivio (p. ej., que parte del camino estuviera cubierto por pasto) o que el bastón siguiera una trayectoria significativamente distinta a la que se intentó originalmente debido a una situación inesperada (p. ej., porque el jugador se resbalara o fuera picado por una abeja).

20-2c/7
Jugador toma alivio de agua ocasional y la bola se queda en posición donde otra área de agua ocasional interfiere; si es que se requiere re-dropear

P. Existen dos áreas de agua ocasional muy cercanas una de la otra a través del campo. Hay interferencia de un área y el jugador opta por obtener alivio. Dropea la bola de acuerdo con la Regla 25-1b(i) y rueda a una posición en donde ya no existe interferencia de la primera área de agua ocasional, pero hay interferencia de la segunda. ¿Exige la Regla 20-2c(v) que el jugador re-dropee la bola?

R. No, la bola está en juego. El jugador puede jugar la bola tal como está u obtener alivio de la segunda área de agua ocasional según la Regla 25-1b(i). El mismo procedimiento aplica para terreno en reparación o un hoyo, montículos o un sendero hecho por un animal de madriguera, reptil o ave.

Decisiones relacionadas:
- 1-4/8 Punto de alivio más cercano de camino está en agua ocasional; punto de alivio más cercano de agua ocasional está de nuevo en el camino.
- 24-2b/9 Después de tomar alivio de obstrucción, segunda obstrucción interfiere.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-2c: Ver "Bola dropeada o recropeada: Si re-dropeo requerido" en el Índice.

COLOCAR Y RECOLOCAR LA BOLA: POR QUIÉN Y DÓNDE

20-3a/0.5
Si es que el propio jugador debe colocar o recolocar bola

P. La Regla 20-3a provee que, en algunas ocasiones, una persona distinta al jugador puede colocar o recolocar la bola del jugador. Por otra parte, otras Reglas, p. ej., la Regla 12-2, dice que el jugador debe colocar o recolocar la bola. ¿Tiene la Regla 20-3a prioridad sobre otras Reglas que implican que el propio jugador debe colocar o recolocar la bola?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 20-1/0.5 Si es que el propio jugador debe levantar la bola.

20-3a/1
Bola Movida al Retirar Marca Después de Recolocar Bola

P. Un jugador recoloca su bola bajo una Regla y, en el acto de retirar el objeto que marca su posición, accidentalmente mueve la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Retirar la marca es parte del proceso de recolocar. Ya que el movimiento de la bola fue directamente atribuible al acto de recolocarla, bajo la Regla 20-3a, no se incurre en castigo, y la bola debe ser recolocada.

Decisión relacionada:
• 20-1/15 Significado de "directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a.

20-3a/2
Usar línea en bola para alinearse

P. ¿Puede el jugador dibujar una línea en su bola y, al recolocarla, colocar la línea o el impreso en la bola apuntando para indicar su línea de juego?

R. Sí.

Decisión relacionada:
• 18-2/33 Girar bola en green sin marcar su posición.

20-3a/3
Si es que la bola debe recolocarse si aplica otra Regla

P. Si una Regla exige que una bola en reposo que fue movida deba recolocarse (p. ej., la Regla 18-2), ¿debe el jugador recolocar la bola si desea proceder bajo otra Regla que le permita dropear o colocar la bola en otro lugar (p. ej., la Regla 24-2)?

R. No. Si un jugador está procediendo bajo una Regla que le exige recolocar la bola pero aplica otra Regla, el jugador puede proceder directamente bajo la otra Regla. La decisión sería la misma aún si el punto original no se conoce, en cuyo caso la posición estimada de la bola sería el punto de referencia para proceder bajo la otra Regla.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3a: Ver "Bola colocada o recolocada" en el Índice.

LIE DE LA BOLA A SER COLOCADA O RECOLOCADA ALTERADO

20-3b/1
Lie de bola levantada de bunker alterado por golpe de otro jugador

P. Las bolas de A y B están en la misma huella en un bunker. La bola de B está más lejos del hoyo. A levanta su bola de acuerdo con la Regla 22-2 y B juega y deshace la huella. ¿Qué debe hacer A?

R. Según la Regla 20-3b, A está obligado a reconstruir el lie original de su bola tanto como le sea posible, incluyendo la huella, y a colocar su bola en dicha posición.

20-3b/2
Lie de bola en bunker alterado por otro jugador al cuadrarse

P. Al jugar desde un bunker, B ,al cuadrarse, creó un monte de arena atrás de la bola de A, que no estaba levantada. ¿Cuál es la decisión?

R. Como la bola de A no se movió cuando B se cuadró, no aplica la Regla 20-3b. En equidad (Regla 1-4), A puede reconstruir el lie original de su bola removiendo el monte de arena.

20-3b/3
Lie alterado al sacar estaca de control de galería

P. Una bola queda en reposo junto a una estaca de control de galería. Un voluntario, sin la autoridad del jugador, retira la estaca y en el proceso levanta el pasto en frente de la bola sin causar que la bola se mueva. ¿Tiene el jugador derecho a proceder según la Regla 20-3b?

R. No. Ya que la bola no se movió, la Regla 20-3b no aplica.

Sin embargo, ya que el voluntario actuó sin la autoridad del jugador, si el lie original pudiera ser fácilmente reconstruido, en equidad (Regla 1-4), el pasto levantado puede ser presionado para que el lie original sea restaurado tanto como sea posible.

Si el lie original no pudirea ser fácilmente restaurado, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede colocar su bola, sin castigo, en el lie similar más cercano, pero dentro del largo de un bastón del lie original, no más cerca del hoyo y no en un obstáculo.

Si el jugador hubiese autorizado la acción del voluntario o hubiese retirado la estaca él mismo, tendría que aceptar cualquier empeoramiento del lie.

Decisiones relacionadas con de 20-3b/1 a 20-3b/3: Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando su bola queda en reposo después de golpe" en el Índice.

20-3b/4
Lie de bola en rough alterado por agente externo; lie original de bola conocido pero punto donde reposaba bola no determinable

P. En stroke play, B juega la bola de A, la cual estaba a través del campo, y en el proceso saca un divot. El lie original de la bola de A se conocía y ha sido alterado. Es imposible determinar el punto exacto donde reposaba originalmente la bola de A. ¿Debe A proceder bajo la Regla 20-3b o bajo la Regla 20-3c?

R. Ya que A conocía el lie original de su bola, aplica la Regla 20-3b (ver la Nota

bajo la Regla 20-3b). Será necesario estimar el punto donde reposaba la bola, y una bola deberá ser colocada en el lie similar más cercano al lie original que no esté a más del largo de un bastón de distancia del punto estimado, no más cerca del hoyo y no en un obstáculo.

20-3b/5
Lie de bola en rough alterado por agente externo; lie original de bola desconocido y punto donde reposaba bola no determinable

P. Un agente externo accidentalmente pisa la bola de A en pasto alto a través del campo y la hunde en la tierra. El lie original de la bola de A es desconocido, pero evidentemente fue alterado. Es imposible determinar el punto donde originalmente reposaba la bola de A. ¿Debe A proceder bajo la Regla 20-3b o la Regla 20-3c?

R. Ya que A no conocía el lie original de su bola, aplica la Regla 20-3c y el jugador debe dropear la bola lo más cerca posible al punto donde estaba, pero no en un obstáculo ni en un green (ver al Nota a la Regla 20-3b).

20-3b/6
Lie de bola en bunker alterado; lie original conocido pero punto donde reposaba bola no determinable

P. A petición de B, A ha marcado la posición de su bola en un bunker y la ha levantado bajo la Regla 22-2 ya que interfería con el golpe de B. B ejecuta su golpe y, en el proceso, accidentalmente mueve la marca de A. El lie original de la bola de A es conocido y ha sido alterado. Es imposible determinar el punto exacto donde estaba originalmente la bola de A. ¿Debe A proceder bajo la Regla 20-3b o la Regla 20-3c?

R. Ya que A conocía el lie original de su bola, aplica la Regla 20-3b (ver la Nota a la Regla 20-3b). El lie original de la bola debe ser recreado en el punto desde donde fue levantada (que deberá ser estimado), y la bola debe ser colocada en dicho lie.

Decisiones relacionadas:
- 6-8d/1 Reanudar juego desde donde fue discontinuado; lie alterado por causas naturales.
- 6-8d/2 Lie en bunker alterado antes de reanudarse el juego.

20-3b/7
Si es que lie original puede ser "lie similar más cercano"

P. Un jugador encuentra una bola, que él cree es la suya, en un obstáculo de agua. Cuando levanta la bola para identificarla según la Regla 12-2, altera el lie original. Al proceder según la Regla 20-3b, si el lie alterado es el lie similar más cercano dentro del largo de un bastón del lie original sin acercarse al hoyo y dentro del obstáculo, ¿se requiere que el jugador coloque la bola en el lie original en su

condición alterada?

R. Sí. Aunque en la mayoría de las situaciones el lie similar más cercano dentro del largo de un bastón se encontrará en otra parte, puede haber circunstancias en que el lie similar más cercano al lie original sea el lie original en su condición alterada.

20-3b/8
Impedimento suelto que afecta el lie de la bola es movido

P. La bola de A reposa en un bunker, con un impedimento suelto inmediatamente detrás de la bola. La bola de B, su oponente o co-competidor, reposa cerca de la bola de A en el mismo bunker, pero más lejos del hoyo. B le pide a A que levante su bola bajo la Regla 22-2 y A accede. El golpe de B mueve el impedimento suelto que se encontraba detrás de la bola de A. ¿Se considera que el lie de A ha sido alterado como consecuencia del movimiento del impedimento suelto y que, por lo tanto, aplica la Regla 20-3b?

R. No. Aunque el impedimento suelto puede haber afectado el lie de la bola de A, los impedimentos sueltos no son parte del lie de la bola de acuerdo a la Regla 20-3b. Por lo tanto, no se requiere que A recoloque el impedimento suelto antes de su siguiente golpe. Si él recolocara el impedimento suelto, no habría castigo. La misma respuesta aplicaría en cualquier parte del campo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3b: Ver "Bola colocada o recolocada: Lie alterado donde habría que recolocar bola" en el Índice.

RECOLOCAR LA BOLA:PUNTO NO DETERMINABLE

Decisiones relacionadas con la Regla 20-3c: Ver "Bola colocada o recolocada: Punto no determinable" en el Índice.

BOLA NO QUEDA EN REPOSO EN EL PUNTO

20-3d/1
Bola colocada rueda y entra al hoyo

P. A recoloca su bola en el green a tres pies del hoyo. Sin hacer nada que cause que la bola se mueva, la bola rueda y entra al hoyo. ¿Debería recolocarse la bola o se considera que A embocó con su golpe previo?

R. La respuesta depende de si la bola, al ser recolocada, quedó en reposo en el punto en el que fue colocada antes de comenzar a rodar. Si así fue, se considera que A embocó con su golpe previo. Si no, se requiereque A recoloque la bola (Regla 20-3d). Sin embargo, si la bola hubiese estado sobrecolgando el hoyo cuando fue levantada, las provisiones de la Regla 16-2 tienen prioridad sobre las de la Regla 20-3d. (Revisada)

Decisiones relacionadas:
- 18-1/12 Bola recolocada y en reposo es luego movida por viento.
- 18-2/7 Bola movida por viento es recolocada.
- 20-4/1 Bola recolocada en green sin retirar marca; bola luego se mueve.

20-3d/2
Bola en bunker se mueve al retirar obstrucción; cuando se recoloca no queda en reposo; el resto del bunker está más cerca del hoyo

P. Una bola está recargada en una obstrucción movible, un rastrillo, en un bunker. Al quitar el rastrillo, la bola rueda más cerca del hoyo. La Regla 24-1 establece que la bola debe ser recolocada. Cuando fue recolocada, debido al declive y a la firmeza de la arena, la bola rodó más cerca del hoyo.

Según la Regla 20-3d, una bola que no se queda en reposo en el punto en donde originalmente estaba debe ser colocada en el lugar más cercano, sin acercarse al hoyo, en donde se quede en reposo. El punto en donde la bola estaba en reposo originalmente estaba más lejos del hoyo que cualquier otra parte del bunker. Por lo tanto, dentro del bunker no hay un lugar dónde colocar la bola en reposo que no esté más cerca al hoyo. En las siguientes circunstancias, ¿cuál sería el procedimiento correcto?

1. La única manera de lograr que la bola quede en reposo, en el punto en el que originalmente estaba, es presionarla levemente en la arena.
2. La arena está tan compacta que es imposible recolocar la bola.

R. No hay nada en las Reglas que permita a un jugador presionar levemente la bola en la arena o en el suelo para que quede en reposo. Así que, en ambos casos y dado que el jugador no puede colocar la bola de acuerdo a las Reglas, debe proceder según la opción de golpe y distancia de bola injugable (Regla 28a) o, en equidad (Regla 1-4), con un golpe de castigo, dropear la bola afuera del bunker, manteniendo el punto en donde estaba originalmente en una línea recta entre el hoyo y el punto en donde se la dropea.

Aplicaría el mismo principio si el jugador está procediendo bajo cualquier Regla y no existe un lugar en que la bola quede en reposo en el bunker en un punto no más cerca del hoyo que el punto de referencia adecuado.

Decisiones relacionadas:
- 1-2/9Jugador presiona bola en superficie de green.
- Misc./2 Si es que rastrillos deben estar dentro o fuera de bunkers.

20-3d/3
Bola en rough se mueve hacia abajo al tomar postura; bola no permanece en reposo al ser recolocada

P. La bola de un jugador reposa en el rough unas tres pulgadas sobre el suelo. Él toma postura, lo cual causa que la bola se hunda como dos pulgadas y queda en reposo en el Punto X. El jugador intenta recolocar la bola como lo requiere la Regla 18-2, pero la bola se hunde regresando al punto X. Bajo la Regla 20-3d, nuevamente intenta recolocar la bola, con el mismo resultado. EL jugador debe ahora colocar la bola en el lugar más cercano que no se acerque al hoyo en donde

puede quedar en reposo – Regla 20-3d. ¿Si el punto más cercano en que la bola puede quedar en reposo es el Punto X, debe el jugador colocar la bola ahí, a pesar de que el punto está más abajo que el lie original?

R. Sí. (Revisada)

Decisión relacionada:
• 18/1 Bola se mueve verticalmente hacia abajo.

BOLA EN JUEGO AL SER DROPEADA O COLOCADA

20-4/1
Bola recolocada en green sin quitar marca; luego bola se mueve

P. Un jugador recoloca su bola en el green pero no quita la marca. Luego el viento
mueve la bola a una nueva posición. ¿Cuál es la decisión?

R. Según la Regla 20-4, una bola está en juego una vez recolocada, haya sido quitado o no el objeto utilizado para marcar su posición. Por lo tanto, la bola debe ser jugada desde su nueva posición – ver la Decisión 18-1/12.

Decisiones relacionadas:
• 18-1/12 Bola recolocada y en reposo luego movida por viento.
• 18-2/7 Bola movida por viento es recolocada.
• 20-2c/3.5 Bola dropeada queda en reposo y luego rueda fuera de límites.
• 20-3d/1 Bola colocada rueda y entra en el hoyo.

20-4/2
Bola levantada de green y colocada por caddie detrás de marca

P. Un jugador marca la posición de su bola en el green colocando una moneda inmediatamente detrás de la bola. Levanta la bola y se la da a su caddie para que la limpie. El caddie luego coloca la bola inmediatamente detrás de la moneda, es decir, no en la posición original de la bola. ¿Está la bola en juego cuando el caddie la coloca?

R. La respuesta depende de si el caddie tuvo la intención de poner la bola en juego al colocarla.

Si el caddie no colocó la bola con la intención de ponerla en juego (p. ej., colocó la bola como punto de referencia para leer la línea de putt desde el otro lado del hoyo), la bola no estaba en juego al ser así colocada. La bola no se considera en juego hasta que es puesta con la intención de ser recolocada como lo requiere la Regla 16-1b. Si el jugador efectúa un golpe con su bola mientras está fuera de juego, estaría jugando una bola equivocada (Regla 15-3).

Si el caddie colocó la bola con la intención de ponerla en juego, la bola está en juego. Si el jugador juega la bola así colocada, perdería el hoyo en match play o incurriría en un castigo de dos golpes en stroke play por jugar desde un lugar

equivocado (Reglas 16-1b y 20-7). En stroke play, no habría castigo adicional porque la bola fue recolocada por una persona no autorizada por la Regla 20-3a (ver la Nota 3 a la Regla 20-7c).

Si el caddie hubiera colocado la bola en el punto original, se presume que su intención es poner la bola en juego a menos que haya sólida evidencia de lo contrario.

Decisiones relacionadas:

- 15/4 Jugador levanta bola, la deposita a un lado y juega desde donde la depositó.
- 15-3b/3 Co-competidor levanta bola de competidor y la deposita a un lado; competidor juga bola desde donde fue depositada.

JUGAR EL SIGUIENTE GOLPE DESDE DESDE EL SITIO ANTERIOR

20-5/1
Se falla el golpe a bola en tee y luego se envía fuera de límites

P. Un jugador ejecuta un golpe desde la mesa de salida y falla el golpe. Ejecuta un segundo golpe y envía la bola fuera de límites. Al proceder de acuerdo con la Regla 27-1, ¿se le permite colocar una bola en un tee en cualquier parte de la mesa de salida, o debe dropear una bola en donde se había colocado la bola original en el tee?

R. El jugador puede colocar una bola en un tee en cualquier parte de la mesa de salida.

20-5/2
Jugador que procede bajo Regla 20-5 dropea bola en una parte diferente del campo

P. Un jugador, cuya bola reposa dentro de un bunker y cerca del borde del mismo, envía la bola fuera de límites. Cuando procede bajo la Regla 27-1, el jugador dropea la bola a unas pulgadas y no más cerca del hoyo, que el punto donde se jugó la bola original por última vez, pero la bola primero toca una parte del campo a través del campo. ¿Cuál es la decisión?

R. Bajo la Regla 20-6 el jugador debe corregir su error re-dropeando la bola de tal manera que primero toque el bunker (Regla 20-5). Si el jugador no corrige, y juega la bola dropeada, ha jugado desde un lugar equivocado (Reglas 20-7 y 27-1).

Otras Desiciones relacionadas con la Regla 20-5: Ver "Golpe cancelado" "Golpe y distancia" en el Índice.

LEVANTAR LA BOLA INCORRECTAMENTE DROPEADA O COLOCADA

20-6/1
Bola colocada cuando debía ser dropeada o dropeada cuando debía ser colocada; corrección del error

P. Un jugador colocó una bola cuando debía dropearla o la dropeó cuando debía colocarla. Antes de ejecutar un golpe, ¿se le permite al jugador levantar la bola, sin castigo, según la Regla 20-6 y proceder correctamente?

R. Sí. De otra manera, el jugador perdería el hoyo en match play o incurriría en un castigo de dos golpes en stroke play por violar la Regla aplicable.

Decisiones relacionadas:
- 18-2/9 Bola levantada sin autoridad dropeada en vez de recolocada.
- 18-2/21.5 Bola accidentalmente movida; lugar donde bola originalmente reposaba no determinable; jugador coloca la bola en vez de dropearla.
- 20-2c/2 Bola dropeada por tercera vez cuando se requería colocar después de segundo drop.

20-6/2
Cambiar opción de alivio después de dropear bola en lugar equivocado

P. Un jugador declara su bola injugable y opta por tomar alivio según la Regla 28c. Dropea la bola en un lugar equivocado y se le comunica el hecho. Entonces levanta su bola de acuerdo con la Regla 20-6 y dice que desea proceder según la Regla 28b. ¿Tiene el jugador derecho a proceder de acuerdo con la Regla 28b?

R. Sí. Las Decisiones 20-2a/6 y 20-2c/5 sugieren una conclusión diferente. Sin embargo, en esos casos son invocadas las Reglas 20-2a y 20-2c y dichas Reglas implican que una bola que ha de ser re-dropeada se debe re-dropear de acuerdo con la opción invocada originalmente.

Otras Decisiones relacionadas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio seleccionada después de tomar alguna acción: Ver "Bola dropeada o redropeada: Cambiar opción de alivio" en el Índice.

20-6/3
Bola erróneamente sustituida cuando se dropea; corrección del error

P. La bola de un jugador está en un camino de carritos con superficie artificial. Al tomar alivio de la obstrucción, el jugador erróneamente dropea otra bola que no es la original. Descubre su error antes de ejecutar su siguiente golpe. ¿Cómo debe proceder?

R. El jugador no tiene derecho a sustituir la bola cuando está procediendo bajo la

Regla 24-2b, a menos que la bola no sea inmediatamente recuperable. Bajo la Regla 20-6, el jugador debe corregir su error dropeando la bola original de acuerdo con las Reglas. Si no corrige su error y juega la bola sustituta, incurre en el castigo general por violar la Regla 24-2b – ver la Regla 15-2.

Decisiones relacionadas:

• 15-2/2 Jugador por error sustituye otra bola en green; error descubierto antes de jugar golpe.

• 20-1/5 Bola de competidor levantada sin autoridad por caddie del cocompetidor, quien luego sustituye otra bola, la cual juega el competidor.

20-6/4
Sustituir una bola cuando se re-dropea

P. Al tomar alivio de un obstáculo de agua, un jugador dropea una bola en un lugar equivocado pero se da cuenta de su error antes de jugarla. Cuando corrige el error bajo la Regla 20-6, ¿puede dropear una bola diferente a la originalmente dropeada?

R. Sí. Al corregir el error bajo la Regla 20-6, el jugador está procediendo de acuerdo a la Regla original, en este caso la Regla 26-1. Como el jugador está procediendo bajo una Regla que le permite la sustitución (Regla 26-1), puede sustituirla. Si hubiera estado procediendo bajo una Regla que no permite la sustitución (p. ej., la Regla 24-2b), se le hubiera requerido dropear la bola original a menos que esa bola no fuera inmediatamente recuperable.

Un jugador que re-dropea una bola bajo la Regla 20-2c no puede sustituirla a menos que la bola que fue originalmente dropeada no sea inmediatamente recuperable.

20-6/5
Jugador dropea bola bajo Reglas y luego desea recolocarla en posición original

P. La bola de un jugador está debajo de un árbol. El jugador declara su bola injugable y dropea una bola a una distancia de tres bastones de donde la bola estaba originalmente. Antes de jugarla, se le informa que dropeó la bola en un lugar equivocado. El jugador levanta la bola bajo la Regla 20-6 y se da cuenta que si dropea la bola a una distancia de dos bastones de donde la bola estaba originalmente, probablemente quede injugable. ¿Puede el jugador recolocar la bola en su posición original, incurriendo en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2?

R. No. Una vez que el jugador ha puesto una bola en juego bajo una Regla aplicable, debe continuar procediendo bajo esa Regla hasta que haya puesto correctamente una bola en juego. En este caso, el jugador puede cambiar las opciones bajo la Regla 28 al corregir el error por haber dropeado una bola en un lugar equivocado (ver la Decisión 20-6/2, pero no puede proceder bajo otra Regla o recolocar la bola en su posición original.

Después de levantar una bola, a un jugador le es permitido recolocarla en su posición original solamente si no la ha puesto nuevamente en juego bajo una Regla aplicable. Sin embargo, en ese caso, el jugador podría incurrir en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 por levantar su bola sin autoridad (ver la

Decisión 18-2/12).

Decisiones relacionadas:
- 20-7/2 Bola considerada injugable en obstáculo de agua es dropeada en el obstáculo y jugada.
- 25-1b/26 Jugador que no sabe que su bola está en obstáculo de agua toma alivio por interferencia de hoyo de animal de madriguera.

Otras Decisiones relacionadas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio seleccionada después de tomar alguna acción: Ver "Bola dropeada o redropeada: Cambiar opción de alivio" en el Índice).

JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO: GENERAL

20-7/1
Bola jugada desde lugar de donde bola original fue desviada fuera de límites por vehículo de mantenimiento

P. El golpe de salida de un jugador avanza unas 175 yardas y estando la bola aún en movimiento, es desviada a fuera de límites por un vehículo de mantenimiento del campo. El jugador, manifestando que el vehículo no debería estar allí, dropeó una bola en el lugar en el que el vehículo de mantenimiento desvió la bola original, completó el juego del hoyo y dijo que no había incurrido en ningún castigo. ¿Estaba el jugador en lo correcto?

R. No. Un vehículo de mantenimiento es un agente externo. La bola original se habría jugado tal como estaba, sin castigo, si hubiera estado dentro de los límites – Regla 19-1. Como la bola estaba fuera de límites, el jugador estaba obligado a proceder bajo la Regla 27-1.

El jugador, al dropear una bola cerca del lugar de donde la bola original fue desviada, y al jugarla, jugó desde un lugar equivocado.

En match play, incurrió en el castigo de pérdida del hoyo – Regla 20-7b.

En stroke play, incurrió en castigo de golpe y distancia prescrito por la Regla 27-1 y en un castigo adicional de dos golpes por violar esa Regla. En vista de que la falta fue grave, estuvo sujeto a la descalificación, salvo que corrigiera su error según lo previsto en el segundo párrafo de la Regla 20-7c.

20-7/2
Bola considerada injugable en obstáculo de agua dropeada en el obstáculo y jugada

P. En el hoyo 7, el jugador declara su bola injugable en un obstáculo de agua y, pensando que aplica la Regla 28b o c, dropea la bola en el obstáculo de agua y la juega. ¿Cuál es la decisión?
R. La Regla 28 no aplica cuando la bola está en un obstáculo de agua. Como la Regla 26-1 era la Regla aplicable a la situación del jugador, se considera que el jugador jugó desde un lugar equivocado bajo esa Regla.

En match play, el jugador pierde el hoyo (Regla 20-7b).

En stroke play, si no se trató de una violación grave a la Regla de obstáculo de agua, el jugador, además de incurrir en el castigo de un golpe bajo la Regla 26-1, incurre en un castigo adicional de dos golpes por jugar desde un lugar equivocado y debe completar el hoyo con la bola jugada desde el obstáculo de agua – ver el primer párrafo de la Regla 20-7c y la Regla 26-1.

En stroke play, si se trató de una violación grave a la Regla de obstáculo de agua, antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, el jugador debe, ya sea: (1 colocar una bola en el punto donde estaba la bola original en el obstáculo de agua, con un golpe de castigo bajo la Regla 18-2, o (2 jugar la bola de acuerdo con la Regla 26-1; en cualquiera de los casos, el jugador debe agregar dos golpes de castigo adicionales (Regla 20-7c. Si el jugador no corrige su error, está descalificado – ver el segundo y el tercer párrafo de la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas:

- 18-2/12 Jugador con derecho a alivio de condición levanta bola; jugador luego recoloca bola y la juega desde su posición original.
- 20-6/5 Jugador dropea bola según Reglas y luego desea recolocar bola en la posición original.
- 25-1b/26 Jugador que no sabe que su bola está en obstáculo de agua toma alivio por interferencia de hoyo de animal de madriguera.
- 34-3/6 Jugador procede bajo Regla inaplicable; decisión del Comité.

20-7/2.5
Bola considerada injugable dentro de obstáculo de agua; jugador dropea otra bola dentro de obstáculo pero se da cuenta del error antes de jugarla

P. Un jugador considera su bola injugable dentro de un obstáculo de agua, no levanta la bola y dropea otra bola dentro del obstáculo pensando que aplica la Regla 28b o c. Se da cuenta de su error antes de jugar la bola dropeada. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador dropeó la bola bajo la Regla 28, procedió bajo una Regla inaplicable. De acuerdo con la Regla 20-6 debe abandonar la bola dropeada y, sin castigo, jugar la bola original o, con un golpe de castigo, proceder de acuerdo a la Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1 respecto de su bola original.

20-7/3
Si es que jugador puede dropear bola en área donde el juego está prohibido

P. Al proceder de acuerdo con una Regla, un jugador desea dropear su bola en un área en donde el juego ha sido prohibido (p. ej., un green equivocado o un área de terreno en reparación en donde está prohibido jugar). ¿Está esto permitido?

R. Sí. No hay nada en las Reglas que prohíba a un jugador dropear su bola en una parte del campo en donde el juego está prohibido. Sin embargo, el jugador deberá tomar alivio de acuerdo a la Regla aplicable. Si juega su bola desde ese lugar, sería penalizado.

Decisión relacionada:

• 25-1b/14.5 Bola considerada injugable dropeada en terreno en reparación desde donde se prohíbe jugar; bola luego dropeada bajo Regla de terreno en reparación.

20-7/4
Jugador efectúa golpes múltiples en un obstáculo de agua lateral marcado como área protegida desde la cuál está prohibido jugar

P. Un jugador juega su bola hacia un obstáculo lateral de agua. Él entra en el obstáculo y efectúa un golpe a la bola, la cual se mueve apenas unas yardas y permanece en el obstáculo. Él luego efectúa otro golpe q la bola que sale del obstáculo. Su co-competidor le informa que el obstáculo de agua lateral está marcado como un área protegida (ESA), de acuerdo a Regla Local. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que la bola del jugador quedó en reposo en un obstáculo de agua lateral marcada como źrea protegida (ESA), a él no se le permitía jugar la bola como reposaba, sino que se le obligaba a tomar alivio bajo alguna de las opciones provistas en la Regla de Obstáculo de Agua Lateral (Rule 26-1).

En match play, el jugador perdió el hoyo al efectuar su primer golpe en el área protegida.

En stroke play, el jugador incurrió en un castigo de dos golpes por jugar desde un
lugar equivocado por cada golpe efectuado dentro del área protegida para un total de cuatro golpes de castigo y debía terminar el hoyo con la bola jugada desde el área protegida a menos que existiese una violación grave. Para una violación grave, ver la Regla 20-7c.

El mismo principio aplicaría para golpes efectuados en otras áreas del campo desde las que se prohíba jugar (p.ej., terreno en reparación con alivio obligatorio o un green equivocado). (Nueva)

Decisión relacionada:

• 33-8/44 Ventaja significativa ganada al jugar desde área ecológica definida como obstáculo de agua.

JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO EN STROKE PLAY

20-7c/1
Bola Recolocada en Lugar Equivocado en el Green y Embocada

P. En stroke play, un competidor al recolocar su bola en el green inadvertidamente colocó la bola en un lugar equivocado cercano y la embocó. Luego se descubrió el error y el competidor colocó su bola en el lugar correcto y la embocó. ¿Cuál es la decisión?

R. Siempre que el competidor no haya cometido una falta grave, el score con la bola jugada desde el lugar equivocado cuenta y el competidor debe añadir dos golpes de castigo a ese score (Regla 16-1b ó 20-3a y 20-7c).

El competidor no incurre en castigo por haber poteado desde el lugar correcto después de haber embocado desde el lugar equivocado

20-7c/2
Bola jugada desde lugar equivocado en green levantada y jugada desde lugar correcto

P. En stroke play, por error A recolocó su bola adelante de la marca de B (que estaba cerca de la de A) y jugó el putt. La bola se quedó a unas pulgadas del hoyo. Luego se descubrió el error y A levantó su bola sin marcar su posición, la colocó violación grave, ver la Regla 20-7c.
El mismo principio aplicaría para golpes efectuados en otras áreas del campo desde las que se prohíba jugar (p.ej., terreno en reparación con alivio obligatorio o un green equivocado). (Nueva)
delante de su marca y terminó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando A recolocó su bola adelante de la marca de B y jugó el putt, jugó desde un lugar equivocado e incurrió en el castigo de dos golpes; la bola estaba en juego (Regla 20-7c).

Cuando A luego levantó su bola de donde estaba, a unas pulgadas del hoyo, sin marcar su posición y no la regresó, incurrió en el castigo general (dos golpes) por violar la Regla 20-1 – ver el segundo párrafo de la Regla 20-1.

Así que A incurrió en un castigo total de cuatro golpes.

20-7c/3
Bola creída perdida en bunker; competidor dropea otra bola en bunker y la juega; bola original luego encontrada fuera de bunker

P. En stroke play, A jugó un golpe largo al green y pareció que la bola caía en un bunker al lado del green. La bola no fue encontrada en el bunker. A dropeó otra bola en el bunker y la jugó al green. Luego A encontró su bola original detrás del green. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando A dropeó otra bola en el bunker, esa bola se convirtió en la bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia y la bola original se consideró perdida – ver la Definición de "Bola perdida".

Como la bola se dropeó en y jugó desde un lugar bastante más adelante de aquél desde donde la bola original se había jugado inicialmente, A cometió una falta grave a la Regla relevante (Regla 27-1) por no regresar a ese lugar. A debería ser descalificado salvo que haya rectificado la falta como lo prescribe la Regla 20-7c, en cuyo caso habría incurrido en un castigo adicional de dos golpes.

Decisiones relacionadas:
- 15/13 Bola abandonada dropeada bajo Regla de bola injugable pero no jugada.
- 15/14 Bola en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; luego se descubre que era bola abandonada.
- 28/14 Bola abandonada considerada injugable jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada.

- 28/15 Bola abandonada considerada injugable, dropeada dentro del largo de dos bastones y jugada antes que se descubra el error.

20-7c/4
Bola de competidor jugada por co-competidor; competidor coloca otra bola en lugar equivocado, juega y luego abandona esa bola y juega con la bola original desde el lugar correcto

P. En stroke play, A, B y C ejecutan sus golpes de salida hacia la misma zona. Después de que B y C han ejecutado sus segundos golpes, A descubre que la bola que queda no es la suya y, a pesar de que es claro que ya sea B o C jugaron su bola, A asume que el que jugó su bola fue B. El párrafo final de la Regla 15-3b exige a A colocar una bola en el punto desde donde su bola fue jugada. A coloca otra bola en el punto desde donde B ejecutó su segundo golpe y juega hacia el green. Luego se descubre que fue C, y no B, quien jugó equivocadamente la bola de A y, por lo tanto, A jugó su bola sustituta desde un lugar equivocado. A acepta el castigo de dos golpes bajo la Regla aplicable (Reglas 15-3b y 20-7c), pero entonces abandona la bola sustituta pensando que debe corregir el error. A levanta su bola original, regresa al punto desde donde C ejecutó su segundo golpe, juega desde ahí hacia green y emboca con dos putts. Luego A sale desde la siguiente mesa de salida. ¿Cuál es la decisión, y cuál fue el score final de A?

R. El procedimiento de A fue correcto hasta que abandonó la bola sustituta. Es una cuestión de hecho quien jugó la bola de A, y ese hecho fue algo que A pudo haber determinado antes de jugar la bola sustituta. La bola sustituta, aunque fue jugada desde un lugar equivocado, era entonces la bola en juego de A, y su bola original quedaba fuera de juego. Como la violación de A no fue grave, no tenía que corregir su error por jugar desde un lugar equivocado. En vez de abandonar la bola sustituta, A debió terminar el hoyo con la bola sustituta (Regla 13-1) de acuerdo con la Regla 20-7c, agregando dos golpes de castigo que correctamente había aceptado bajo la Regla 15-3b.

Cuando A regresó y jugó su bola original desde el lugar correcto (es decir, desde donde C jugó equivocadamente), estaba sustituyendo una bola por su bola en juego violando la Regla 15-2, además de que jugó desde un lugar equivocado. Por lo tanto, A incurre en un castigo adicional de dos golpes (Reglas 13-1, 15.2 y 20-7c) para un castigo total de cuatro golpes. El score de A para ese hoyo fue 9.

Decisiones relacionadas:
- 15/8 Bola jugada según Regla de bola perdida en terreno en reparación después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia.
- 18-2/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y se toma alivio según Regla de terreno en reparación.
- 25-1c/2 Bola dropeada y jugada según Relga de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o certeza virtual de que bola original estuviese en terreno en reparación.

20-7c/5
Competidor juega segunda bola según la Regla 20-7b; aclaración de "golpes de castigo incurridos únicamente por jugar la bola que no cuenta"

La Nota a la Regla 20-7c permite a un jugador que ha jugado una segunda bola no contar los golpes de castigo incurridos al jugar una bola que no cuenta, tal como causar accidentalmente el movimiento de la bola (Regla 18-2), o proceder según la Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1). Sin embargo, un jugador no puede omitir una violación a las Reglas que sería aplicable a cualquiera de las dos bolas jugadas, tal como violar la Regla de práctica (Regla 7-2), la Regla sobre consejo (Regla 8-1) o jugar una bola equivocada (Regla 15-3).

Decisiones relacionadas:
- 15/7 Bola equivocada jugada creyendo que es bola provisional o segunda bola.
- 27-2c/4 Bola original y bola provisional encontradas fuera de límites.

20-7c/6
Bola de competidor que es jugada por co-competidor en bunker no es recolocada

P. En stroke play, la bola de A que estaba en un bunker fue jugada por su cocompetidor,
B. B falló en su intento de sacar la bola del bunker y luego descubrió que había jugado una bola equivocada. A jugó la bola desde el lugar en que había quedado después de que B la jugó y se dio cuenta luego de que debía haberla recolocado. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 15-3b dice que A debe recolocar la bola. A jugó desde un lugar equivocado (Reglas 15-3b y 20-7) e incurre en el castigo de dos golpes. Ya que A no cometió una falta grave, debe embocar la bola jugada desde el lugar equivocado.

B incurrió en el castigo de dos golpes bajo la Regla 15-3b y debe corregir su error.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-7b: Ver "Lugar equivocado" y "Violación grave de las Reglas: Jugar de lugar equivocado" en el Índice.

REGLA 21

LIMPIAR LA BOLA

DEFINICIONES
Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

Una *bola* en el *green* puede ser limpiada al levantarla bajo la Regla 16-1b. En cualquier otro lugar, una bola puede limpiarse al levantarse, excepto cuando lo ha sido:
a. Para determinar si es inadecuada para jugar (Regla 5-3);
b. Para identificarla (Regla 12-2), en cuyo caso puede hacerlo solo en la medida necesaria para permitir su identificación; o
c. Porque asiste o interfiere el juego (Regla 22.)

Si el jugador limpia la bola durante el juego de un hoyo, excepto como lo permite esta Regla, incurrirá en un golpe de castigo y la bola, si fue levantada, debe ser recolocada.

Si el jugador que debe recolocar una bola no lo hace, incurre en el castigo general de la *Regla* aplicable, pero no se aplicará castigo adicional por la Regla
Excepción: Si el jugador incurre en castigo por no actuar de acuerdo con la Regla 5-3, 12-2 ó 22, no hay castigo adicional bajo la Regla 21.

LIMPIAR LA BOLA

21/1
Retirar pintura de la bola

P. Se ha utilizado pintura para marcar líneas en el suelo para definir terreno en reparación. Una bola cae en una de estas líneas y un poco de pintura se adhiere a la bola. ¿Se le permite al jugador retirar la pintura?

R. No, salvo que la bola esté en una posición desde donde pueda ser levantada según las Reglas y limpiada bajo la Regla 21, en cuyo caso el jugador puede intentar retirar la pintura.

Decisión relacionada:
• 24-2b/20 Interferencia de línea o marca en suelo consistente de cal o pintura.

21/2
Quitar pasto adherido a la bola

P. A través del campo, ¿está permitido quitar pasto cortado que se ha adherido a la bola?

R. No. Tal acción está prohibida por la Regla 21. Cualquier cosa adherida a la bola no es un impedimento suelto – ver la Definición de "Impedimentos sueltos".

Decisión relacionada:
• 23-1/5 Quitar insecto de la bola.

21/3
Si es que bola se considera limpiada cuando caddie la arroja a jugador

P. Se pide a un jugador que levante su bola, la cual reposa a través del campo o en un obstáculo, debido a que interfiere con el juego de otro jugador. El jugador autoriza al caddie a levantarla y, una vez marcada su posición, el caddie arroja la bola al jugador, quien la atrapa. Excepto cuando la bola reposa en el green, no se permite limpiar una bola que ha sido levantada por interferencia. ¿Equivale la acción de arrojar y atrapar la bola a limpiarla?

R. Si la bola fue limpiada o no es una cuestión de hecho. La acción descrita podría resultar en que la bola se limpiara. Cualquier duda se debe resolver en contra del jugador.

21/4
Posición de bola no marcada al levantarla para identificación, tampoco se anunció intención de levantar y luego se limpió la bola más de lo necesario para identificarla

P. Un jugador levantó la bola con el propósito de identificarla, sin anunciar su intención al oponente, anotador o co-competidor, violando la Regla 12-2. Tampoco marcó la posición de la bola antes de levantarla, violando la Regla 20-1 y limpió la bola más de lo necesario para identificarla, violando la Regla 21. El castigo por violar cada una de estas Reglas es de un golpe. ¿Incurrió el jugador en el castigo de tres golpes?

R. No. El jugador incurre en un castigo de un golpe por no cumplir con los requerimientos de la Regla 12-2. No se justifica un castigo adicional según las Reglas 20-1 ó 21 – ver la Regla 12-2 y la Excepción a la Regla 21.

Otras Decisiones relacionadas a si es que aplican castigos múltiples: Ver "Situaciones de castigos múltiples" en el Índice.

21/5
Jugador levanta bola según Regla que no permite limpiarla y la gira al recolocarla

P. La bola de un jugador tiene lodo adherido. El jugador levanta su bola según una Regla que no permite limpiarla. Al momento de recolocarla, ¿puede el jugador colocarla girándola de manera que el lodo no intervenga entre la cara del bastón y la bola?

R. Sí, siempre que la bola sea recolocada en el mismo punto del que fue levantada. Sin embargo, si el jugador gira la bola de manera tal que la bola quede en el lodo como si fuera un tee, estaría en violación de la Regla 20-3a.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 21: Ver "Limpiar la bola" en el Índice.

REGLA 22

BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

22-1 BOLA QUE ASISTE AL JUEGO

Excepto cuando una bola se encuentra en movimiento, si el jugador considera que una bola puede asistir a cualquier otro jugador, puede:

a. Levantarla si es la suya; o

b. Pedir que se levante cualquier otra.

Una bola que se levanta bajo esta Regla debe ser recolocada (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada, a menos que repose en el green (ver Regla 21).

En stroke play, un jugador a quien se ha requerido que levante su bola puede jugar primero en lugar de levantarla.

En stroke play, si el *Comité* determina que los *competidores* se han puesto de acuerdo para no levantar una bola que pueda ayudar a cualquier otro competidor, serán descalificados.

Nota: Cuando otra bola se encuentra en movimiento, una bola que pueda influenciar el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

22-2 BOLA QUE INTERFIERE CON EL JUEGO

Excepto cuando una bola se encuentra en movimiento, si un jugador considera que otra bola puede interferir con su juego, puede pedir que se levante.

Una bola que se levanta bajo esta Regla debe ser recolocada (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada, a menos que repose en el *green* (ver Regla 21).

En stroke play, un jugador a quien se ha requerido para que levante su bola puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota 1: Excepto en el *green*, un jugador no puede levantar su bola debido a que considera que puede interferir con el juego de cualquier otro. Si el jugador la levanta, sin que nadie se lo pida, incurre en castigo de un golpe por infracción a la Regla 18-2, sin que reciba castigo adicional por la Regla 22.

Nota 2: Cuando otra bola se encuentra en movimiento, una bola que pueda influenciar el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO

22/1

Interferencia mental por otra bola

P. Para que A tenga derecho a pedir a B que levante su bola porque interfiere con su juego, ¿debe estar la bola de B en o cerca de la línea de juego de A y por lo

tanto en una posición tal que interfiera físicamente con la bola de A? ¿O puede A también pedir a B que levante su bola si no está en su línea de juego pero A la alcanza a ver y por lo tanto constituye interferencia mental?

R. A un jugador le está permitido, según la Regla 22-2, solicitar que la bola sea levantada si interfiere tanto física como mentalmente con su juego.

Decisión relacionada:
• 24-2a/1 Interferencia mental por obstrucción.

22/2
Jugador alega que otra bola, que está a 30 yardas, interfiere con su juego

P. La bola de B está a tres yardas del green, en línea directa al hoyo de la bola de A, que está a 30 yardas del green. ¿Se le permite a A pedir a B que levante su bola porque interfiere con su juego?

R. Sí.

22/3
Jugador le pide a otro jugador que levante su bola no existiendo posibilidad razonable de que esa bola pudiera asistir o interferir con su juego

P. La bola de A está en el green. La bola de B está a 100 yardas del green. B pide a A que levante su bola, de acuerdo con la Regla 22-2, porque podría interferir con su juego. Esto sucede varias veces durante la ronda. ¿Está permitido tal procedimiento?

R. La Regla 22 pretende cubrir situaciones en las que hay una posibilidad razonable de que una bola asista o interfiera con otra bola. Si se abusa de la Regla, como en este caso, el Comité estaría justificado en penalizar a B por retraso injustificado – (Regla 6-7).

22/4 (Reservada)

22/5
Bola que asiste el juego levantada por oponente y recolocada a petición del jugador; bola del jugador golpea bola de oponente y oponente reclama

P. En un partido entre A y B, la bola de A está cerca del hoyo en posición tal que serviría para frenar la bola de B. A levanta su bola para limpiarla. B pide a A que la recoloque antes de jugar su putt. A protesta, pero B insiste y manifiesta que, de acuerdo con las Reglas, A debe recolocar su bola inmediatamente. A recoloca su bola pero discute el derecho de B de solicitarle que así lo haga, y reclama el hoyo. B juega su putt y su bola golpea la bola de A, que se detiene muy cerca del hoyo. A recoloca su bola y la emboca para 4. B emboca luego para 4. El partido continúa y el reclamo se presenta luego al Comité. ¿Cómo debe decidir el Comité?

R. El hoyo se mantiene como fue jugado. Las Reglas no obligan a A a recolocar su bola, pero B no violó las Reglas por solicitar a A que la recolocara – ver la Regla 22-1.

22/6
Competidor solicita que bola en posición de asistirlo no sea levantada

P. En stroke play, la bola de B está justo afuera del green. La bola de A está cerca del hoyo en una posición que sirve como freno para la bola de B. B solicita a A que no levante su bola. ¿Está permitida esta petición?

R. No. Si A y B acuerdan no levantar una bola que puede asistir a B, ambos jugadores están descalificados bajo la Regla 22-1.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/8 Jugador concede siguiente golpe de oponente y juega antes que oponente pueda levantar su bola.
- 3-4/1 Competidor no recibe oportunidad de levantar bola que asiste a cocompetidor.
- 20-1/11 Marca en posición de asistir a otro jugador.
- 30-3f/11 Petición que se levante bola que podría asistir el juego del compañero es ignorada.

22/7
Bola que asiste a co-competidor en green; procedimiento para árbitro si competidor no levanta bola

P. En stroke play, la bola de un competidor está en una posición que asiste al juego de un co-competidor y el competidor está en posición de levantar su bola bajo la Regla 22-1 sin retrasar el juego del co-competidor. Sin embargo, el competidor no realiza ninguna acción para invocar la Regla. ¿Estaría un árbitro justificado para intervenir y solicitar al competidor que invoque la Regla para proteger al jugador y al resto de los competidores?

R. Sí. Si el competidor objetara, habría suficiente evidencia de que existe un acuerdo para no levantar la bola con el propósito de asistir al co-competidor violando la Regla 22-1. El árbitro estaría justificado para informar a los competidores involucrados y advertirles que no levantar la bola resultaría en su descalificación bajo la Regla 22-1.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 22: Ver " Bola que asiste o interfiere con el juego" en el Índice.

REGLA 23

IMPEDIMENTOS SUELTOS

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

23-1. ALIVIO

Excepto cuando ambos, el *impedimento suelto* y la bola, reposan o tocan el mismo *obstáculo*, cualquier *impedimento suelto* puede retirarse sin castigo.

Si la bola se encuentra en cualquier lugar que no sea el *green* y la remoción del *impedimento suelto* por el jugador causa que la bola se *mueva*, aplica la Regla 18-2.

En el *green*, si la bola o marcador se *mueve* accidentalmente durante el proceso de retirar cualquier *impedimento suelto*, la bola o la marca debe ser recolocada. No hay castigo si el movimiento de la bola o de la marca sea directamente atribuible a la remoción del *impedimento suelto*. De otra manera, el jugador incurre en castigo de un golpe bajo la Regla 18-2.

Cuando una bola se encuentra en movimiento, un *impedimento suelto* que pueda influir en su movimiento no debe moverse.

Nota: Si la bola reposa en un *obstáculo*, el jugador no puede tocar o mover cualquier *impedimento suelto* que se encuentre dentro o toque el mismo *obstáculo* - ver Regla 13-4c.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del *hoyo*; Stroke play – dos golpes.
(Buscar una bola en un obstáculo – ver Regla 12-1)
(Tocar la línea de putt – ver Regla 16-1a)

IMPEDIMIENTOS SUELTOS: GENERAL

23/1
Cuándo impedimento suelto se transforma en obstrucción

Los impedimentos sueltos pueden ser transformados en obstrucciones a través de un proceso de construcción o manufactura. Por ejemplo, un tronco (impedimento suelto) que ha sido partido y se le colocan patas, se ha modificado, por construcción, en un banco (obstrucción); o una pieza de madera (impedimento suelto), se convierte en una obstrucción al ser transformado en una briqueta de carbón.

23/2
Significado de "firmemente enterrado" en Definición de "Impedimentos sueltos"

P. La Definición de "Impedimentos sueltos" establece que una piedra es un impedimento suelto si no está "firmemente enterrada". ¿Cuándo se considera que una piedra está firmemente enterrada?

R. Si una piedra está parcialmente sumida y se puede levantar fácilmente, es un impedimento suelto. Si hay dudas acerca de si una piedra está firmemente enterrada o no, no debe ser retirada.

23/3
Pera a medio comer

P. Una pera a medio comer está directamente adelante de una bola en un bunker y no hay perales cerca del bunker. En estas circunstancias, ¿se considera que la pera es una obstrucción en vez un impedimento suelto, en cuyo caso, se le permite al jugador retirarla sin castigo?

R. No. Una pera es un objeto natural. Al desprenderse de un árbol es un impedimento suelto. El hecho de que la pera esté a medio comer, y que no haya perales en los alrededores, no altera el estatus de la pera.

23/4
Cáscaras de fruta

P. ¿Se considera que la cáscara de un plátano o de otra fruta sea un impedimento suelto?

R. Sí.

23/5
Hormiguero

P. ¿Es un hormiguero un impedimento suelto?

R. Sí. Un hormiguero es un desecho o montoncillo hecho por un insecto. Un jugador tiene derecho a retirar el hormiguero bajo la Regla 23-1.

Decisiones relacionadas:
- 23/11 Desecho del hoyo hecho por un animal de madriguera.
- 25/23 Montículos.
- 33-8/22 Regla Local cosidera hormigueros como terreno en reparación.

23/5.5
Estatus de criaturas similares a los insectos

La Definición de "Impedimentos Sueltos" estipula que gusanos, insectos y criaturas similares son impedimentos sueltos. El término "criaturas similares" incluye criaturas tales como las arañas. Una telaraña se considera como desecho de insecto y también se considera impedimento suelto, aunque esté unido a otro objeto.

23/6 (Reservada)

23/6.5
Estatus de una serpiente

P. ¿Cuál es el estatus de una serpiente?

R. Una serpiente viva es un agente externo. Una serpiente muerta es tanto un agente externo como un impedimiento suelto. Es posible que un objeto o persona entre en más de una Definición.

23/7
Árbol caído

P. ¿Es un árbol caído un impedimento suelto?

R. Si aún está adherido al tronco, no. Si no está adherido al tronco, sí.

23/8
Gusano parcialmente bajo la tierra

P. Un gusano, mitad sobre la superficie del suelo y mitad abajo, ¿es un impedimento suelto que pueda ser quitado? ¿O está firmemente enterrado y por lo tanto no es un impedimento suelto?

R. Un gusano que está mitad bajo tierra no está "fijo o en crecimiento" ni "firmemente enterrado" dentro del significado de dichos términos en la Definición de "Impedimentos sueltos". Por lo tanto, el gusano puede ser retirado según la Regla 16-1a(i) o la Regla 23.

23/9
Bellota sumida

P. ¿Es una bellota sumida un impedimento suelto?
R. No, si está firmemente enterrada – ver la Definición de "Impedimentos sueltos".

Decisión relacionada:
- 16-1a/7 Jugador arregla depresión, en línea de putt, creada al quitar bellota parcialmente sumida.

23/10
Bola enterrada en una fruta

P. Una bola está enterrada en una naranja abajo de un naranjo. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador debe jugar la bola como se encuentra o declararla injugable. Como la naranja está adherida a la bola, no es un impedimento suelto.

23/11
Tierra suelta de Desechos de Hoyo Hecho por Animal de Madriguera

P. La bola de un jugador reposa a través del campo en el desecho de un hoyo hecho por un animal de madriquera. Además de sus opciones de alivio bajo la Regla 15, ¿puede el jugador retirar la tierra suelta, que constituye el desecho, de alrededor de su bola?

R. No. El desecho causado por el animal de madriguera no es un impedimento suelto - ver la Definición de "Impedimento Suelto".

Decisiones relacionadas:
- 23/5 Hormiguero.
- 25/23 Montículos.

23/12
Tapones de aireación

P. ¿Son los tapones de tierra compactada, producidos por la aireación de los fairways, impedimentos sueltos?

R. Sí. La tierra suelta no es un impedimento suelto. Sin embargo, estos tapones se consideran impedimentos sueltos, dado que son de tierra compactada.

Decisión relacionada:
- 25/15 Hoyos de aireación.

23/13
Trozo de Tierra

P. ¿Es un trozo de tierra un impedimento suelto?

R. Sí. Tierra suelta no es un impedimento suelto excepto en el green. Sin embargo, un trozo de tierra no es tierra suelta.

23/14
Impedimentos sueltos utilizados como superficie artificial de camino

P. Un jugador golpea su bola hacia un camino cubierto de grava. Aunque tiene derecho de alivio de esta obstrucción, el jugador prefiere jugar la bola desde el camino. ¿Puede retirar la grava que pueda interferir con su golpe?

R. Sí. La grava es un impedimento suelto y el jugador puede retirar impedimentos sueltos bajo la Regla 23-1. Este derecho no se cancela por el hecho de que, cuando el camino se cubrió de grava, éste se convirtió en un camino con superficie artificial y, por consiguiente, en una obstrucción inamovible. El mismo principio aplica a veredas o caminos construidos con piedra, concha triturada, trozos de madera o similares.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/32 Mejorar línea de juego al retirar piedra de muro.
- 24/9 Camino con superficie artificial.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 23: Ver " Estatus del objeto" e "Impedimentos sueltos" en el Índice.

ALIVIO DE IMPEDIMIENTOS SUELTOS

23-1/1
Medios por los cuales se permite reirar impedimentos sueltos

P. El desecho de los gusanos es un impedimento suelto. ¿Cómo se deben quitar esos desechos?

R. Se permite retirar los impedimentos sueltos por cualquier medio, excepto que al retirar impedimentos sueltos de la línea del putt, el jugador no debe presionar nada (Regla 16-1a).

23-1/2
Piedra grande se puede retirar únicamente con mucho esfuerzo

P. La bola de un jugador está en el rough directamente atrás de una piedra suelta del tamaño de una sandía. La piedra se puede retirar sólo con mucho esfuerzo. ¿Es un impedimento suelto que puede ser retirado?

R. Sí. Piedras de cualquier tamaño (que no estén firmemente enterradas) son impedimentos sueltos y se pueden retirar siempre y cuando su remoción no retrase injustificadamente el juego (Regla 6-7).

23-1/3
Ayuda para retirar impedimentos sueltos grandes

P. ¿Se permite a los espectadores, caddies, co-competidores, etc., ayudar a un jugador a retirar un impedimento suelto grande?

R. Sí.

23-1/4
Romper parte de impedimento suelto más grande

P. Si parte de una rama grande que se ha caído de un árbol (y que por lo tanto es un impedimento suelto), interfiere con el golpe del jugador, ¿se le permite al jugador romper la parte que interfiere en vez de mover toda la rama?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/13 Doblar pasto al retirar impedimento suelto.

- 13-2/26 Determinar si objeto natural, que interfiere con área de intención de golpe, es impedimento suelto.

23-1/5
Quitar Insecto de Bola

P. Un insecto vivo está parado en o caminando en la bola de un jugador. ¿Qué puede el jugador hacer para retirar el insecto?

R. Un insecto vivo no se considera adherido a la bola y, por lo tanto, es un impedimento suelto - ver la Definición de "Impedimentos Sueltos".
Si la bola del jugador reposa a través del campo, el jugador puede retirar el insecto con sus dedos o soplar el insecto, pero si eso causa que la bola se mueva, hay una penalidad bajo la Regla 18-2. Si la bola del jugador está en el green, el jugador puede hacer lo mismo, pero no hay penalidad si él causa que su bola se mueva siempre que el movimiento sea directamente atribuible al acto de retirar el impedimento suelto (ver Regla 23-1).
Si la bola del jugador está en un obstáculo, se considera que el insecto está en el obstáculo y el jugador no puede tocar o físicamente retirar el insecto de la bola (Regla 13-4c). Sin embargo, ya que el insecto está vivo y es capaz de moverse por sí mismo, el jugador puede hacer algo, tal como sacudir su mano, un bastón o una toalla, para motivar al insecto a moverse. Si el insecto se mueve, no hay castigo siempre que el jugador no haya tocado al insecto mientras estaba sobre la bola, tocado el suelo del obstáculo o agua en el obstáculo de agua con su mano o bastón, o movido la bola.

Decisiones relacionadas:
- 13-4/16.5 Insecto volando en obstáculo de agua.
- 23-1/12 Después de tomar postura en green, la bola se mueve al retirar impedimento suelto.

23-1/6
Retirar impedimentos sueltos de área en la que se ha de dropear bola

P. ¿Le es permitido al jugador, a través del campo, retirar impedimentos sueltos del área en la cual él va a dropear?

R. Sí.

23-1/6.5
Quitar Impedimentos Sueltos de Punto Donde se Colocará Bola

P. A través del campo, un jugador al tomar alivio bajo una Regla dropea su bola y ésta rueda más del largo de dos bastones. Vuelve a dropear bajo la Regla 20-2c con el mismo resultado. Él debe ahora colocar la bola tan cerca como sea posible del punto donde tocó parte del campo al ser vuelta a dropear - Regla 20-2c. Antes de que él coloque la bola, ¿puede retirar impedimentos sueltos en y cerca del punto en que va a colocar la bola?

R. Sí.

23-1/7
Impedimento suelto en obstáculo movido durante el proceso de levantar la bola

P. Un impedimento suelto cercano a la bola de un jugador en un obstáculo es movido durante el proceso del jugador levantando su bola bajo una Regla que requiere que la bola se recoloque. ¿Se requiere al jugador recolocar el impedimento suelto antes de ejecutar su próximo golpe?

R. Sí. Si omite hacerlo, en equidad (Regla 1-4), el jugador pierde el hoyo en match play o incurre en un castigo de dos golpes en stroke play sobre la base que hacer eso, en efecto, evade la Regla 13-4c. (Revisada)

23-1/7.5
Impedimento suelto a través del campo movido como consecuencia de mover la bola o del proceso de levantamiento de la bola

P. Un impedimento suelto cerca de la bola de un jugador, la cual reposaba a través del campo, es movido como consecuencia (a) de mover la bola bajo una Regla que requiere que ésta sea recolocada; o (b) del proceso de levantamiento de la bola bajo una Regla que requiere que ésta sea recolocada. El impedimento suelto reposaba de tal forma que era probable que, de haberlo levantado primero, la bola se habría movido. ¿Debería ser requerido el jugador para recolocar el impedimento suelto antes de realizar su siguiente golpe?

R. No, en tales circunstancias el jugador no es requerido para recolocar el impedimento suelto. (Nueva)

23-1/8
Retiro de impedimentos sueltos probablemente cause que bola se mueva; impedimentos sueltos retirados antes de recolocar bola

P. La bola de un jugador reposa a través del campo contra una rama de árbol suelta y en una cama de agujas de pino. Parece probable que la bola se moverá si el jugador retira la rama o las agujas.
El jugador entonces levanta la bola, o la bola es movida, bajo una Regla que requiere que sea recolocada. Antes de recolocar la bola en el punto de donde fue levantada o de donde se movió, el jugador retira la rama o las agujas en las que su bola reposaba. ¿Está esto permitido?

R. No. Bajo la Regla 18-2, a través del campo un jugador incurre un castigo si él provoca que su bola se meva como resultado de retirar un impedimento suelto. Sería una evasión a esta Regla si, antes de recolocar una bola levantada o movida en el punto en que fue levantada o movida, se permitiera retirar impedimentos sueltos cuyo retiro probablemente causara que la bola se moviera. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador debería ser castigado con un golpe.

En estas circunstancias, si el jugador desea retirar los impedimentos sueltos, él

debería hacerlo antes de levantar la bola o después de recolocar la bola movida o levantada. SI la bola se mueve como resultado de retirar los impedimentos sueltos, el jugador incurre un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar la bola.

Esta Decisión no aplica cuando el jugador debe proceder dropeando la bola bajo la Regla 20-3c ya que es imposible determinar el punto en que la bola debería ser recolocada; en esta situación, la Decisión 23-1/6 aplica y al jugador le está permitido retirar cualquier impedimento suelto del área en que se está preparando para dropear su bola tan cerca como sea posible al punto donde reposaba. (Revisada)

Decisiones relacionadas con 23-1/7 y 23-1/8:

- 1-4/5 Acto de retirar obstrucción en obstáculo movería impedimento suelto.
- 13-4/16 Retirar impedimento suelto en obstáculo de agua que cubre bola equivocada.
- 13-4/35.7 Bola declarada injugable en bunker; jugador retira impedimento suelto del bunker mientras está levantada la bola.

23-1/9
Quitar impedimentos sueltos fuera de límites

P. Un impedimento suelto que está fuera de límites interfiere con jugador al cuadrarse. ¿Se le permite retirar el impedimento suelto?

R. Sí.

Decisón relacionada:

24-1/3 Objeto artificial movible reposa fuera de límites.

23-1/10
Retirar impedimentos sueltos que afectan el juego del jugador

P. Un jugador con un putt de bajada levanta impedimentos sueltos entre su bola y el hoyo pero deja algunos atrás del hoyo. Un oponente o co-competidor retira impedimentos sueltos que están atrás del hoyo que podrían servir como freno para la bola del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R. En equidad (Regla 1-4), el jugador tiene derecho de, pero no está obligado a, recolocar los impedimentos sueltos.

Al oponente o co-competidor se le permite retirar los impedimentos sueltos por la Regla 23-1, y de acuerdo a ello no infringe la Regla 1-2 (ver la Excepción 1 a la Regla 1-2). Sin embargo, si el oponente o co-competidor ha rehusado obedecer la solicitud del jugador de no retirar los impedimentos sueltos, el oponente pierde el hoyo (ver la Decisión 2/3) o el co-competidor está descalificado (Regla 3-4) por intencionalmente negar el derecho del jugador de dejar los impedimentos sueltos en su posición.

El mismo principio aplica al retiro de una obstrucción movible en circunstancias similares.

Decisiones relacionadas:

• Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando bola queda en reposo después de golpe" en el Índice.

23-1/11
Bola accidentalmente movida con el pie al retirar impedimento suelto en green

P. Un jugador, en el proceso de retirar un impedimento suelto en el green, accidentalmente mueve su bola con su pie. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2, y la bola debe ser recolocada.

La Regla 23-1 establece que el jugador no incurre en castigo si, en el green, su bola es movida en el proceso de retirar un impedimento suelto. Sin embargo, esta Regla aplica sólo cuando el movimiento de la bola es directamente atribuible a la remoción del impedimento suelto. En este caso, la remoción del impedimento suelto no causó que la bola se moviera.

23-1/12
Después de tomar postura en el green la bola se mueve al retirar impedimentos sueltos

P. Después que un jugador toma postura en el green, un insecto se posa en la bola. El jugador se agacha sin mover sus pies y, en el intento de retirar el insecto, mueve la bola varias pulgadas. ¿Está sujeto el jugador a ser penalizado con un golpe de castigo bajo la Regla 18-2?

R. No. Un insecto es un impedimento suelto – ver la Definición de "Impedimentos
Sueltos" y la Decisión 23-1/5.

Bajo la Regla 23-1, un jugador no incurre en castigo si una bola en el green se mueve mientras él está en el proceso de retiirar un impedimento suelto. La Regla 23-1 tiene prioridad sobre la Regla 18-2 en este caso. (Revisada)

Decisiones relacionadas:

• 13-4/16.5 Insecto volando en obstáculo de agua.
• 20-1/12 Marca accidentalmente movida por jugador después de haber movido impedimentos sueltos.
• 23-1/5 Retirar insecto de la bola.

REGLA 24

OBSTRUCCIONES

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

24-1 OBSTRUCCIÓN MOVIBLE

Un jugador puede tener alivio sin castigo de una *obstrucción* movible como sigue:

a. Si la bola no reposa en o sobre la *obstrucción*, la *obstrucción* puede retirarse. Si la bola se *mueve*, debe ser recolocada, y no habrá castigo siempre que el movimiento de la bola se atribuya directamente a la remoción de la *obstrucción*. De otra manera, aplica la Regla 18-2.

b. Si la bola reposa en o sobre la *obstrucción*, la bola puede levantarse y la *obstrucción* retirarse. La bola debe, *a través del campo* o en un *obstáculo*, dropearse, o en el *green* debe colocarse, tan cerca como sea posible al punto directamente debajo del lugar donde la bola se encontraba en o sobre la *obstrucción*, sin acercarse al *hoyo*.

La *bola* puede ser limpiada cuando se levanta bajo esta *Regla*.

Cuando una bola se encuentra en movimiento, una *obstrucción* que pueda influir en su movimiento, que no sea *equipo* de los jugadores o el *asta-bandera* que ha sido removida, o está siendo atendida o sostenida en alto, no debe moverse.

(Ejercer influencia sobre el movimiento de la bola – ver Regla 1-2)

Nota: Si una bola a ser dropeada o colocada bajo esta Regla no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra.

24-2 OBSTRUCCIÓN INAMOVIBLE

a. Interferencia

Interferencia por una *obstrucción* inamovible ocurre cuando una bola reposa en o sobre la *obstrucción*, o cuando ésta interfiere con la *cuadratura* del jugador o el área de su intento de swing. Si la bola de un jugador se encuentra en el *green*, también existe interferencia si la *obstrucción* inamovible en el *green* interfiere con su *línea de putt*. De otra manera, interferencia en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando la bola se encuentra en un *obstáculo de agua* o en un *obstáculo de agua lateral*, el jugador puede tomar alivio por interferencia de una *obstrucción* inamovible, como sigue:

(i) A través del campo: Si la bola se encuentra *a través del campo*, el jugador debe levantar la bola y dropearla sin castigo dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano* sin acercarse al *hoyo*. Dicho punto no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Al ser dropeada dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano*, la bola debe tocar primero una parte del

campo que evite la interferencia por la *obstrucción* inamovible y que no esté en un *obstáculo* o en un *green*.

(ii) En un bunker: Si la bola reposa en un *bunker*, el jugador debe levantar la bola y dropearla de cualquiera de la siguientes formas:

(a) Sin castigo, de acuerdo con el inciso (i) anterior, excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropeada dentro de él; o

(b) Con un *golpe de castigo*, fuera del *bunker* manteniendo el punto donde la bola reposa en línea recta entre el *hoyo* y el lugar donde la bola será dropeada, sin existir límite en relación a que tan lejos atrás del *bunker* podrá dropearse la bola.

(iii) En el green: Si la bola descansa en el *green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin castigo en el *punto de alivio más cercano* que no sea un *obstáculo*. Dicho punto podrá encontrarse fuera del *green*.

(iv) En la mesa de salida: Si la bola se encuentra en la *mesa de salida*, el jugador debe levantar la bola y dropearla sin castigo de acuerdo con el inciso (i) anterior.

La bola puede ser limpiada cuando se levanta bajo esta Regla.

(Bola que rueda a una posición donde existe interferencia de la condición de la que se tomó alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: El jugador no puede tomar alivio bajo esta Regla si(a) existe interferencia por cualquier otra cosa que no sea una *obstrucción* inamovible, que haga claramente impracticable realizar el *golpe*, o (b) la interferencia de la *obstrucción* inamovible ocurre únicamente al utilizar un claramente irrazonable *golpe* o al tomar una *cuadratura*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si una bola se encuentra en un *obstáculo de agua* (incluyendo un **obstáculo de agua lateral**), el jugador no puede tomar alivio de interferencia de una *obstrucción* inamovible. Debe jugar la bola como se encuentra o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola a ser dropeada o colocada bajo esta Regla no puede recuperarse inmediatamente, puede *sustituirse* por otra.

Nota 3: El *Comité* podrá establecer una Regla Local que señale que el jugador debe determinar su *punto de alivio más cercano* sin cruzar sobre, a través de o bajo la *obstrucción*.

24-3 BOLA NO ENCONTRADA EN UNA OBSTRUCCIÓN

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada, después de haber sido golpeada en dirección a una *obstrucción*, se encuentra en la *obstrucción*. Para aplicar esta Regla, debe ser conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en la *obstrucción*. A falta de este conocimiento o certeza, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

a. Bola en una obstrucción movible no se encuentra

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en una *obstrucción* movible, el jugador puede *sustituir* la bola y tomar

alivio sin castigo bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe retirar la *obstrucción* y *a través del campo* o en un *obstáculo* dropear una bola, o en el *green* colocar una bola, tan cerca como sea posible del punto directamente bajo el lugar en el que la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción* movible, sin acercarse al *hoyo*.

b. Bola en una obstrucción inamovible no se encuentra
Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en una *obstrucción* inamovible, el jugador puede tomar alivio bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por el que la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción* y, para efectos de aplicación de esta Regla, se presume que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

(i) A través del campo: Si la bola cruzó el límite exterior de la *obstrucción* inamovible en un punto *a través del campo*, el jugador puede *sustituir* la bola sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 24-2b (i).

(ii) En un bunker: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción* inamovible en un punto dentro de un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 24-2b (ii).

(iii) En un obstáculo de agua (incluyendo un obstáculo de agua lateral): Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción* inamovible en un punto dentro de un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo. Debe proceder bajo la Regla 26-1.

(iv) En el green: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción* inamovible en un punto dentro de un *green*, el jugador puede *sustituir* la bola sin castigo y tomar el alivio como lo dicta la Regla 24-2b (iii).

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:
Match play – pérdida del hoyo; stroke play – dos golpes.

OBSTRUCCIONES: GENERAL

24/1
Escalones Unidos a Barda de Límites

P. ¿Son una serie de escalones unidos a una barda de límites una obstrucción?

R. Sí, a menos que el Comité los declare parte integral del campo bajo la Regla 33-2a(iv).

24/2
Soportes angulares o cables que sostienen barda que marca límites

P. Soportes angulares o cables sostienen una barda que marca los límites o una malla protectora encima de dicha barda. Los soportes angulares o los cables se extienden sobre el campo, ¿son obstrucciones?

R. Cualquier parte de dicho soporte angular o cable dentro de los límites es una obstrucción.

24/3
Bases de concreto de postes de cerca que marca límites

P. Los postes de una cerca que marca los límites se han fijado en bases de concreto de 14 pulgadas de diámetro. ¿Son obstrucciones las partes de las bases que están dentro de los límites?

R. No. Tales bases son parte de la cerca y, por lo tanto, ninguna de sus partes es una obstrucción – ver la Definición de "Obstrucciones". Si tales bases están a la altura o por debajo del nivel del suelo, la línea que define los límites está marcada por los puntos internos de los postes de la cerca al nivel del suelo. Si están por encima del nivel del suelo, el Comité debe aclarar la ubicación de la línea que define los límites.

24/4
Parte de cerca que define límites está dentro de línea que define límites

P. Parte de una cerca que marca los límites se inclina hacia el campo de manera tal que queda dentro de la línea, formada por los postes de la cerca, que define los límites. La bola de un jugador se queda recargada en esta parte de la cerca. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 24-2b?

R. No. Una cerca que marca el fuera de límites no es una obstrucción, aunque parte de la misma esté dentro de la línea, formada por los postes de la cerca, que define los límites – ver las Definiciones de "Obstrucciones" y de "Fuera de Límites".

24/5
Estacas que definen límites no tienen sentido en el juego del hoyo que se está jugando

P. Estacas blancas instaladas entre los hoyos 7 y 8 definen el fuera de límites del hoyo 7, pero no tienen sentido en juego del hoyo 8. ¿Se consideran tales estacas como obstrucciones durante el juego del hoyo 8?

R. No, la Definición de "Fuera de límites" establece que tales estacas no son obstrucciones. Sin embargo, en este caso, se recomienda que por Regla Local, se consideren como obstrucciones inamovibles durante el juego del hoyo 8.

Decisión relacionada:
- 33-8/14 Regla Local que considera una malla interior como obstrucción.

Decisiones relacionadas con de 24/1 a 24/5:
- Ver "Barda, línea, muro o estacas de límites" y "Muro o pared" en el Índice.

24/6
Piedra desprendida de muro de contención en obstáculo de agua

P. La bola de un jugador en un obstáculo de agua está en un lie jugable, pero directamente atrás de una piedra que se ha desprendido de un muro de contención en el obstáculo. El muro es una obstrucción inamovible, por lo que el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo. ¿Se considera que la piedra que se ha desprendido es una obstrucción movible, en cuyo caso al jugador se le permite retirarla antes de ejecutar el golpe?

R. Sí.

24/7
Piedra Que Sirve Como Parte de Sistema de Drenaje en Bunker

P. Una piedra grande movible ha sido colocada a la entrada de un drenaje en un bunker para prevenir que la arena se vaya por el drenaje. ¿Cuál es el estatus de dicha piedra?

R. La piedra al ser usada de esta manera es una obstrucción. Si es fácil de mover, es una obstrucción movible a menos que el Comité la considere inamovible.

24/8
Automóvil estacionado

P. La bola de un jugador está debajo de un automóvil estacionado. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. Si el automóvil resulta fácil de mover, se debe tratar como una obstrucción movible y moverlo – ver la Regla 24-1.
Si el automóvil no puede ser movido rápidamente, se debe considerar una obstrucción inamovible y el jugador tiene derecho a alivio bajo la Regla 24-2b.

24/9
Camino o sendero con superficie artificial

P. Un camino o sendero con superficie artificial es una obstrucción. ¿Qué constituye superficie artificial?

R. Un camino o sendero que tiene una superficie de cualquier elemento artificial, p. ej., concreto, asfalto, grava, trozos de madera, etc., se considera como superficie artificial y por lo tanto es una obstrucción.

Decisión relacionada:
• 23/14 Grava usada como superficie artificial en camino.

24/10 (Reservada)

24/11 (Reservada)

24/12
Escalones de madera o de tierra

Los escalones de madera construidos en una subida empinada son obstrucciones – ver la Decisión 23/1.
Escalones cortados en una subida empinada pero no cubiertos con algún material artificial, tal como tablas de madera, no son obstrucciones.

24/13 (Reservada)

24/14
Pasto levantado por tubo subterráneo

P. Parte de un tubo de agua está por abajo del suelo y parte por encima. En algunas áreas donde el tubo está enterrado, se ha levantado el pasto. ¿Este pasto, que ha sido levantado por una obstrucción, se considera parte de la obstrucción?

R. No.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24: Ver "Estatus del objeto" y "Obstrucciones" en el Índice.

OBSTRUCCIONES MOVIBLES

24-1/1 (Reservada)

24-1/2
Bola abandonada

P. La bola de un jugador reposa junto a una bola abandonada. ¿Cuál es el procedimiento?

R. Una bola abandonada es una obstrucción movible. Al jugador se le permite retirarla según la Regla 24-1.
La Regla 22-2 trata específicamente el caso de una bola que interfiere con otra, y no es aplicable; sólo aplica si una bola en juego interfiere con otra bola en juego.

24-1/3
Objeto artificial movible fuera de límites

P. Un objeto artificial movible que está fuera de límites interfiere con la cuadratura del jugador. ¿Se le permite al jugador retirarlo?

R. Sí. Aplica la Regla 24-1.

Decisión relacionada:
• 23-1/9 Retirar impedimento suelto que se encuentra fuera de límites.

24-1/4
Mantener bola en su lugar mientras se retira obstrucción

P. ¿Mientras retira una obstrucción movible, puede un jugador detener la bola para impedir que se mueva?

R. No. Tal procedimiento viola la Regla 18-2. No hay castigo si una bola se mueve mientras se retira una obstrucción movible, siempre que el movimiento de la bola sea atribuible directamente a la remoción de la obstrucción.

Decisiones relacionadas:
- 18-2/31 Bola accidentalmente tocada al retirar impedimentos sueltos.
- 18-2/32 Bola tocada con piña o rama para prevenir que se mueva al retirar impedimentos sueltos.

24-1/5
Posición de bola marcada antes de retirar obstrucción; bola se mueve al retirar marca

P. La bola de un jugador se recarga en una obstrucción movible. Antes de quitar la obstrucción, el jugador marca la posición de la bola para poder recolocarla luego en el mismo punto en caso de que la bola se mueva cuando la obstrucción es retirada. El jugador quita la obstrucción y la bola no se mueve. Sin embargo, se mueve cuando el jugador levanta la marca. ¿Cuál es la decisión?

R. La marca es de por sí una obstrucción movible. Por lo tanto, según la Regla 24-1, el jugador no incurre en castigo y debe recolocar la bola.

Decisión relacionada:
- 20-1/15 Significado de "Directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24-1: Ver "Obstrucciones" en el Índice.

INTERFERENCIA POR OBSTRUCCIÓN INAMOVIBLE

24-2a/1
Interferencia mental por obstrucción

P. La bola de un jugador está a varias pulgadas de un aspersor de riego. El aspersor no interfiere físicamente con la cuadratura ni con el área de intención de golpe. Sin embargo, molesta mentalmente al jugador. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 24-2b?

R. No – ver la Regla 24-2a.

Decisión relacionada:
- 22/1 Interferencia mental por otra bola

ALIVIO DE OBSTRUCCIÓN INAMOVIBLE

24-2b/1
Determinación del "punto de alivio más cercano"

P. La Nota a la Definición de "Punto de alivio más cercano" dice que, para determinar dicho punto, el jugador "debe usar el bastón que utilizaría para su siguiente golpe de no existir la condición, para simular su posición, dirección de juego y swing para dicho golpe." Al determinar el punto de alivio más cercano, ¿puede el jugador usar cualquier bastón, postura, dirección de juego o golpe?

R. No. Al determinar con precisión el punto de alivio más cercano, se recomienda que el jugador use el bastón que utilizaría para su siguiente golpe de no existir la condición, para simular su posición, dirección de juego y swing (diestro o zurdo) para dicho golpe. Por ejemplo, el jugador tiene interferencia de una obstrucción inamovible, y si no fuera por la obstrucción, ejecutaría un golpe a su bola tal como está, en dirección al green, de derecho y con un fierro cuatro. Ese jugador debe, para efectos de determinar con precisión el punto de alivio más cercano, simular un golpe diestro con un fierro cuatro y con una línea de juego en dirección al green. Ver también las Decisiones 20-2c/0.7 y 20-2c/0.8.

Decisiones relacionadas:
- 24-2b/3.7 Diagrama que ilustra a jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano.
- 24-2b/4 Bastón usado para determinar punto de alivio más cercano no usado para siguiente golpe.
- 25-1b/2 Diagramas que ilustran " punto de alivio mas cercano".

24-2b/2
Jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano

P. La bola de un jugador se encuentra en reposo, a través del campo, sobre un camino de superficie artificial, el cual es una obstrucción inamovible. La bola se encuentra en la orilla izquierda de la obstrucción y el jugador juega de derecho. El jugador decide tomar alivio bajo la Regla 24-2b(i) pero no sigue el procedimiento recomendado en la Nota a la Definición de "Punto de alivio más cercano" para determinar su punto de alivio más cercano. En su lugar, levanta la bola y la dropea dentro del largo de un bastón de la orilla más cercana de la obstrucción, sin acercarse al hoyo, de la posición original de la bola, y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R. Siempre y cuando la bola se haya dropeado en un punto que cumpla con los requisitos de la Regla 24-2b(i) y la bola no haya quedado en reposo en una posición en la que se requiriera re-dropear según la Regla 24-2c, el jugador no incurre en castigo.

Aunque existe un procedimiento recomendado para determinar el punto de alivio más cercano, las Reglas no le exigen al jugador determinar este punto al proceder bajo las Reglas 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3. Si el jugador no determina el punto de alivio más cercano exactamente o identifica erróneamente el punto de

alivio más cercano, el castigo solamente es aplicado si, como resultado, el jugador dropea su bola en un punto que no cumpla con los requisitos de la Regla bajo la cual está procediendo, y él juega la bola (p. ej., el punto queda a más del largo de un bastón de distancia del punto de alivio correcto, o la bola es dropeada más cerca del hoyo que el punto de alivio más cercano). En tales circunstancias, el jugador incurriría en castigo por jugar de un lugar equivocado (Regla 20-7).

24-2b/3
Jugador determina punto de alivio más cercano, pero es físicamente incapaz de realizar el golpe deseado

P. Al proceder bajo la Regla 24-2b(i) o la Regla 25-1b(i), la Definición del "Punto de alivio más cercano" establece que para determinar con precisión el punto de alivio más cercano, el jugador debe usar el bastón que utilizaría para su siguiente golpe de no existir la condición, para simular su postura, dirección de juego y swing (jugador diestro o zurdo) para dicho golpe. ¿Cuál es el procedimiento si, después de seleccionar el golpe deseado, el jugador es físicamente incapaz de realizarlo desde el punto que pareciera ser el punto de alivio más cercano debido a que (a) la dirección de juego es bloqueada por un árbol o (b) es incapaz de realizar el golpe deseado por un arbusto?

R. El punto ya identificado es el punto de alivio más cercano. No cambia nada si, desde ese punto, el jugador no puede ejecutar el golpe deseado debido a otra cosa que no sea la obstrucción o condición de la cual tomó alivio. El jugador debe dropear la bola dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, sin acercarse al hoyo. Una vez que la bola está en juego, el jugador debe decidir qué tipo de golpe realizará. Este golpe podría ser diferente al golpe que habría hecho desde la posición original de la bola de no haber existido la obstrucción o la condición.

24-2b/3.5
Jugador no puede físicamente determinar "punto de alivio más cercano"

P. Al proceder bajo la Regla 24-2b(i) ó 25-1b(i), la definición de "Punto de alivio más cercano" establece que para determinar con precisión el punto de alivio más cercano, el jugador debe usar el bastón que utilizaría para su siguiente golpe de no existir la obstrucción o condición, para simular su posición, dirección de juego y swing (diestro o zurdo) para dicho golpe. ¿Cuál es el procedimiento si a un jugador le es físicamente imposible determinar el punto de alivio más cercano porque, por ejemplo, ese punto está ubicado dentro del tronco de un árbol o una cerca de fuera de límites no le permite tomar postura como se requiere?

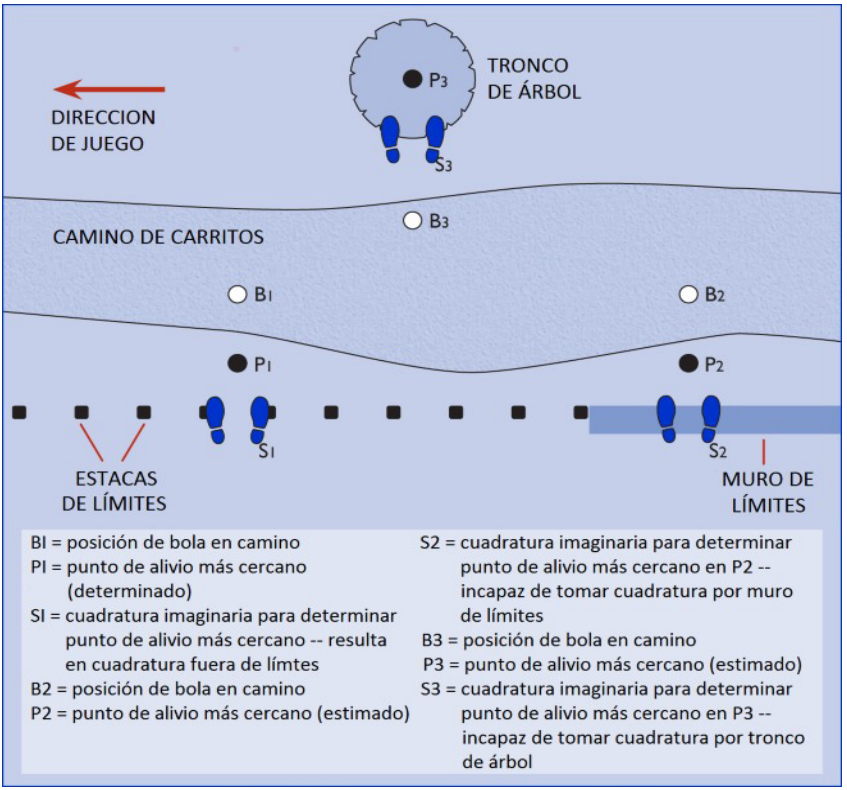
R. En ambos casos el punto de alivio más cercano se deberá estimar, y el jugador deberá dropear la bola dentro del largo de un bastón del punto estimado, sin acercarse al hoyo.

Decisión relacionada con 24-2b/3 y 24-2b/3.5:
- 33-8/19 Regla Local permite alivio a un lado específico de camino pavimentado.

24-2b/3.7

Diagrama que ilustra a un jugador incapaz de determinar el punto de alivio más cercano

El siguiente diagrama ilustra el punto introducido en la Decisión 24-2b/3.5 cuando un jugador puede ser incapaz de determinar el punto de alivio más cercano de una obstrucción inamovible y deberá estimar dicho punto según la Regla 24-2b.



Decisiones Relacionadas:

- 24-2b/1 Determinar "punto de alivio más cercano".
- 25-1b/2 Diagramas que ilustran "punto de alivio más cercano".

24-2b/4

Bastón usado para determinar "punto de alivio más cercano" no usado para siguiente golpe

P. La Nota a la Definición de "Punto de alivio más cercano" dice: "Para determinar con precisión el punto de alivio más cercano, el jugador debe usar el bastón que utilizaría para su siguiente golpe de no existir la condición, para simular su posición, dirección de juego y swing para dicho golpe." Si el lie de la

bola resultante fuera tal que el jugador prefiere ejecutar su próximo golpe con otro bastón, ¿se le permite al jugador usar el otro bastón?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 20-2c/0.7 Bola dropeada rueda más cerca de obstrucción que punto de alivio más cercano; si es que debe re-dropear si jugador cambia de bastón y la obstrucción ya no interfiere.
- 20-2c/0.8 Jugador obtiene alivio de área de terreno en reparación; si es que se requiere re-dropear si condición interfiere con golpe con bastón no usado para determinar "Punto de alivio más cercano".

24-2b/5
Jugador levanta su bola bajo primera opción de Regla 24-2b(ii) y luego quiere proceder bajo segunda opción

P. Un jugador decide tomar alivio de una obstrucción inamovible dentro de un bunker. Levanta la bola para tomar alivio, sin castigo, bajo la primera opción del inciso (ii), pero se da cuenta de que el lugar en el cual tendrá que dropear la bola le dejará un tiro muy difícil. ¿Podrá ahora cambiar su opción de alivio y proceder bajo la segunda opción del inciso (ii), con un golpe de castigo, y dropear la bola fuera del bunker?

R. Sí. El jugador levantó la bola para tomar alivio de la obstrucción inamovible y tiene derecho a proceder bajo cualquiera de las opciones de la Regla 24-2b(ii), incluso si su intención original era proceder bajo la primera opción. Sin embargo, no le sería permitido al jugador usar la segunda opción bajo la Regla 24-2b si ya hubiera puesto la bola en juego bajo la primera opción – ver la Decisión 25-1b/9.

Otras Decisiones relacionadas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio seleccionada después de tomar alguna acción: *Ver* "Bola dropeada o redropeada: Cambiar opción de alivio" en el Índice.

24-2b/6
Alivio de obstrucción inamovible incidentalmente da alivio de cerca que marca límites

P. La bola de un jugador está en una posición tal que una obstrucción inamovible y una cerca que marca los límites interfieren en el área del golpe del jugador. Es razonable que juegue el golpe a pesar de la interferencia de la cerca que marca los límites. Si el jugador obtiene alivio de la obstrucción bajo la Regla 24-2b, casualmente obtendrá alivio de la cerca. ¿Tiene derecho el jugador a invocar la Regla 24-2b en tales circunstancias?

R. Sí.

24-2b/7
Alivio de obstrucción que interfiere con golpe da alivio de intervención en línea de juego

P. La bola de un jugador está atrás de una obstrucción inamovible. La obstrucción interfiere con el golpe del jugador y también interviene en su línea de juego. Al obtener alivio de la interferencia para su golpe, ¿debe el jugador dropear la bola en una posición tal que se mantenga la intervención en su línea de juego?

R. No. Como la obstrucción interfiere con el golpe del jugador, el jugador tiene derecho a alivio bajo la Regla 24-2b. Si, al proceder bajo esta Regla, el jugador puede dropear la bola en un lugar que también evite la intervención en su línea de juego, tiene derecho a hacerlo.

24-2b/8
Dropear de rough a fairway al obtener alivio de obstrucción

P. Un jugador cuya bola está en el rough cerca del fairway tiene derecho a alivio de una obstrucción inamovible. Al obtener alivio según la Regla 24-2b(i), ¿se le permite al jugador dropear la bola en el fairway?

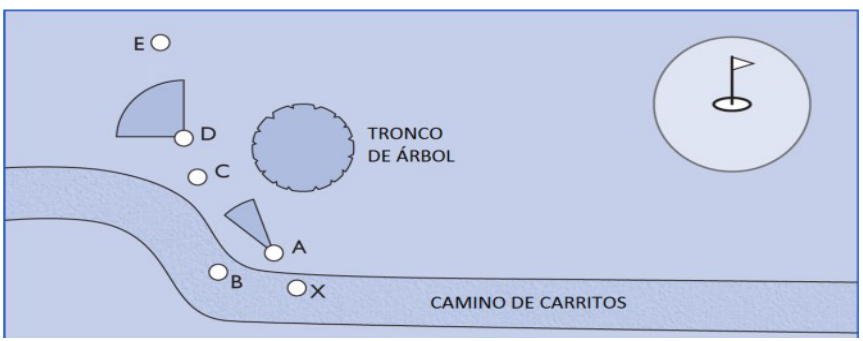
R. Sí. No hay distinción en las Reglas entre el fairway y el rough; ambos están cubiertos bajo el término "a través del campo".

24-2b/9
Después de obtener alivio de obstrucción, segunda obstrucción interfiere

P. Un jugador, al obtener alivio de una obstrucción inamovible, dropea la bola en un lugar tal que otra obstrucción inamovible interfiere con su golpe, ¿tiene derecho a alivio? ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. El jugador tiene derecho a alivio de la segunda obstrucción bajo la Regla 24-2b.

Decisión relacionada:
- 20-2c/7 Jugador obtiene alivio de área de agua ocasional y la bola queda en posición en donde otra área de agua ocasional interfiere; si es que se requiere re-dropear.



24-2b/9.5
Después de tomar alivio de obstrucción para golpe hacia el green, la obstrucción interfiere al cuadrarse para golpe necesario hacia un lado

P. Con referencia a la ilustración, el punto X es la posición original de la bola y el punto A es el punto de alivio más cercano de la obstrucción (camino de carritos). El jugador dropea su bola dentro del largo de un bastón del punto A (dentro del área sombreada) y la bola queda en el camino de carritos, en el punto B. El jugador re-dropea bajo la Regla 20-2c, dentro del largo de un bastón del punto A y la bola queda en el punto C.

En el punto C no existe interferencia del camino de carritos para un golpe hacia el green. Sin embargo, el jugador no puede jugar hacia el green desde el punto C porque interfiere un árbol. Su único tiro razonable es hacia un lado hacia el fairway, y la cuadratura para ese golpe pisa nuevamente el camino de carritos. ¿Se debe exigir al jugador que coloque su bola lo más cerca posible al punto en donde tocó por primera vez el suelo cuando la re-dropeó de acuerdo a la Regla 20-2c?

R. No. El jugador no tiene derecho a colocar la bola porque el punto C no interfiere con el camino de carritos para un golpe hacia el green, la dirección de intención de juego cuando se tomó el alivio. Sin embargo, como interfiere el árbol, el jugador tiene una nueva situación. El jugador tiene derecho a tomar alivio bajo la Regla 24-2b(i) para un golpe hacia a un lado hacia el fairway, dado que no constituye una dirección innecesariamente anormal de juego – ver la Excepción a la Regla 24-2b – y su punto de alivio más cercano sería el punto D. Después de que la bola es dropeada dentro del largo de un bastón del punto D (dentro del área sombreada) y la bola queda en el punto E, el jugador puede jugar en la dirección que desee.

Decisiones relacionadas:
- 24-2b/17 Obstrucción interfiere con golpe anormal; golpe anormal razonable en esas circunstancias.
- 25–1b/22 Desecho de animal de madriguera interfiere con golpe de lado; cuándo se otorga alivio.

24-2b/10
Obstrucción en terreno en reparación interfiere con golpe del jugador

P. Una obstrucción inamovible, situada en un área definida como terreno en reparación, interfiere con el área del golpe del jugador. ¿Se le permite al jugador obtener alivio de la obstrucción bajo la Regla 24-2b, dropear su bola en el terreno en reparación y después tener la opción de jugar la bola como está, o proceder bajo la Regla 25-1b que otorga alivio de terreno en reparación?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:
- 24-2b/19 Golpe no razonable debido a interferencia de obstrucción inamovible y agua ocasional.

- 25-1b/11 Bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación.
- 25-1b/11.5 Bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación; si es que al jugador se le permite tomar alivio de ambas condiciones en un solo procedimiento.
- 25-2/4 Bola reposa en su impacto en terreno en reparación en área de corte más bajo.

24-2b/11
Bola que reposa en parte elevada de obstrucción inamovible

P. Una bola reposa en la parte elevada de una obstrucción inamovible, como un puente que cruza una depresión profunda. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el jugador elige tomar alivio, la distancia vertical no debe ser considerada. Se considera que el punto de alivio más cercano (punto X) es el punto en el suelo donde la bola reposaría sobre la obstrucción a nivel del suelo, siempre que el jugador no tuviera interferencia, como ésta se define en la Regla 24-2a, en dicho punto. El jugador puede proceder bajo la Regla 24-2b dropeando la bola dentro del largo de un bastón del punto X.

En una situación donde hubiese interferencia por alguna parte de la obstrucción (p. ej., una columna de soporte) para una bola en el punto X, se considera que la bola está en el punto X. El jugador puede proceder bajo la Regla 24-2b determinando su punto de alivio más cercano para una bola que reposara en el punto X.

El procedimiento es diferente para una bola que reposa bajo la superricie (p. ej., en un túnel). En ese caso, toda la distancia, sea vertical u horizontal, se toma en cuenta para determinar el punto de alivio más cercano. En algunos casos, el punto de alivio más cercano sería cerca de la entrada del túnel, mientras que en otros casos sería sobre el túnel y necesitaría ser estimado.

Decisiones relacionadas:
- 25-1b/23 Bola entra en hoyo de animal de madriguera fuera de límites y queda en reposo en el campo.
- 25-1b/24 Bola entra en hoyo de animal de madriguera en el campo y queda en reposo fuera de límites.
- 25-1b/25 Bola entra en hoyo de animal de madriguera en bunker y es encontrada debajo del green.
- 25-1b/25.5 Aplicación de Excepción a Regla 25-1b cuando la bola reposa bajo tierra en hoyo de animal de madriguera.
- 28/11 Bola injugable en árbol y jugador elige dropear dentro del largo de dos bastones.
- 28/12 Bola injugable en base de acantilado y jugador desea dropear dentro del largo de dos bastones de punto arriba de la bola.

24-2b/12
Bola en tubería de drenaje subterráneo; entrada a drenaje está fuera de límites

P. Una bola entra a un tubo de drenaje subterráneo cuya entrada está fuera de

límites. La bola es encontrada dentro del tubo debajo de un área que está a través del campo. ¿Cuál es la decisión?

R. De acuerdo a la Regla 24-2b(i), el jugador tiene derecho a dropear la bola, sin castigo, dentro del largo de un bastón del punto en el campo directamente arriba del lugar en donde estaba la bola en el drenaje, pero sin acercarse al hoyo y que no sea en un obstáculo ni en un green. La línea de fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo – ver la Definición de "Fuera de Límites."
Si el jugador no puede encontrar o identificar la bola pero es conocido o virtualmente cierto que la bola está dentro del drenaje dentro de los límites del campo, el jugador puede invocar la Regla 24-3b. Dado que la parte del drenaje que está fuera de límites no es una obstrucción (ver la Definición de "Obstrucción"), la bola "cruzó por última vez el extremo de la obstrucción inamovible" donde el drenaje coincide con la línea de fuera de límites. Por lo tanto, como se establece en el párrafo anterior, el jugador puede dropear su bola, sin castigo, dentro del largo de un bastón del punto en el campo inmediatamente arriba a donde el tubo de drenaje coincide con la línea de fuera de límites, en una parte del campo sin acercarse al hoyo y que no sea en un obstáculo ni en un green.
Si no es conocido o virtualmente cierto que la bola esté dentro del tubo de drenaje, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Decisión relacionada:
• 24-3b/1 Bola perdida en tubo de drenaje subterráneo.

24-2b/13 (Reservada)

24-2b/14
Ventana de casa club abierta y bola jugada a través de ventana

P. Un competidor golpea una bola que queda dentro de la casa club, la cual no está fuera de límites, ni había sido declarada como parte integral del campo. Para sacarla, el jugador abrió una ventana, alegando que era una obstrucción movible (o parcialmente movible). ¿Está esto permitido?

R. Sí. La casa club es una obstrucción inamovible. Sin embargo, cualquier parte de la misma, diseñada para ser movible, como una ventana o una reja, se puede mover a cualquier posición si se hace sin retraso indebido.
El mismo principio aplicaría si la casa club hubiera sido declarada como parte integral del campo.

24-2b/15
Abrir puertas de granero para ejecutar golpe a través del mismo

P. ¿Se le permite a un jugador abrir las puertas de un granero para ejecutar un golpe a través del mismo?

R. Sí. Un granero es una obstrucción inamovible, pero las puertas son movibles y

se permite abrirlas – ver también la Decisión 24-2b/14.

24-2b/15.3
Estatus de parte movible de manguera de drenaje

P. En un obstáculo de agua, el área de golpe de un jugador es interferida por una manguera de drenaje. Una parta de la manguera es inamovible, es decir, está anclada al suelo. Sin embargo, aquella parte de la manguera que interfiere con el área de golpe del jugador puede ser fácilmente movida hacia un lado u otro. ¿Tiene el jugador derecho a mover la manguera hacia un lado para que no le interfiera en el golpe?

R. Sí, ya que la parte de la manguera que interfiere con el golpe del jugador ha sido construida para ser movible.

24-2b/15.5
Puerta de edificio abierta o cerrada

P. La bola de un jugador está a través del campo y cercana a una puerta abierta de un edificio en el campo (obstrucción inamovible). Cuando la puerta está abierta, la puerta interfiere con el área de intención de swing del jugador, pero cuando la puerta está cerrada, no interfiere. ¿Cómo debe proceder el jugador?

R. Con la puerta abierta, como la encontró el jugador, el jugador tiene interferencia de una obstrucción inamovible, como ésta se define en la Regla 24-2a; por consiguiente, el jugador tiene derecho a tomar alivio sin castigo de acuerdo a la Regla 24-2b. Adicionalmente, como la puerta está diseñada para ser movible, el jugador puede mover la puerta a otra posición para eliminar su interferencia (ver las Decisiones 24-2b/14 y 24-2b/15).

Si el jugador no tiene interferencia de la puerta, no tiene derecho a moverla a otra posición con el propósito de provocar una interferencia bajo la Regla 24-2a.

Decisión relacionada con de 24-2b/14 a 24-2b/15.5:
- 13-2/32 Mejorar línea de juego al quitar piedra de muro.

24-2b/16
Obstrucción interfiere, pero bola injugable debido a otra condición

P. La bola de un jugador está entre dos raíces de un árbol. La bola es evidentemente injugable debido a las raíces. Una obstrucción inamovible está ubicada de tal manera que interferiría con el backswing del jugador, si el jugador pudiera jugar la bola. El jugador reclama que tiene derecho a alivio sin castigo según la Regla 24-2b(i). ¿Está el jugador en lo correcto?

R. No. Ver la Excepción al final de la Regla 24-2b. El jugador debe invocar la Regla 28.

Decisión relacionada:
- 25-1b/19 Bola reposa en montículo hecho por animal de madriguera; irrazonable jugar el golpe debido a arbusto.

24-2b/17
Obstrucción interfiere con golpe anormal; golpe anormal razonable en dichas circunstancias

P. La bola de un jugador diestro está tan cerca de una cerca que marca los límites a la izquierda del hoyo, que el jugador, para poder jugar en dirección al hoyo, debe jugar un golpe de zurdo. Al hacer un golpe de zurdo, el backswing del jugador sería interferido por una obstrucción inamovible. ¿Tiene el jugador derecho a alivio de la obstrucción?

R. El jugador tiene derecho a alivio, ya que el uso de un golpe anormal (de zurdo) es razonable en estas circunstancias – ver la Excepción a la Regla 24-2b.

El procedimiento adecuado es que el jugador obtenga alivio para ejecutar un golpe de zurdo de acuerdo a la Regla 24-2b(i).

El jugador puede entonces hacer un golpe diestro, normal para él, para ejecutar su siguiente golpe. Si la obstrucción interfiere con el golpe o al cuadrarse para el golpe diestro, el jugador puede obtener alivio para ejecutar el golpe diestro de acuerdo con la Regla 24-2b(i).

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/9.5 Después de tomar alivio de obstrucción para golpe hacia el green, la obstrucción interfiere con cuadratura necesaria para golpe hacia un lado.
- 25-1b/22 Desecho de animal de madriguera interfiere con golpe hacia un lado; cuándo se otorga alivio.

24-2b/18
Obstrucción interfiere con golpe anormal; golpe anormal no razonable en dichas circunstancias

P. La bola de un jugador diestro está en un mal lie. Una obstrucción inamovible cercana no interferiría con un golpe normal de derecho, pero interferiría con un golpe de zurdo. El jugador manifiesta que desea jugar su próximo golpe de zurdo y como la obstrucción interferiría con dicho golpe, tiene derecho a proceder bajo la Regla 24-2b. ¿Se le permite al jugador invocar la Regla 24-2b?

R. No. Si la única razón del jugador para ejecutar un golpe de zurdo es librarse del mal lie de la bola, el uso de un golpe anormal (de zurdo) es claramente irrazonable y el jugador no tiene derecho a invocar la Regla 24-2b – ver la Excepción a la Regla 24-2b.

24-2b/19
Golpe a bola impráctico debido a interferencia por obstrucción inamovible y agua ocasional

P. La bola de un jugador está recargada en una obstrucción inamovible en agua ocasional. Es evidentemente impráctico para él ejecutar un golpe debido a la interferencia de cualquiera de estas condiciones. Las Excepciones a las Reglas 24-2b y 25-1b parecen excluir el alivio de cualquiera de estas condiciones debido a la otra interferencia. ¿Es esto correcto?

R. No. El jugador puede obtener alivio sin castigo bajo cualquiera de las Reglas 24-1b ó 25-1b. El propósito de la Excepción a cada una de estas Reglas es evitar que el jugador obtenga alivio fortuito cuando es evidentemente impráctico ejecutar un golpe debido a una interferencia de la cual no tiene derecho a alivio.

Decisiones relacionadas:
- 1-4/8 Punto de alivio más cercano de camino de carritos está en agua ocasional; punto de alivio más cercano de agua ocasional de regreso en el camino de carritos.
- 24-2b/10 Obstrucción en terreno en reparación interfiere con swing de jugador.
- 25-1b/11.5 Bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación; si es que jugador tiene derecho a tomar alivio de ambas condiciones en un solo procedimiento.
- 25-2/4 Bola erposa en su impacto en terreno en reparación en área de corte más bajo.

24-2b/20
Interferencia por línea o marca en el suelo hecha con cal o pintura

P. Una bola está encima de una línea u otra marca en el suelo hecha con cal o pintura que ha sido puesta para el control de espectadores o con el propósito de proporcionar puntos fijos de referencia respecto a las distancias. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 24-2b?

R. No. Tales líneas o marcas no son obstrucciones.
Sin embargo, el Comité puede, a través de una Regla Local, declarar tales áreas como terreno en reparación.

Decisión relacionada:
- 21/1 Retirar pintura de bola.

24-2b/21
Interferencia por objeto artificial inamovible situado fuera de límites

P. Un objeto artificial inamovible situado fuera de límites interfiere con el golpe del jugador. ¿Se le permite al jugador obtener alivio bajo la Regla 24-2b?

R. No. Los objetos artificiales inamovibles fuera del campo no son obstrucciones (ver la Definición de "Obstrucciones"); por lo tanto, según las Reglas, no hay alivio sin castigo.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/19 Mejorar área de intención de swing al mover objeto fijo o en crecimiento localizado fuera de límites.
- 13-2/20 Parte de alambrado fuera de límites se inclina sobre los límites e interfiere con golpe.

BOLA EN OBSTRUCCIÓN INAMOVIBLE NO ENCONTRADA

24-3b/1
Bola perdida en tubo de drenaje subterráneo

P. La bola de un jugador está dentro de un drenaje subterráneo, pero no puede recuperarla o identificarla. ¿Cuál es la decisión?

R. Un tubo de drenaje subterráneo o alcantarilla es una obstrucción. Si es conocido o virtualmente cierto que la bola está en la obstruccion inamovible, el jugador puede invocar la Regla 24-3b. Bajo la Regla 24-3b se considera que la bola está en el punto donde cruzó por última vez el límite exterior de la obstrucción.

Si la entrada del tubo de drenaje o alcantarilla está en un obstáculo de agua, aplica la Regla 24-3b(iii) y el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo y debe proceder bajo la Regla 26-1.

Si la entrada del tubo de drenaje o alcantarilla está fuera de límites y no es conocido o virtualmente cierto que la bola esté dentro de los límites del campo, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1 – ver la Decisión 24-2b/12.

Decisiones relacionadas:
- 25/10 Bola perdida en árbol en terreno en reparación.
- 25-1c/1.5 Aclaración sobre punto donde bola "Cruzó por última vez el límite exterior" de condición anormal del terreno.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24-3: Ver "Virtualmente cierto (o conocido)" en el Índice.

REGLA 25

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO, BOLA ENTERRADA Y GREEN EQUIVOCADO

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

25-1 CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

a. Interferencia

Interferencia por una *condición anormal del terreno* ocurre cuando una bola reposa dentro o toca la condición o cuando la condición interfiere con la *cuadratura* del jugador o con su área de swing. Si la bola se encuentra en el *green*, también existe interferencia si una *condición anormal del terreno* sobre el *green* interfiere con su *línea de putt*. De otra manera, interferencia en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local, determinando que interferencia por una *condición anormal del terreno* con la *cuadratura* del jugador, no se considera que sea, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

a. Alivio

Excepto cuando la bola se encuentra en un *obstáculo de agua* o en un *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede obtener alivio de interferencia de una *condición anormal del terreno* como sigue:

(i) A través del campo: Si la bola reposa *a través del campo*, el jugador debe levantarla y dropearla sin castigo dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano* sin acercarse al *hoyo*. Dicho punto no debe estar en un *obstáculo* o en el *green*. Cuando la bola se dropea dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia de la condición y que no esté en un *obstáculo* o en un *green*.

(ii) En un bunker: Si la bola reposa en un *bunker*, el jugador debe levantar la bola y dropearla de cualquiera de las siguientes formas:

(a) Sin castigo, de acuerdo con el inciso (i) anterior, excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropeada dentro de él; o, si es imposible obtener alivio completo, tan cerca como sea posible del punto donde la bola reposa, sin acercarse al *hoyo*, en una parte del *campo* dentro del bunker que ofrezca el máximo alivio disponible de la condición; o

(b) Con un golpe de castigo, fuera del *bunker* manteniendo el punto donde la bola reposa en línea recta entre el *hoyo* y el lugar donde la bola será dropeada, sin existir límite en relación a que tan lejos atrás del *bunker* podrá dropearse la bola.

(iii) En el green: Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin castigo en el *punto de alivio más cercano* que no sea un *obstáculo*, o si es imposible obtener alivio completo, en la posición más

cercana a donde se encuentra que ofrezca el máximo alivio disponible de la condición, sin acercarse al *hoyo* y que no sea un *obstáculo*. El *punto de alivio más cercano* o el máximo disponible puede estar fuera del *green*.

(iv) En la mesa de salida: Si la bola reposa en la *mesa de salida*, el jugador debe levantarla y dropearla sin castigo de acuerdo con el inciso (i) anterior.

La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo la Regla 25-1b.

(Bola que rueda hacia una posición donde existe interferencia de la condición de la que se tomó alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: : El jugador no puede tomar alivio bajo esta Regla si (a) interferencia por cualquier otra cosa que no sea una *condición anormal del terreno* que haga el *golpe* claramente impracticable, o (b) la interferencia de la *condición anormal del terreno* ocurre únicamente al utilizar un claramente irrazonable *golpe* o al tomar una *cuadratura*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si una bola se encuentra en un *obstáculo de agua* (incluyendo un *obstáculo de agua lateral*), el jugador no puede tomar alivio de interferencia de una *condición anormal del terreno*. Debe jugar la bola como se encuentra (a menos que esté prohibido por una Regla Local) o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola a ser dropeada o colocada bajo esta Regla no puede recuperarse inmediatamente, puede *sustituirse* por otra.

c. Bola en condición anormal del terreno no encontrada

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada, después de haber sido golpeada en dirección a una *condición anormal del terreno*, está en la condición. Para aplicar esta Regla, debe ser conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en la *condición anormal del terreno*. A falta de este conocimiento o certeza, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en una *condición anormal del terreno*, el jugador puede tomar alivio bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por el que la bola cruzó por última vez el límite exterior de la condición y, para efectos de aplicación

de esta Regla, se presume que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

(i) A través del campo: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *condición anormal del terreno* en un punto *a través del campo*, el jugador puede *sustituir* la bola sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 25-1b (i).

(ii) En un bunker: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *condición anormal del terreno* en un punto dentro de un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 25-1b (ii).

(iii) En un obstáculo de agua (Incluyendo un obstáculo de agua lateral): Si la bola

cruzó por última vez el límite exterior de la *condición anormal del terreno* en un punto dentro de un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo. Debe proceder bajo la Regla 26-1.

(iv) En el green: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de una *condición anormal del terreno* en un punto dentro de un *green*, el jugador puede *sustituir* la bola sin castigo y tomar el alivio como lo dicta la Regla 25-1b (iii).

25-2 BOLA ENTERRADA

Si la bola del jugador está enterrada en cualquier área *a través del campo* con pasto cortado a la altura de la pista de juego o menos, puede ser levantada, limpiada y dropeada sin castigo, tan cerca como sea posible del punto donde se encuentra, sin acercarse al *hoyo*. Al dropearla debe tocar primero una parte del *campo*, *a través del campo*.

Nota 1: Una bola está "enterrada" cuando reposa en su propio impacto y parte de la bola está bajo el nivel del terreno. Una bola no necesariamente debe tocar el suelo para estar enterrada (por ejemplo: hierba, impedimentos sueltos y similares pueden intervenir entre la bola y el suelo).

Nota 2: "Pasto cortado a la altura de la pista de juego o menos" quiere decir cualquier área del *campo*, incluyendo caminos en el rough, con pasto cortado a la altura de la pista o menos.

Nota 3: El *Comité* puede adoptar la Regla Local conforme a lo dispuesto en el Apéndice I permitiendo alivio sin castigo al jugador, para una bola enterrada en cualquier lugar *a través del campo*.

25-3 GREEN EQUIVOCADO

a. Interferencia

Interferencia por un *green equivocado* ocurre cuando una bola reposa sobre un *green* que no sea el del hoyo en juego.

Interferencia a la *cuadratura* del jugador o del área de intención de swing no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Si la bola de un jugador reposa en un *green equivocado* no debe jugarla desde ese lugar. Debe tomar alivio, sin castigo, como sigue:

El jugador debe levantar la bola y dropearla dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano*, sin acercarse al *hoyo*. Dicho punto no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Al dropearla dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano*, debe tocar primero una parte del *campo* que evite interferencia por el *green equivocado* y que no sea un *obstáculo* o un *green*. La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo esta Regla.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

AGUA OCASIONAL: DEFINICIÓN

25/1

Tierra suave y lodosa

P. ¿Es la tierra suave y lodosa agua ocasional?

R. No. La tierra suave y lodosa no es agua ocasional, salvo que se vea agua en la superficie antes o después de que se cuadre el jugador – ver la Definición de "Agua ocasional".

25/2
Desbordamiento de obstáculo de agua

P. Si un lago (obstáculo de agua) se ha desbordado, ¿es el agua desbordada agua ocasional?

R. Sí. Toda el agua desbordada de un obstáculo de agua fuera del margen del obstáculo es agua ocasional.

Decisión Relacionada:
- 1-4/7 Bola perdida en obstáculo de agua o agua ocasional que desborda el obstáculo.

25/3
Impacto de bola lleno de agua ocasional

P. La bola de un jugador se impactó en rough corto. No se veía agua ocasional en la superficie, pero la bola está en su impacto, que está lleno de agua. ¿Está la bola del jugador en agua ocasional?

R. Sí.

25/4
Agua visible como resultado de esfuerzo excesivo al pisar

P. En un área húmeda, no se veía agua ocasional antes o después de que se cuadrara normalmente el jugador. Sin embargo, al pisar fuertemente con el pie, el jugador hizo que apareciera agua alrededor de sus zapatos. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 25-1b?

R. No. El agua que resulte visible como consecuencia de pisar fuertemente, no es agua ocasional – ver la Definición de "Agua ocasional."

25/5
Agua ocasional en green visible cuando jugador camina a lo largo de línea de putt, pero no es visible en otras partes

P. La bola de un jugador está en el green. No se ve agua ocasional en el green. Sin embargo, cuando el jugador camina a lo largo de su línea de putt, se ve agua ocasional alrededor de los pies del jugador. ¿Tiene el jugador derecho a alivio?

R. No a menos que el agua ocasional sea visible alrededor de los pies del jugador al cuadrarse – ver la Definición de "Agua ocasional."

25/6
Estatus de saliva

P. ¿Cual es el estatus de la saliva?

R. En equidad (Regla 1-4), la saliva puede ser tratada, a opción del jugador, como una condición anormal del terreno (Regla 25-1), o como un impedimento suelto (Regla 23-1).

Otras Decisiones relacionadas con agua ocasional: Ver "Agua ocasional" en el Índice.

TERRENO EN REPARACIÓN: DEFINICIÓN

25/7
Árbol caído que está siendo retirado

P. Un encargado del campo está cortando un árbol caído y apilando la madera. ¿Cuál es el estatus del árbol?

R. El árbol en su totalidad es terreno en reparación puesto que constituye "material apilado para ser retirado" – ver la Definición de "Terreno en reparación".

25/8
Parte que queda enterrada del tronco de un árbol cortado

P. ¿Proveen las Reglas alivio sin castigo de la parte que queda enterrada del tronco de un árbol cortado (tocón)?

R. No a menos que haya sido marcado como terreno en reparación, o esté en el proceso de ser desenterrado o cortado para su remoción, en cuyo caso se considera "material apilado para ser retirado" y se convierte automáticamente en terreno en reparación – ver la Definición de "Terreno en reparación".

El tronco de un árbol que el Comité pretende remover, pero que no está en el proceso de ser retirado, no se convierte automáticamente en terreno en reparación.

25/9
Árbol caído aún adherido al tronco en tierra

P. Un árbol se ha caído sobre el fairway debido a una tormenta de viento y está todavía adherido al tronco en tierra. ¿Se considera dicho árbol como terreno en reparación?

R. No. Sin embargo, el jugador puede solicitar que el Comité le otorgue alivio y el Comité estaría justificado en declarar el área cubierta por el árbol como terreno en reparación.

25/9.5
Árbol que cae sobre fairway durante ronda estipulada

P. Un ábol grande cae sobre el fairway durante la ronda estipulada y no puede

ser retirado con prontitud. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. El curso de acción más apropiado dependerá de las circunstancias en cada caso. El Comité tiene las siguientes opciones:
(1) exigir que el juego continúe, sin otorgar alivio adicional por el árbol caído;
(2) suspender el juego y retirar el árbol;
(3) declarar el árbol y el área que abarca como terreno en reparación (Regla 25-1) y puede, como opción adicional, establecer una zona de dropeo; o
(4) en equidad (Regla 1-4), adoptar los procedimientos de alivio según la Regla Local de obstrucciones temporales, otorgando así alivio por intervención del árbol caído.

25/10
Bola perdida en árbol en terreno en reparación

P. Una bola está perdida en un árbol que crece en un área marcada como terreno en reparación. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin castigo de acuerdo a la Regla 25-1c?

R. Como todo terreno y cualquier pasto, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación se considera parte del terreno en reparación (ver la Definición de "Terreno en reparación"), la bola está perdida en terreno en reparación y el jugador tiene derecho a alivio de acuerdo a la Regla 25-1c.
En este caso, el punto de referencia para tomar alivio es el punto por el cual la bola cruzó por última vez el margen del terreno en reparación.

Decisión relacionada:
• 25-1c/1.5 Aclaración sobre punto donde bola "Cruzó el límite exterior" de condición anormal de terreno.

25/10.5
Bola en árbol que está en terreno en reparación

P. La bola de un jugador está en un árbol cuya raíz está en un área marcada como terreno en reparación a través del campo. El punto en el suelo directamente abajo de donde está la bola está fuera del terreno en reparación. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 25-1b(i)?

R. Sí, porque la bola está en o toca el terreno en reparación – ver la Definición de "Terreno en reparación". En este caso, el punto de referencia para tomar alivio es el punto en el suelo directamente abajo de donde está la bola en el árbol.

25/10.7
Estatus de raíces que se encuentran fuera de terreno en reparación que crecen de árbol que está dentro del terreno en reparación

P. La bola de un jugador se recarga en una raíz de un árbol. El árbol está dentro

de un terreno en reparación, pero la parte de la raíz en donde se recarga la bola está fuera de dicho terreno. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin castigo según la Regla 25-1?

R. No. El margen del terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, así que una parte de un objeto en crecimiento en el terreno en reparación que se extiende por fuera del mismo a la altura de la superficie o por debajo del nivel del suelo, no es terreno en reparación.

Decisión relacionada con de 25/10.5 y 25/10.7:

- 25-1a/1 Bola fuera del área de terreno en reparación pero árbol dentro de dicha área interfiere con el área del golpe.

25/10.9
Estatus de plantas que no están en crecimiento dentro de terreno en reparación

P. Un arbusto, un árbol o cualquier otra planta tiene sus raíces dentro de un terreno en reparación, pero existe la posibilidad que no esté en crecimiento, p. ej., porque esté muerto o latente. La Definición de "Terreno en reparación" establece en parte, "Todo el terreno y cualquier pasto, arbusto, árbol o cualquier cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del mismo." ¿Se considera dicho arbusto, árbol o planta como parte del terreno en reparación?

R. Sí. Siempre que el arbusto, árbol o planta tenga sus raíces dentro del terreno en reparación, y por ende esté fijo, entonces forma parte de la condición. Muchas veces es difícil diferenciar entre vegetación viviente, muerta o latente.

25/11
Recortes de pasto

Los recortes de pasto son terreno en reparación sólo si han sido apilados para ser retirados – ver la Definición de "Terreno en Reparación." Si los recortes de pasto apilados para ser retirados interfieren con la cuadratura del jugador o su swing, el jugador tiene derecho a alivio bajo la Regla 25-1b.

Los recortes de pasto son impedimentos sueltos (ver la Definición de "Impedimento Suelto"), ya sea que estén o no apilados para ser retirados, y pueden ser movidos por el jugador – Regla 23-1.

25/12
Grietas en la tierra

P. ¿Son las grietas en la tierra, que se producen por condiciones de calor o sequía, consideradas como terreno en reparación? ¿Proveen algún alivio las Reglas de Golf?

R. No. Sin embargo, un jugador cuya bola está dentro de una grieta grande, tiene derecho a solicitar al Comité que declare la grieta como terreno en reparación y el Comité estaría justificado en hacerlo.

Decisión relacionada:
• 25/16 Huella hecha por tractor.

25/13
Bunker totalmente en reparación

Si un bunker está siendo renovado y el Comité define todo el bunker como terreno en reparación, el bunker pierde su estatus como obstáculo y es automáticamente clasificado como "a través del campo". Por lo tanto, a menos que un Comité específicamente indique lo contrario, aplica la Regla 25-1b(i), y no la Regla 25-1b(ii).

Decisiónes relacionadas:
• 25-1b/8 Opciones de jugador cuando bunker está completamente cubierto por agua ocasional.
• 33-8/27 Regla Local otorga alivio sin castigo de bunker completamente cubierto por agua ocasional.

25/14
Explicación de "hoyo hecho por un greenkeeper" en la Definición de "Terreno en reparación"

P. ¿Qué constituye un "hoyo hecho por un encargado del campo"?

R. Un "hoyo hecho por un encargado del campo" es generalmente terreno excavado temporalmente con fines de mantenimiento del campo, como un hoyo hecho para remover pasto o un tronco, para colocar tuberías, etc.

25/15
Hoyos de aireación

P. ¿Se considera que un hoyo de aireación es un hoyo hecho por un encargado del campo, según el significado de dicho término en la Definición de "Terreno en reparación"?

R. No.

Decisión relacionada:
• 23/12 Tapones de aireación.

25/16
Huella hecha por tractor

P. ¿Se considera que una huella profunda hecha por un tractor es un hoyo hecho por un encargado del campo y por lo tanto, terreno en reparación? Si no, ¿debe el Comité declarar dicha huella profunda como terreno en reparación?

R. Dicha huella profunda no es un hoyo hecho por un encargado del campo. El

Comité estaría justificado en declarar una huella profunda como terreno en reparación, pero no una depresión poco profunda hecha por el equipo de mantenimiento.

Decisión relacionada:
• 25/12 Grietas en la tierra.

25/17
Tapón de hoyo hundido

P. Un tapón de un hoyo viejo está hundido por debajo del nivel de la superficie del green, ¿es un hoyo hecho por un encargado del campo y por lo tanto terreno en reparación?

R. No. Aplica la Regla 16-1c.

25/18
Hoyo de estaca retirada que define obstáculo de agua

P. Una estaca que definía el margen de un obstáculo de agua fue retirada. ¿Es el hoyo en que estaba la estaca un "hoyo hecho por un encargado del campo" y por lo tanto terreno en reparación?

R. Sí. Sin embargo, un hoyo así está en el obstáculo de agua (ver la Definición de "Obstáculo de agua") y un jugador no tendría derecho a alivio del hoyo si su bola está en el obstáculo de agua – ver el primer párrafo de la Regla 25-1b.

Decisiones relacionadas con 25/17 y 25/18:
• 16/7 Dos hoyos en cada green en campo de nueve hoyos.
• 16-1c/3 Tapón de hoyo viejo hundido o elevado en línea de putt.

Otras Decisiones relacionadas con terreno en reparación: Ver "Terreno en reparación" en el Índice.

HOYO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA, ETC.: DEFINICIÓN

25/19 (Reservada)

25/19.5
Huella hecha por animal de madriguera, reptil o ave

P. ¿Constituye la pisada de un animal de madriguera, reptil o ave un "hoyo o sendero" según la Definición de "Condición anormal del terreno"?

R. No. Una huella es una irregularidad de la superficie de la cual no hay alivio sin castigo.

25/20 (Reservada)

25/21 (Reservada)

25/22 (Reservada)

25/23
Montículos dejados por animales de madriguera

Los montículos hechos por un animal de madriguera, al cavar su cueva, se consideran desechos de ese animal. Por lo tanto, un jugador que tenga interferencia por ese montículo o los restos del mismo, tiene derecho a alivio de acuerdo a la Regla 25-1b, siempre y cuando, en este último caso, los restos sigan siendo identificables como un montículo hecho por animal de madriguera.

Decisiónes relacionadas:
• 23/5 Hormiguero.
• 23/11 Tierra suelta de desecho de hoyo hecho por animal de madriguera.

Otras Decisiones relacionadas a un hoyo hecho por un animal de madriguera, etc.: Ver "Animal de madriguera, reptil o ave (y hoyos hechos por ellos)" en el Índice.

CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO: GENERAL

25-1/1
Bola en agua ocasional difícil de recuperar

P. Es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador está en un gran charco de agua ocasional. Una bola es visible en el agua ocasional, pero el jugador no puede recuperarla ni identificarla como suya sin un esfuerzo irrazonable. El jugador abandona la bola y procede bajo la Regla 25-1c, la cual otorga alivio por bola perdida en agua ocasional. ¿Estaba el jugador justificado para proceder así?

R. Sí. El jugador no está obligado a esforzarse irrazonablemente para recuperar una bola que está en agua ocasional con el propósito de identificarla.
Sin embargo, si no tuviera que hacer esfuerzo irrazonable para recuperar la bola del agua ocasional, el jugador debe recuperarla. Si resulta ser la bola del jugador y elige tomar alivio, debe proceder según la Regla 25-1b; de lo contrario, el jugador debe proceder bajo la Regla 25-1c.

INTERFERENCIA POR CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO

25-1a/1
Bola fuera de área de terreno en reparación pero árbol dentro de dicha área interfiere con golpe

P. Los márgenes del terreno en reparación no se extienden verticalmente hacia

arriba. Si la bola está fuera del terreno en reparación y un árbol dentro de dicho terreno interfiere con el golpe del jugador, pero no al cuadrarse, ¿tiene derecho el jugador a tomar alivio?

R. Sí. La Definición de "Terreno en reparación" dice: "Todo terreno y cualquier pasto, arbusto u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del terreno en reparación". Por lo tanto, el jugador puede tomar alivio según la Regla 25-1 dado que el árbol que crece dentro del terreno en reparación interfiere con el área de su golpe.

Decisiónes relacionadas:

- 25/10.5 Bola en árbol en terreno en reparación.
- 25/10.7 Estatus de raíces de árbol que crece dentro de terreno en reparación cuando se extienden por fuera del mismo.

25-1a/2
Agua ocasional en green interviene entre el hoyo y una bola que reposa afuera del green

P. La bola de un jugador está afuera del green y agua ocasional en el green interviene entre la bola y el hoyo. ¿Tiene el jugador derecho a alivio?

R. No. Además, la Regla 13-2 prohíbe al jugador quitar el agua ocasional de su línea de juego.

Decisión relacionada:

- 25-1b/10.5 Agua ocasional en green; si es que jugador tiene derecho a alivio por interferencia si la bola está en el green y el punto más cercano de alivio está fuera del green.

ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DE TERRENO: GENERAL

25-1b/1 (Reservada)

25-1b/2
Diagramas que ilustran el "punto de alivio más cercano"

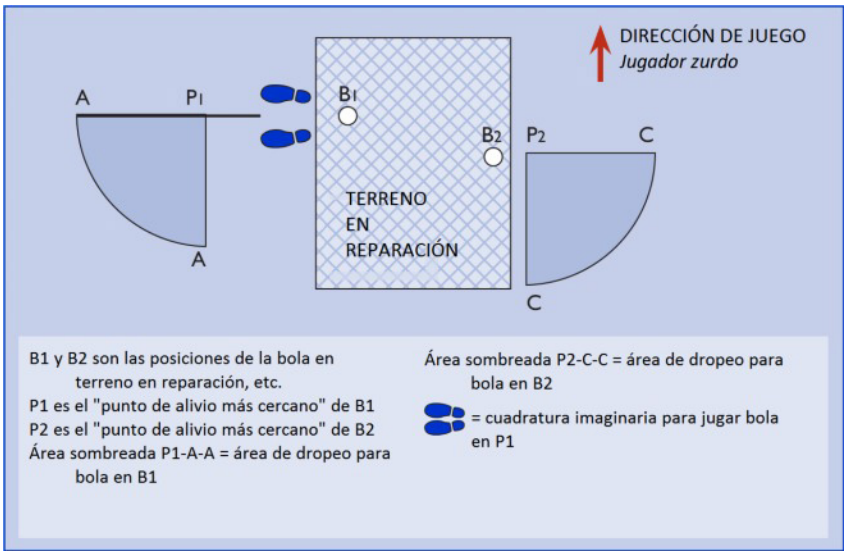
Los siguientes diagramas ilustran el término "punto de alivio más cercano" en la Regla 25-1b(i) aplicables a jugadores diestros y zurdos.

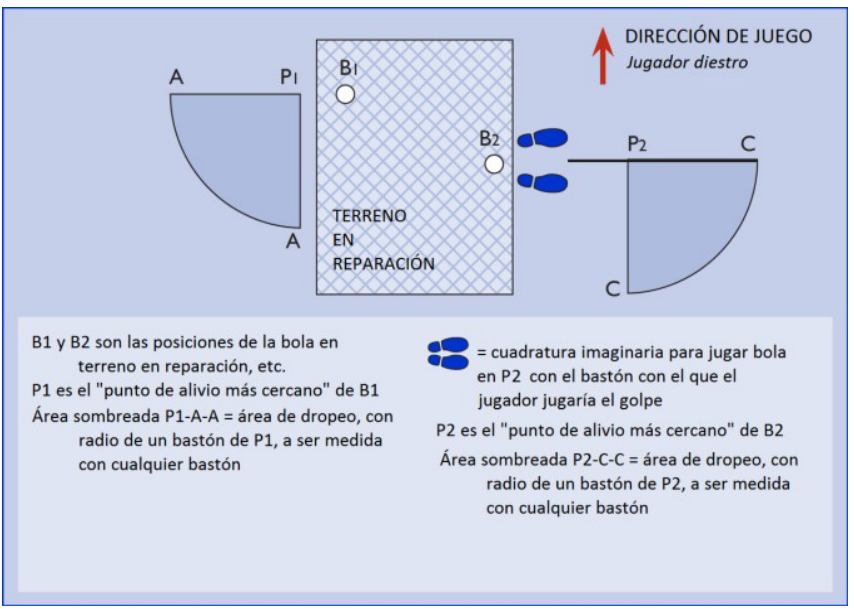
El "punto de alivio más cercano" se debe interpretar estrictamente. Al jugador no se le permite elegir de qué lado del terreno en reparación o agua ocasional debe dropear su bola, salvo que haya dos "puntos de alivio más cercanos" equidistantes. Pero si uno de los lados del terreno en reparación es fairway y el otro arbustos y si el "punto de alivio más cercano" está en los arbustos, entonces el jugador, al tomar alivio, debe dropear la bola dentro del largo de un bastón de ese punto, aunque tenga que hacerlo en un punto virtualmente injugable.

El mismo procedimiento aplica bajo la Regla 24-2b con relación a obstrucciones inamovibles.

Decisiónes relacionadas:

- 24-2b/1 Determinar "Punto de alivio más cercano".
- 24-2b/3.7 Diagrama que ilustra a jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano.





• 33-8/19 Regla Local permite alivio a un lado específico de camino pavimentado.

25-1b/3
Mejorar línea de juego al tomar alivio de condición anormal del terreno

P. En ciertas circunstancias, al cumplir con la Regla 25-1b, es posible que el jugador, sin intención, mejore su línea de juego, p. ej., evite jugar por arriba de un bunker o un árbol. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Si la bola de un jugador está en alguna de las condiciones cubiertas por la Regla 25 y si al tomar alivio de acuerdo con el procedimiento establecido en la Regla 25-1b, su línea de juego se mejora, es simplemente buena suerte.

25-1b/4
Agua ocasional cubre mesa de salida

P. Después de que varios grupos han jugado un hoyo particular, un jugador llega a la mesa de salida de ese hoyo y está completamente cubierta por agua ocasional. ¿Cuál es el procedimiento?

R. Aunque los jugadores puedan quitar agua de la mesa de salida (Regla 13-2), la situación debe comunicarse al Comité. La Regla 25-1 no es aplicable ya que la bola del jugador no está en juego – ver la Definición de "Bola en Juego".

En match play, el Comité puede reubicar la mesa de salida.

En stroke play, si hay posibilidad de retirar el agua ocasional, el Comité debe suspender el juego e intentar retirar el agua ocasional. Si no es posible retirar el agua ocasional, el Comité debe: (1) suspender el juego hasta que la mesa de salida esté jugable o cancelar la ronda (Regla 33-2d) o (2) reubicar la mesa de salida si esto se puede hacer sin darle una ventaja o desventaja indebida a ningún competidor.

Decisiónes relacionadas:
• 33-2b/1 Hoyos reubicados y/o marcas de salida recolocadas durante ronda de stroke play.
• 33-2d/2 Hoyo rodeado por agua ocasional.

25-1b/5
Explicación de "máximo alivio disponible " de agua ocasional en bunker

P. En un bunker completamente cubierto por agua ocasional, ¿es el lugar que proporciona el "máximo alivio disponible" aquél que proporciona el máximo alivio tanto para el lie de la bola como para la cuadratura, o sólo para el lie de la bola?

R. El término se aplica tanto para el lie de la bola como para la cuadratura. El lugar que proporciona el "máximo alivio disponible" podría ser tal, que la bola se encontrara en agua menos profunda que donde el jugador coloca los pies al

cuadrarse, o viceversa.

25-1b/6
Bola dropeada de agua ocasional en bunker en punto de máximo alivio rueda a otro lugar

P. Un jugador, cuya bola está en un bunker completamente cubierto por agua ocasional, la dropea bajo la Regla 25-1b(ii) en un punto donde hay ¼ pulgada de agua ocasional. El punto es el punto más cercano que brinda el máximo alivio disponible. La bola rueda a un punto donde hay ½ pulgada de agua ocasional. ¿Cuál es la decisión?

R. En equidad (Regla 1-4), y bajo el principio de la Regla 20-2c(v), al jugador se le permite re-dropear y, si la bola rueda otra vez a dicho punto, puede colocarla donde primero tocó una parte del campo cuando fue re-dropeada.

25-1b/7
Bola, que se debe dropear en bunker, es dropeada fuera del bunker y rueda al bunker

P. La bola de un jugador está en agua ocasional en un bunker. El jugador decide proceder bajo la Regla 25-1b(ii)(a) y determina que el punto de alivio más cercano en el bunker está cerca de la parte trasera del bunker. El jugador dropea su bola dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano en un declive afuera del bunker porque teme que se impacte en la arena. La bola rueda hacia abajo del declive y se queda en el bunker no más cerca del hoyo que el punto de alivio más cercano. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. Sí, salvo que levante la bola y proceda correctamente bajo la Regla 20-6. De acuerdo a la Regla 25-1b(ii)(a) el jugador está obligado a dropear la bola en el bunker. Si el jugador, aún procediendo bajo esta Regla, dropea la bola fuera del bunker y la juega, viola la Regla 25 y el castigo es pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play.

25-1b/8
Opciones de jugador cuando bunker está totalmente cubierto por agua ocasional

P. Si la bola de un jugador está en un bunker cubierto totalmente por agua ocasional. ¿Cuáles son sus opciones?

R. Al jugador se le permite jugar la bola tal como está, o:
(1) dropear la bola en el bunker, sin castigo, en el lugar más cercano sin acercarse al hoyo, donde la profundidad del agua ocasional es menor – Regla 25-1b(ii)(a); o
(2) dropear la bola atrás del bunker con el castigo de un golpe – Regla 25-1b(ii)(b); o
(3) declarar la bola injugable y proceder según la Regla 28.

Decisiones relacionadas:
- 25/13 Bunker totalmente en reparación.
- 33-8/27 Regla Local otorga alivio sin castigo de bunker completamente cubierto por agua ocasional.

25-1b/9
Jugador que invoca la primera opción de la Regla 25-1b(ii), luego desea invocar la segunda opción

P. La bola de un jugador está en un bunker completamente cubierto por agua ocasional. Bajo la primera opción de la Regla 25-1b(ii), dropea su bola en el terreno dentro del bunker que le proporcione el máximo alivio disponible. Decide luego que hubiera sido mejor invocar la segunda opción y dropear la bola atrás del bunker. ¿Le está permitido invocar entonces la segunda opción?

R. No. La Regla 25-1b(ii) le permite al jugador proceder bajo una de las dos opciones. No tiene derecho a invocar una opción y luego, si no le gusta el resultado, invocar la otra. Por lo tanto, dado que la Regla 25-1 ya no es aplicable, el jugador debe jugar la bola tal como está o proceder bajo la Regla de bola injugable incurriendo en un golpe de castigo bajo esa Regla.

Decisión relacionada:
- 24-2b/5 Jugador levanta su bola bajo primera opción de Regla 24-2b(ii) y luego desea proceder bajo segunda opción.

Otras Decisiones relacionadas a si es que un jugador puede cambiar la opción de alivio seleccionada después de tomar alguna acción: Ver "Agua ocasional: cambiar opción de alivio" en el Índice.

25-1b/10
Agua ocasional en green; punto de alivio más cercano fuera del green

P. Un jugador, cuya bola está en el green, tiene derecho a alivio de agua ocasional. Sin embargo, la posición más cercana que proporciona alivio completo, que no sea más cerca al hoyo, ni en un obstáculo, es afuera del green y en el rough. Si el jugador decide tomar alivio, ¿debe colocar su bola en el rough?

R. Sí. Ver la Regla 25-1b(iii).

25-1b/10.5
Agua ocasional en green; si es que jugador tiene derecho a alivio por intervención si la bola está en green y punto de alivio más cercano está fuera de green

P. En la ilustración X, la bola de un jugador está en el punto 1 en agua ocasional en el green. En la ilustración Y, la bola de un jugador está en el punto 1 en el green, con el agua ocasional interviniendo en su línea de putt.

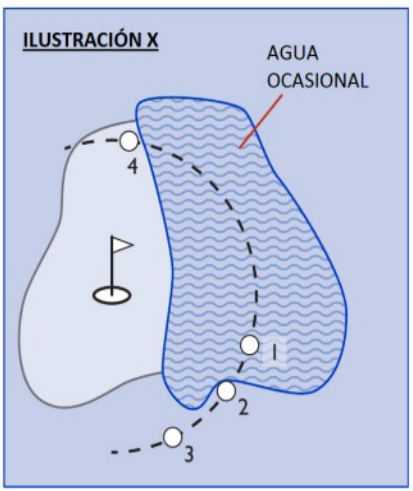
Bajo la Regla 25-1 b(iii), el jugador no tiene derecho a colocar la bola en el punto 4, que está en el green, porque el Punto 4 está más lejos del punto 1 que los puntos 2 y 3, que están fuera del green. Parecería que el punto 2 podría ser el punto correcto, debido a que no se puede obtener alivio si una bola está fuera del green y agua ocasional en el green interviene en la línea de juego. Al tomar alivio, ¿debe el jugador colocar la bola en el punto 2 ó en el punto 3?

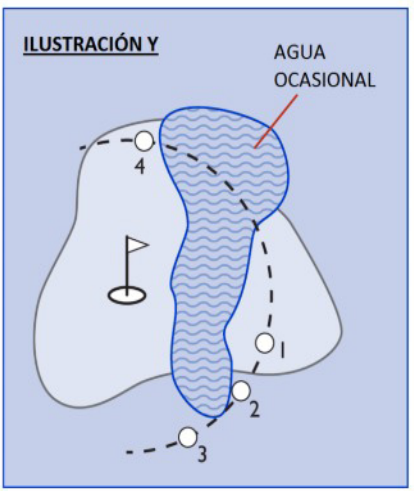
R. Dado que en ambas ilustraciones la bola está en el green, el jugador tiene derecho a alivio con respecto a la posición de la bola y la intervención en la línea de juego. Por lo tanto, en cualquiera de los dos casos, el jugador debe colocar la bola en el punto 3, que es el punto más cercano que brinda alivio completo con respecto a ambas situaciones.

25-1b/11
Bola en agua ocasional en terreno en reparación

P. Una bola está en agua ocasional dentro de un área definida como terreno en reparación. ¿Se le permite al jugador tomar alivio del agua ocasional, bajo la Regla 25-1b, dropeando la bola en el terreno en reparación para luego jugar la bola tal como está o tomar alivio del terreno en reparación, bajo la Regla 25-1b?

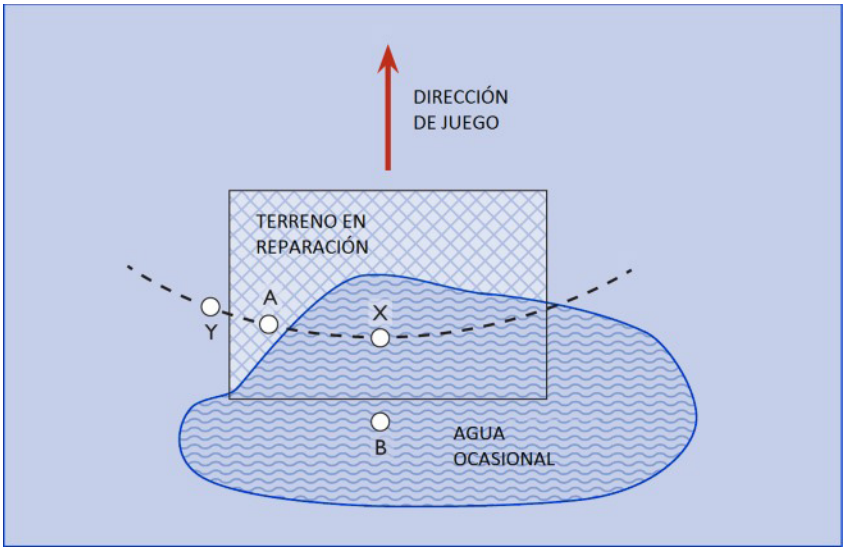
R. Sí.





25-1b/11.5
Bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación; si es que al jugador se le permite tomar alivio de ambas condiciones en un solo procedimiento

P. El dibujo muestra la bola de un jugador que está en agua ocasional, en el punto X dentro de un área de terreno en reparación. ¿Se le permite al jugador, en un solo procedimiento, dropear la bola en el punto Y, el punto de alivio más cercano de ambas condiciones?



R. No. El jugador tiene la opción de tomar alivio de cada condición en etapas separadas, pero no de ambas al mismo tiempo.
Al jugador se le permite tomar alivio del agua ocasional en el punto A y luego tomar alivio del terreno en reparación.
Alternativamente, podrá tomar alivio del terreno en reparación en el punto B y luego tomar alivio del agua ocasional.

Decisiónes relacionadas con 25-1b/11 y 25-1b/11.5:

- 1-4/8 Punto de alivio más cercano de camino de carritos en agua ocasional; punto de alivio más cercano de agua ocasional de regreso en el camino de carritos.
- 24-2b/10 Obstrucción en terreno en reparación interfiere con swing del jugador.
- 24-2b/19 Golpe no razonable debido a interferencia de obstrucción inamovible en agua ocasional.

25-1b/12

Agua ocasional confundida con obstáculo de agua; bola original jugada bajo Regla de obstáculo de agua

P. Un jugador, cuya bola está en agua ocasional, confunde el agua ocasional con un obstáculo de agua. Recupera su bola original, la dropea diez yardas atrás del agua ocasional de acuerdo con la Regla de obstáculos de agua y luego la juega. Entonces se descubre su error. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no siguió el procedimiento establecido en la Regla 25-1b(i) para dropear una bola que reposa en agua ocasional. Dropeó la bola en un lugar equivocado. En match play, pierde el hoyo – Regla 20-7b. En stroke play, incurre en el castigo de dos golpes – Reglas 25-1b(i) y 20-7c.

25-1b/13
Agua ocasional confundida con obstáculo de agua; bola sustituta jugada bajo Regla de obstáculo de agua

P. Un jugador cuya bola está en agua ocasional, confunde el agua ocasional con un obstáculo de agua. El jugador no recupera su bola original, a pesar de que podría haberlo hecho sin esfuerzo irrazonable – ver la Decisión 25-1/1. En cambio, dropea otra bola diez yardas atrás del agua ocasional de acuerdo a la Regla de obstáculo de agua y la juega. Luego se descubre su error. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que el jugador pudo haber recuperado su bola sin esfuerzo irrazonable, no tenía derecho a sustituir la bola para tomar alivio de agua ocasional. Adicionalmente, como resultado de haber procedido bajo la Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1), el jugador dropeó la bola en un lugar equivocado.
En match play, el jugador pierde el hoyo (Reglas 15-2, 25-1b(i) y 20-7b).
En stroke play, el jugador incurre en el castigo de dos golpes. Aunque el jugador sustituyó su bola cuando no estaba permitido (Regla 15-2 y Regla 25-1) y jugó desde un lugar equivocado (Reglas 25-1b(i) y 20-7c), la Excepción a la Regla 15-2 y la Nota 3 a la Regla 20-7 explican que el jugador que sustituye una bola y la juega desde un lugar equivocado incurre en un castigo total de dos golpes.

Decisión relacionada:
• 34-3/6 Jugador procede bajo Regla inaplicable; decisión del Comité.

25-1b/14 (Reservada)

25-1b/14.5
Bola considerada injugable dropeada en terreno en reparación desde donde se prohíbe jugar; bola luego dropeada bajo Regla de terreno en reparación

P. El jugador considera su bola injugable. Al proceder según la Regla 28b ó 28c, el jugador dropeó la bola en un área de terreno en reparación desde donde estaba prohibido jugar por una Regla Local. Luego tomó alivio obligatorio según la Regla 25-1b. ¿Está permitido este procedimiento?

R. Sí.

Decisión relacionada:
• 20 -7/3 Si es que jugador puede dropear su bola en área donde el juego está prohibido.

25-1b/15
Medir a través de terreno en reparación al tomar alivio

P. Un jugador, al tomar alivio de una franja angosta de terreno en reparación a través del campo, determina su punto de alivio más cercano (punto A) que no

está ni en un obstáculo ni en un green. El punto A está en el lado derecho del terreno en reparación. Dentro del largo de un bastón del punto A hay un punto (punto B) al lado izquierdo del terreno en reparación, que reúne los requisitos de la Regla 25-1 b(i). ¿Se le permite al jugador dropear la bola en el punto B?

R. Sí. No hay nada en la Regla 25-1b que prohíba medir el largo de un bastón a través de un terreno en reparación al tomar alivio.

Decisiónes relacionadas:
- 20/1 Bastón a ser usado para medir.
- 20/2 Pedir prestado bastón para medir.
- 20-2b/2 Medir largos de bastón.

25-1b/16
Bola equidistante de dos puntos que cumplen requisitos de Regla de terreno en reparación

P. A través del campo, la bola de un jugador está en terreno en reparación y el jugador decide tomar alivio bajo la Regla 25-1b(i). No hay un único punto de alivio más cercano. En cambio hay dos puntos equidistantes del punto en donde está la bola. ¿Se le permite al jugador dropear la bola dentro del largo de un bastón de cualquiera de los puntos?

R. Sí.

25-1b/17
Agujas de pino apiladas para ser retiradas intervienen en línea de juego después de dropear bola

P. Un jugador, cuya bola está entre unas agujas de pino apiladas para ser retiradas, dropea la bola bajo la Regla 25-1b. La bola se queda en una posición tal que el montón de agujas de pino interviene en su línea de juego. ¿Se le permite al jugador retirar las agujas de pino de su línea de juego?

R. Sí. Las agujas de pino apiladas para ser retiradas son impedimentos sueltos o terreno en reparación. Inicialmente, el jugador tenía derecho a retirar las agujas de pino bajo la Regla 23-1 (Impedimentos sueltos) o dropear la bola, como lo hizo, bajo la Regla 25-1b.
Después de que el jugador dropeó, surgió una nueva situación y ya no tenía derecho a invocar la Regla 25-1b. Sin embargo, no le estaba prohibido retirar las agujas de pino bajo la Regla 23-1.

25-1b/18 (Reservada)

25-1b/19
Bola reposa en montículo hecho por animal de madriguera; impráctico ejecutar golpe debido a arbusto

P. La bola de un jugador está abajo de un arbusto y es claramente impráctico

para el jugador ejecutar un golpe. Sin embargo, la bola reposa sobre un montículo hecho por un animal de madriguera. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin castigo bajo la Regla 25-1b?

R. Según la Excepción a la Regla 25-1b, un jugador no tiene derecho a alivio de una condición anormal del terreno si es claramente impráctico para él ejecutar un golpe debido a la interferencia de otra cosa que no sea tal condición. Por lo tanto, en las circunstancias descritas, el jugador no tiene derecho a alivio.

Decisión relacionada:

- 24-2b/16 Obstrucción interfiere pero la bola es injugable debido a otra condición.

25-1b/20
Cuadratura con interferencia por hoyo de animal de madriguera; impráctico efectuar golpe debido a otra condición

P. La bola de un jugador está en una hondonada en la base de un árbol en una posición tal que resulta claramente impráctico para él ejecutar un golpe. A pesar de esto, el jugador reclama alivio sin castigo bajo la Regla 25-1 porque, al cuadrarse para ejecutar un golpe con la bola en la hondonada, se pararía en el hoyo de un animal de madriguera. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin castigo según la Regla 25-1b?

R. Según la Excepción a la Regla 25-1b, un jugador no tiene derecho a alivio de una condición anormal del terreno si es claramente impráctico para él ejecutar un golpe debido a la interferencia de otra cosa que no sea tal condición. En las circunstancias descritas arriba, la bola del jugador es injugable dado que está en una hondonada en la base de un árbol. Por lo tanto, el jugador no tiene derecho a alivio, bajo la Regla 25-1b, del hoyo del animal de madriguera.

25-1b/21
Desecho de animal de madriguera interfiere con golpe hacia el green; árbol impide tal golpe

P. La bola de un jugador está inmediatamente atrás de un árbol. Un desecho atrás de la bola, hecho por un animal de madriguera, interfiere con el backswing para un golpe hacia el green, pero no con un golpe hacia un lado, que es el único golpe razonable. Si el jugador dice que su intención es jugar hacia el green a través del árbol, ¿tiene derecho a alivio sin castigo bajo la Regla 25-1b?

R. Según la Excepción a la Regla 25-1b un jugador no tiene derecho a alivio de una condición anormal del terreno si la interferencia de tal condición ocurriera solamente si el jugador adopta una dirección de juego innecesariamente anormal. Por lo tanto, en las circunstancias descritas, el jugador no tiene derecho a alivio.

25-1b/22
Desecho de animal de madriguera interfiere con golpe hacia un lado; cuándo se otorga alivio

P. Una bola está atrás de un árbol de tal manera que el único golpe razonable para el jugador es un golpe hacia un lado. Sin embargo, un desecho de un animal de madriguera interfiere con el backswing para ejecutar el golpe hacia un lado. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 25-1b?

R. Sí, y si el alivio hace que el jugador se libere de su posición atrás del árbol, tiene derecho a jugar hacia el green.

Decisiónes relacionadas:
- 24-2b/9.5 Después de tomar alivio de obstrucción para golpe hacia el green, la obstrucción interfiere con cuadratura para golpe necesario hacia un lado.
- 24-2b/17 Obstrucción interfiere con golpe anormal; golpe anormal razonable en esas circunstancias.

25-1b/23
Bola, que se mete en hoyo hecho por un animal de madriguera fuera de límites, rueda y queda dentro del campo

P. La entrada a un hoyo hecho por un animal de madriguera está fuera de límites, pero gran parte del hoyo está dentro de los límites abajo del campo. Una bola se mete en el hoyo fuera de límites y queda en reposo dentro de los límites, abajo de terreno clasificado como a través del campo. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. Bajo la Regla 25-1b, el jugador puede dropear la bola sin castigo, dentro del largo de un bastón del punto en el suelo directamente encima de su posición en el hoyo. En tales casos la distancia vertical se ignora en la aplicación de las Reglas.

25-1b/24
Bola entra en hoyo hecho por animal de madriguera dentro del campo y rueda y se queda fuera de límites

P. La bola de un jugador entró a un hoyo de conejos, cuya entrada está dentro de los límites pero a sólo una yarda de una barda que marcaba los límites. El hoyo de conejos formaba una pendiente muy inclinada por abajo de la barda, por lo que la bola quedó más allá de la línea que marcaba el fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. Si una bola está o no fuera de límites depende de donde está en relación con los límites del campo, y esto debe ser medido verticalmente hacia arriba o hacia abajo – ver la Definición de "Fuera de Límites".

En el caso expuesto, la bola quedó fuera de límites y aplica la Regla 27-1. El jugador no tenía derecho a alivio bajo la Regla 25-1 del hoyo hecho por el animal de madriguera.

25-1b/25
Bola entra aen hoyo de animal de madriguera en bunker y queda debajo del green

P. Una bola entra a un hoyo de un animal de madriguera en un bunker a lado de un green, y queda en reposo debajo del green. Dado que la bola no está ni en el bunker ni en el green, ¿tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 25-1b(i), es decir, a través del campo?

R. Sí. El jugador deberá dropear la bola, sin castigo, en una parte del campo a través del campo, dentro del largo de un bastón de la posición de la bola dentro del hoyo del animal de madriguera, donde no exista interferencia de la condición y no esté en un obstáculo ni en un green, sin acercarse al hoyo.

Decisiónes relacionadas con de 25-1b/23 a 25-1b/25:
- 24-2b/11 Bola reposa en parte elevada de obstrucción inamovible.
- 28/11 Bola injugable en árbol y jugador elige dropear dentro del largo de dos bastones.
- 28/12 Bola injugable en la base de barranca y jugador desea dropear dentro del largo de dos bastones del punto encima de la bola.

25-1b/25.5
Aplicación de la Excepción a Regla 25-1b cuando bola reposa bajo la superficie en hoyo de animal de madriguera

P. A través del campo, la bola de un jugador reposa bajo la superficie en un hoyo hecho por un animal de madriguera. Un arbusto grande se encuentra inmediatamente junto y sobrecuelga la entrada del hoyo. Dada la Excepción a la Regla 25-1b, ¿tiene el jugador derecho a alivio sin castigo del hoyo del animal de madriguera?

R. Para el propósito de la aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b, una bola que reposa bajo la superficie en un hoyo de animal de madriguera, se considera que se encuentra en la entrada del hoyo. Si por la naturaleza del área que rodea la entrada al hoyo, es claramente impráctico que el jugador realice un golpe a una bola que repose en cualquier parte de la entrada del hoyo (p. ej., debido al arbusto que sobrecuelga), el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo según la Regla 25-1b. De otro modo, el jugador tiene derecho a alivio sin castigo de acuerdo a la Regla 25-1b.

Si la bola reposa en un hoyo, pero no bajo la superficie, es la posición de la bola y no la entrada al hoyo, la que tiene relevancia para determinar si aplica la Excepción a la Regla 25-1b.

25-1b/26
Jugador, ignorando que su bola está en obstáculo de agua, toma alivio por interferencia de hoyo de animal de madriguera

P. Un jugador, ignorando que su bola está en un obstáculo de agua seco, levanta

y dropea la bola bajo la Regla 25-1b(i) creyendo que tiene derecho a alivio de un hoyo hecho por un animal de madriguera. Después de dropear la bola en el obstáculo, descubre el error. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que la bola del jugador estaba en un obstáculo de agua, no tenía derecho a alivio sin castigo de un hoyo hecho por un animal de madriguera – ver el primer párrafo de la Regla 25-1b. Sin embargo, como su bola estaba en un obstáculo de agua, no se le impide tomar alivio bajo la Regla 26.

Dado que el jugador dropeó la bola bajo una Regla inaplicable, puede corregir el error bajo la Regla 20-6 como sigue:

1. Levantar la bola y recolocarla en donde originalmente se encontraba en el obstáculo de agua, en cuyo caso incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 – ver la Decisión 18-2/12; ó
2. Proceder bajo la Regla 26-1, incurriendo así en el castigo de un golpe bajo la Regla 26-1, pero sin castigo adicional.

Decisiones relacionadas:

- 20-6/5 Jugador dropea bola según Reglas y luego desea recolocar bola en la posición original.
- 20-7/2 Bola consierada injugable en obstáculo de agua es dropeada en el obstáculo y jugada.
- 27/17 Competidor juega fuera de turno en lugar distinto a mesa de salida y pone otra bola en juego en el lugar donde jugó golpe anterior.

BOLA EN CONDICIÓN ANORMAL DE TERRENO NO ENCONTRADA

25-1c/1
Bola no encontrada está en agua ocasional o en rough

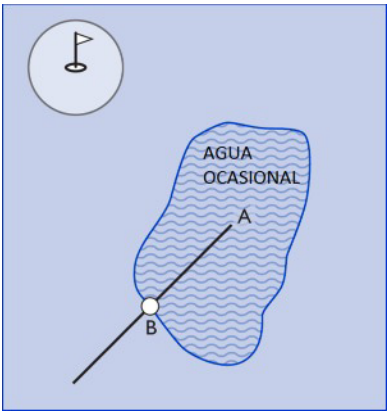
P. Un área de agua ocasional precedida por rough alto está en una hondonada que no se ve desde la mesa de salida. Una bola golpeada hacia esa área no es encontrada. La bola puede estar en el agua ocasional o en el rough alto. ¿Puede el jugador proceder como si su bola estuviera en el agua ocasional?

R. No. En tales circunstancias no es conocido o virtualmente cierto que la bola esté en el agua ocasional. El jugador no puede proceder bajo la Regla 25-1c.

25-1c/1.5
Aclaración sobre punto en el cual bola "entro por última vez" a condición anormal del terreno

P. En el diagrama, una bola está perdida en un área de agua ocasional, después de haber botado en el punto A. El punto B representa el punto en el cuál la bola cruzó el límite exterior del agua ocasional por última vez. Para proceder bajo la Regla 25- 1c, ¿dónde se considera que reposa la bola?

R. Se considera que la bola reposa en el Punto B.



Decisiones relacionadas:
•24-2b/12 Bola en drenaje debajo del campo; entrada al drenaje fuera de límites.
•24-3b/1 Bola perdida en drenaje subterráneo.
• 25/10 Bola perdida en árbol en terreno en reparación.

25-1c/2
Bola dropeada y jugada bajo Regla de terreno en reparación sin ser conocido o virtualmente cierto que bola original dentro del terreno en reparación

P. Un jugador, después de buscar su bola menos de un minuto, considera que su bola está dentro de un terreno en reparación, a pesar de que no es conocido ni virtualmente cierto que éste sea el caso. El jugador dropea una bola bajo la Regla 25-1c y la juega. Luego su bola original es encontrada más allá del terreno en reparación. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador dropeó y jugó otra bola bajo la Regla 25-1c, esa bola se convirtió en la bola en juego y la bola original se consideró perdida.

Al no ser conocido o virtualmente cierto que la bola estaba en el terreno en reparación, el jugador no tenía derecho a proceder bajo la Regla 25-1, por lo que se considera que puso otra bola en juego bajo la Regla 27-1. Al jugar la bola dropeada bajo la Regla 25-1c, el jugador jugó desde un lugar equivocado.

En match play, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En stroke play, el jugador incurre en el castigo de golpe y distancia bajo la Regla 27-1 y un castigo adicional de dos golpes por violar dicha Regla (Regla 20-7c). Si se tratara de una violación grave, el jugador está sujeto a la descalificación a menos que corrija su error como lo establece la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas:
- 15/8 Bola jugada según Regla de bola perdida en en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo procedimiento de golpe y distancia.
- 18-2/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y se toma alivio bajo Regla de terreno en reparación.
- 20-7c/4 Bola de competidor jugada por co-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega la bola original desde el lugar correcto.
- 27-1/2.5 Bola perdida tratada como movida por agente externo ante la ausencia de conocimiento o certeza virtual a tal efecto.
- 34-3/6 Jugador procede bajo Regla inaplicable; decisión del Comité.

25-1c/2.5

Bola dropeada según Regla 25-1c siendo conocido o virtualmente cierto que bola está en agua ocasional; entonces se encuentra la bola original

P. La bola de un jugador fue enviada hacia un área grande de agua ocasional. Es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador está perdida en el agua ocasional y el jugador dropea una bola bajo la Regla 25-1c. Antes de jugar la bola dropeada, encuentra su bola original dentro de los cinco minutos permitidos para buscar la bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Como era conocido o virtualmente cierto de que la bola del jugador estaba en el agua ocasional cuando el jugador puso una bola sustituta en juego, la bola sustituta fue puesta en juego correctamente y el jugador no puede jugar la bola original.

Si la bola original fue encontrada en el agua ocasional y este descubrimiento afecta el punto de referencia utilizado para proceder bajo la Regla 25-1c, resultando que la bola sustituta se dropeó en un lugar equivocado, el jugador debe corregir su error bajo la Regla 20-6 y dropear una bola bajo la Regla 25-1c dropeando la bola con relación al punto de referencia correcto. De otra manera, la Regla 20-6 no aplica y el jugador debe continuar jugando con la bola sustituta.

En ningún caso el jugador incurre en castigo.

En el remoto caso que la bola original se encontrara fuera del agua ocasional, el jugador debe continuar jugando con la bola sustituta sin castigo.

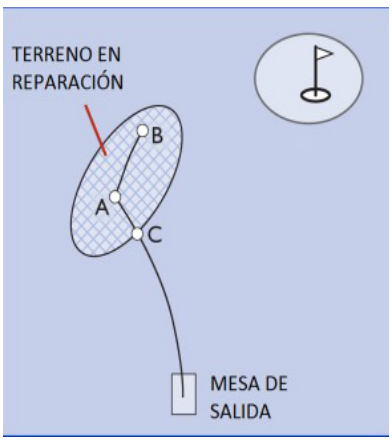
La misma respuesta aplicaría si es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador está en cualquier condición anormal del terreno o una obstrucción (Regla 24-3).

Decisión relacionada:

- 26-1/3.5 Bola dropeada bajo Regla de obstáculo de agua siendo conocido o virtualmente cierto el hecho; bola orginal encontrada posteriormente.

25-1c/3

Bola jugada en terreno en reparación se pierde en el mismo



P. En la ilustración, el golpe de salida de un jugador queda en reposo en el punto A en una extensa zona de terreno en reparación. El jugador juega su bola desde el terreno en reparación y la avanza hasta el punto B, el cual todavía está dentro del terreno en reparación. La bola nunca salió del terreno en reparación. La bola no se encuentra. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador puede dropear una bola fuera del terreno en reparación, sin castigo, conforme a la Regla 25-1c y jugará su tercer golpe. En este caso el punto de

referencia es donde la bola cruzó por última vez el límite exterior del terreno en reparación con el golpe de salida del jugador (punto C).

Alternativamente, el jugador puede, bajo el castigo de un golpe, dropear una bola dentro del terreno en reparación lo más cerca posible del lugar desde donde jugó por última vez la bola original (punto A) (Regla 27-1) y jugará su cuarto golpe. Habiendo dropeado una bola bajo la Regla 27-1, si el jugador después tiene interferencia por el terreno en reparación, puede tomar alivio bajo la Regla 25-1b sin más penalidad.

Decisión relacionada:

- 27-2c/1.5 Si es que bola provisional se convierte en la bola en juego cuando la bola original se pierde en terreno en reparación.

BOLA REPOSA EN SU IMPACTO

25-2/0.5
Cuándo Bola Reposa en Su Impacto

Se considera que una bola reposa en su impacto sólo si:

- el impacto de la bola al tocar el suelo creó una marca en la tierra
- la bola reposa en su marca de impacto, y
- parte de la bola se encuentra por debajo del nivel del suelo.

Si se cumplen estos tres requisitos, no es necesario que una bola toque la tierra para que se considere reposando en su impacto (p. ej., pasto, impedimentos sueltos o similares pueden estar entre la bola y la tierra).

Cualquier duda referente a si una bola reposa en su impacto debería ser resuelta en contra del jugador.

25-2/1
Bola sale de su marca de impacto y rueda de nuevo ahí

P. La bola de un jugador cae en terreno blando en un área de corte más bajo a través del campo, sale de su impacto y luego rueda de nuevo ahí. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 25-2?

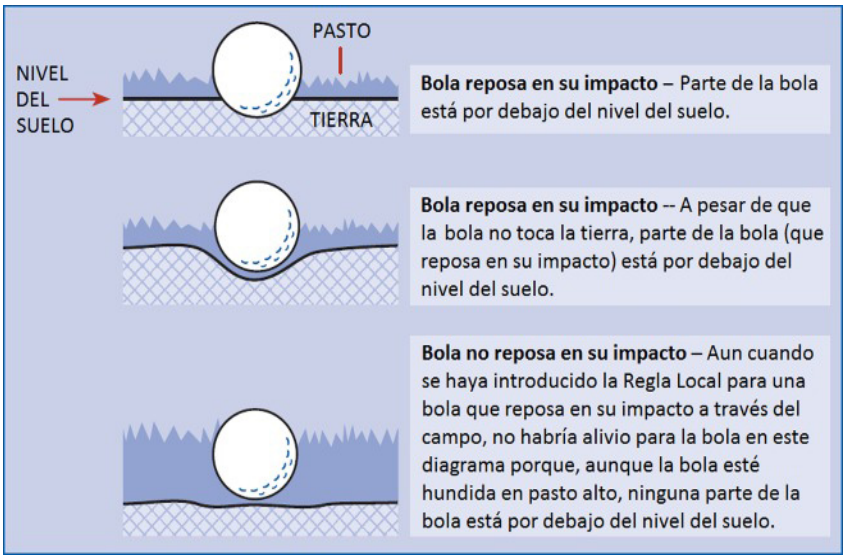
R. Sí. Si una bola rueda de nuevo a su marca de impacto, se considera que reposa en su impacto.

25-2/2
Bola dropeada se entierra

P. Un jugador toma alivio bajo una Regla aplicable y dropea una bola en el fairway. La bola se entierra. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 25-2?

R. Sí.

25-2/2.5
Bola dropeada se entierra; procedimiento si se entierra de nuevo al ser redropeada



P. De acuerdo a la Decisión 25-2/2, si una bola dropeada en el fairway se entierra al golpear el suelo, el jugador tiene derecho a alivio bajo la Regla 25-2. ¿Cuál es el procedimiento correcto si la bola se entierra cada vez que es dropeada?

R. Si una bola se entierra cuando se dropea y se entierra cuando se re-dropea, el jugador puede, en equidad (Regla 1-4), colocar la bola lo más cerca posible al punto en donde se impactó cuando se re-dropeó, pero sin acercarse al hoyo.

Si el jugador dropea la bola más de dos veces, y ésta se entierra en cada dropeo, y luego el jugador se entera de que tenía derecho a colocarla después del segundo dropeo, le es permitido colocar la bola lo más cerca posible al punto en donde se impactó en el segundo dropeo.

25-2/3
Bola que regresa a la marca de impacto dejada por un golpe anterior

P. La bola de un jugador reposa en su impacto en un área de corte más bajo a través del campo. Después de tomar alivio bajo la Regla 25-2, el jugador ejecuta un golpe. La bola cae en una pendiente, y regresa rodando y se queda en la misma marca de impacto. ¿Tiene derecho el jugador a tomar alivio sin castigo?

R. No. El jugador tiene derecho a alivio sin castigo bajo la Regla 25-2, únicamente cuando su bola reposa en su impacto creado por el último golpe – pero ver la Decisión 25-2/2 con relación a una bola que se entierra al ser dropeada.

25-2/4
Bola enterrada en terreno en reparación en área de corte más bajo

P. La bola de un jugador reposa en su impacto en terreno en reparación en un área de corte más bajo a través del campo. ¿Se le permite al jugador dropear la bola dentro del terreno en reparación, bajo la Regla 25-2 (Bola enterrada) y luego elegir si juega la bola tal como está o toma alivio del terreno en reparación según la Regla 25-1b?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 25-1b/11.5 Bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación; si es que jugador tiene derecho a alivio de ambas condiciones simultáneamente.

25-2/5
Bola enterrada en talud de pasto o talud de pasto de bunker

P. Los taludes de pasto o los taludes de pasto de los bunkers, ¿se consideran "áreas de corte más bajo" de acuerdo a la Regla 25-2 (Bola enterrada) y se puede tomar alivio de las mismas bajo dicha Regla?

R. No, salvo que estén cortados a nivel del fairway o menos.

Decisiones relacionadas:
- 13/4 Bola completamente enterrada en ceja de bunker.
- 16/2 Bola enterrada en pared del hoyo; toda la bola debajo del nivel de la superficie.
- 16/3 Bola enterrada en la pared del hoyo; no toda la bola debajo del nivel de la superficie.
- 33-8/39 Regla Local para taludes de bunkers hechos con bloques de pasto.
- 33-8/39.5 Regla Local considera talud de bunker parcialmente cubierto de past como parte del bunker.

25-2/6
Bola en una pendiente muy inclinada es golpeada directamente adentro del suelo

P. La bola de un jugador está en una pendiente muy inclinada en el fairway. El jugador ejecuta un golpe y golpea la bola directamente adentro del suelo, es decir, la bola no llegó a estar en el aire. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin castigo, según la Regla 25-2?

R. No. Bajo la Regla 25-2, el alivio se otorga si una bola reposa en su impacto. La palabra "impacto" implica que la bola ha estado en el aire.

25-2/7 (Reservada)

25-2/8
Bola enterrada en mesa de salida

P. La bola de un jugador pega en un árbol y regresa a la mesa de salida, donde queda enterrada. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin castigo?

R. Sí. Aunque las Reglas de Golf no contemplan esta situación, en equidad (Regla 1-4, el jugador tiene derecho a tomar alivio sin castigo y debe seguir el procedimiento prescrito en la Regla 25-2 para una bola que se encuentra en un área a través del campo con pasto cortado a la altura del fairway o menos.

El mismo principio aplicaría para otras situaciones que no contemplan la posibilidad de alivio dentro de la mesa de salida (p. ej., la Regla 24-1b.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 25-2: Ver "Bola que reposa en su impacto" en el Índice.

GREEN EQUIVOCADO

25-3/1
Estatus de green doble que sirve a hoyo que no se está jugando

P. La mitad de un green en forma de U sirve como green del hoyo 11 y la otra mitad como green del hoyo 17. ¿Si al jugar el hoyo 17, una bola se queda en la parte del green que sirve al hoyo 11, aplica la Regla 25-3 (Green equivocado)?

R. No, salvo que el Comité divida el green utilizando estacas o una línea y declare que una parte es el green del hoyo 11 y la otra parte el green del hoyo 17. La Definición de "Green" otorga este derecho al Comité.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 25-3: Ver "Green equivocado" en el Índice.

REGLA 26

OBSTÁCULOS DE AGUA (INCLUYENDO OBSTÁCULOS DE AGUA LATERAL

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

26-1. ALIVIO PARA BOLA EN OBSTÁCULO DE AGUA

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada, después de haber sido golpeada en dirección a un *obstáculo de agua* se encuentra en el *obstáculo* En ausencia de ser conocido o virtualmente cierto que una bola golpeada en dirección a un *obstáculo de agua*, pero no encontrada, se encuentra en el *obstáculo*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si la bola se encuentra en un *obstáculo de agua* o es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en un *obstáculo de agua*, (repose la bola en agua o no), el jugador puede con un golpe de castigo:

(a) Proceder bajo golpe y distancia de acuerdo con la Regla 27-1 jugando una bola tan cerca como sea posible del punto del que la bola original fue jugada por última vez; o

(b) Dropear una bola atrás del *obstáculo de agua*, conservando el punto en el cual la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua directamente entre el *hoyo* y el punto en donde se dropea la bola, sin haber límite en que tan atrás del *obstáculo de agua* podrá dropearse, o

(c) Como opciones adicionales, únicamente si la bola original cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua lateral*, dropear una bola fuera del *obstáculo de agua* dentro del largo de dos bastones y no más cerca del *hoyo* que

(i) el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua*, o

(ii) un punto equidistante del *hoyo* en el margen opuesto del *obstáculo de agua*.

La bola puede ser levantada y limpiada o *sustituida* por otra bola al proceder bajo esta Regla.

(Acciones prohibidas cuando la bola se encuentra en un obstáculo – ver Regla 13-4)

(Bola moviéndose en el agua dentro de un obstáculo de agua – ver Regla 14-6)

26-2. BOLA JUGADA DENTRO DE UN OBSTÁCULO DE AGUA

a. Bola que queda en reposo en el mismo u otro obstáculo de agua

Si una bola jugada desde un *obstáculo de agua* queda en reposo en el mismo o en otro *obstáculo* de agua después del golpe, el jugador puede:

(i) bajo un golpe de castigo, jugar una bola tan cerca como sea posible al punto

desde el que fue efectuado el último *golpe* desde fuera del *obstáculo de agua* (ver Regla 20-5); o

(ii) proceder bajo la Regla 26-1a, 26-1b, o si es aplicable, 26-1c, incurriendo en el castigo de un golpe bajo esta Regla. Para el propósito de la aplicación de las Reglas 26-1b ó 26-1c, el punto de referencia es el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo* en que la bola se encuentra en reposo.

Nota: Si el jugador procede bajo la Regla 26-1a, dropeando la bola en el *obstáculo de agua* tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez, pero elige no jugar la bola dropeada, puede entonces proceder bajo el inciso (i) anterior, la Regla 26-1b, o, si es aplicable, la Regla 26-1c. Si así lo hace, incurre en un total de dos *golpes de castigo*: el castigo de un golpe por proceder bajo la Regla 26-1a, y el castigo adicional de un golpe por haber procedido bajo el inciso (i) anterior, o la Regla 26-1b o la Regla 26-1c.

b. Bola perdida o injugable fuera del obstáculo de agua o fuera de límites

Si una bola jugada desde un obstáculo de agua está *perdida* o considerada *injugable* fuera del *obstáculo* o se encuentra *fuera de límites*, el jugador puede, después de aceptar un golpe de castigo bajo la Regla 27-1 ó 28a, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto en el *obstáculo* desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5).

Si el jugador elige no jugar una bola desde ese punto, él puede:

(i) agregar un golpe de castigo adicional (haciendo un total de dos *golpes de castigo*) y jugar una bola tan cerca como sea posible al punto, fuera del *obstáculo* desde el que la bola original se jugó por última vez (ver Regla 20-5); o

(ii) proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable, bajo la Regla 26-1c, agregando un golpe de castigo adicional previsto por la Regla (haciendo un total de dos *golpes de castigo*) y utilizar como punto de referencia el punto en el cual la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo* antes de quedar en reposo en el *obstáculo*.

Nota 1: Al proceder bajo la Regla 26-2b, el jugador no tiene obligación de dropear una bola bajo la Regla 27-1 ó 28a. Si dropea una bola, no está obligado a jugarla. Alternativamente puede proceder bajo el inciso (i) o (ii) anteriores. Si así lo hace, incurre en un total de dos *golpes de castigo*: el castigo de un golpe bajo la Regla 27-1 ó 28a, y un castigo adicional de un golpe por haber procedido bajo el inciso (i) o (ii) anteriores.

Nota 2: Si una bola jugada desde el *obstáculo de agua* se considera injugable fuera del *obstáculo*, nada en la Regla 26-2b impide al jugador proceder bajo la Regla 28b o c.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

OBSTÁCULOS DE AGUA: GENERAL

26/1
Cuándo se considera que una bola está en obstáculo de agua

P. ¿Se considera que una bola está en un obstáculo de agua cuando alguna parte de la bola rompe el plano que se extiende verticalmente hacia arriba del margen del obstáculo aunque la bola no esté tocando el suelo o pasto dentro del obstáculo?

R. Sí. Puesto que la definición de "Obstáculo de Agua" establece que "el margen del obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo".

26/1.5
Estatus de bola que toca obstáculo de agua y otra parte del campo

P. La bola de un jugador toca la línea de define el margen de un obstáculo de agua pero también toca otra parte del campo (p. ej., un bunker o el green). ¿En qué parte del campo se considera que está la bola del jugador?

R. Se considera que la bola del jugador está en el obstáculo de agua.

26/2
Bola dentro del margen natural de obstáculo de agua pero afuera de estacas que definen el margen

P. Las estacas que definen el margen de un obstáculo de agua fueron mal colocadas. Como resultado, un área que formaba claramente parte del obstáculo de agua quedó fuera de las estacas y, por lo tanto, técnicamente estaba fuera del obstáculo. La bola de un jugador se quedó en agua dentro de esta área. El jugador reclamó que, en vista de la alineación de las estacas, su bola estaba en agua ocasional a través del campo. ¿Era válido el reclamo?

R. No. El Comité se equivocó al no definir correctamente el margen del obstáculo según la Regla 33-2a, pero el jugador no tiene derecho a aprovecharse de tal error. Como era evidente que el lugar en donde estaba la bola se encontraba dentro de los límites naturales del obstáculo de agua, el reclamo no debe ser aceptado.

Decisión relacionada:
- 33-2a/4 Dónde poner líneas y estacas que definen el margen de un obstáculo de agua.

26/3
Obstáculo de agua sin marcaje

P. Una zanja sin marcaje, a la izquierda de un hoyo, está dentro de límites, pero el margen izquierdo está fuera de límites. Por lo tanto, es imposible dropear atrás

del obstáculo de agua bajo la Regla 26-1b. La bola de un jugador se quedó en la zanja. ¿Tiene el jugador que jugar su bola tal como está o puede proceder de acuerdo a la Regla 26-1a?

R. Es responsabilidad del Comité definir con exactitud los márgenes de los obstáculos de agua y obstáculos de agua laterales – ver la Regla 33-2a. Sin embargo, si el Comité no lo ha hecho, la zanja es, por definición, un obstáculo de agua lateral y se debe permitir al jugador proceder bajo la Regla 26-1c(i).

26/3.5
Obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua

P. Un obstáculo de agua que está en frente y hacia el lado derecho del green es tan grande que resulta imposilbe dropear atrás del obstáculo de agua como lo establece la Regla 26-1b. ¿Puede el Comité definir el obstáculo o partes de él como obstáculo de agua aunque cumpla con lo establecido en la Definición de "Obstáculo de agua lateral"?

R. Sí – ver la Nota 3 a la Definición de "Obstáculo de agua lateral". Sin embargo, esto debe ser únicamente cuando el Comité lo considere necesario para preservar la integridad del hoyo. En estos casos se podrá justificar establecer una zona de dropeo como una opción adicional bajo la Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1).

26/4 (Reservada)

26/5 (Reservada)

26/6
Bola que se presume en obstáculo de agua es encontrada fuera de él después de que otra bola ha sido jugada bajo procedimiento de golpe y distancia

P. Un jugador asume que su bola original está en un obstáculo de agua, sin ser esto conocido o virtualmente cierto. Usando la opción de la Regla 26-1a, juega otra bola desde el punto desde donde jugó por última vez la bola original. Luego, el jugador encuentra su bola fuera del obstáculo. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola original se considera perdida y la otra bola es la bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia – ver la Regla 27-1a.

Decisión relacionada:
- 15/11 Bola equivocada enviada fuera de límites; otra bola jugada bajo Regla 27-1; bola original encontrada ahí cerca.

BOLA EN OBSTÁCULO DE AGUA

26-1/1
Significado de "conocido o virtualmente cierto"

Cuando una bola ha sido golpeada hacia un obstáculo de agua y no puede ser

encontrada, un jugador no puede asumir que su bola está en el obstáculo de agua simplemente porque existe la posibilidad de que la bola pueda estar en el obstáculo de agua. Para poder proceder bajo la Regla 26-1, debe ser "conocido o virtualmente cierto" que la bola está en el obstáculo de agua. En la ausencia de "conocimiento o certeza virtual" que está en el obstáculo de agua, se debe considerar que una bola que no se puede encontrar está perdida en otro lugar que el obstáculo de agua y el jugador debe proceder según la Regla 27-1.

Cuando la bola de un jugador no puede ser encontrada, "conocimiento" puede ser adquirido que indique que la bola está en un obstáculo de agua de varias maneras. El jugador o su caddie, u otros miembros de su partido o grupo, pueden ver la bola desaparecer en el obstáculo de agua. Evidencia provista por otros testigos confiables también puede establecer que la bola está en el obstáculo de agua. Tal evidencia puede venir de un árbitro, un observador, espectadores u otros agentes externos. Es importante que toda la información disponible sea considerada porque, por ejemplo, el mero hecho que una bola salpique agua en un obstáculo de agua no siempre provee "conocimiento" de que la bola está en el obstáculo de agua, ya que hay ocasiones cuando una bola puede saltar y salir del obstáculo.

En ausencia de "conocimiento" de que la bola está en el obstáculo de agua, la Regla 26-1 requiere que haya "certeza virtual" de que la bola del jugador esté en el obstáculo de agua para proceder bajo esta Regla. A diferencia del "conocimiento," la "certeza virtual" implica un pequeño grado de duda sobre la ubicación real de una bola que no ha sido encontrada. Sin embargo, "certeza virtual" también significa que, aunque la bola no ha sido encontrada, cuando se considera toda la información disponible, se justifica la conclusión de que no hay otro lugar donde se podría haber perdido la bola excepto en el obstáculo de agua.

Al determinar si existe "certeza virtual," algunos de los factores relevantes en el área del obstáculo de agua a ser considerados incluyen la topografía, condiciones del terreno, altura del pasto, visibilidad, condiciones climáticas y la cercanía de árboles, arbustos y condiciones anormales del terreno.

El mismo principio aplica para una bola que puede haber sido movida por un agente externo (Regla 18-1) o para una bola que no ha sido encontrada y que puede estar en una obstrucción (Regla 24-3) o en una condición anormal del terreno (Regla 25-1c).

26-1/1.3
Cuándo es necesario adelantarse a establecer "certeza virtual"

P. La Regla 26-1 requiere que haya "conocimiento o certeza virtual" antes de proceder bajo las provisiones de la Regla. En la ausencia de "conocimiento" de que una bola está en un obstáculo de agua, ¿es posible establecer la existencia de "certeza virtual" sin adelantarse a evaluar las condiciones físicas alrededor del obstáculo de agua?

R. En la mayoría de los casos, para que sea razonablemente concluido que la bola no se encuentra en ninguna parte fuera del obstáculo de agua, es necesario adelantarse a evaluar las condiciones físicas alrededor del obstáculo. No obstante, hay situaciones en que habrá suficiente evidencia de que la bola está

en el obstáculo para establecer "certeza virtual" sin que alguien tenga que adelantarse a revisar las condiciones físicas alrededor del obstáculo.
En los siguientes ejemplos, la conclusión de que es "virtualmente cierto" que la bola está en el obstáculo de agua estaría justificada sin que alguien tenga que adelantarse al obstáculo de agua para que el jugador tenga derecho a proceder bajo las provisiones de la Regla 26-1.

- Es un día claro, con buena visibilidad. La bola de un jugador es enviada hacia un obstáculo de agua, habiendo pasto podado corto hasta su margen. Se ve la bola perderse de vista acercándose al obstáculo de agua pero no se ve, de hecho, entrar en él. A la distancia, se ve que no hay ninguna bola en el pasto podado corto fuera del obstáculo y, tanto por experiencia previa como por una evaluación de las condiciones presentes en el campo, es conocido que el contorno del terreno alrededor del obstáculo causa que las bolas entren al obstáculo. En estas circunstancias, es razonable que se llegue a la conclusión a distancia de que la bola debe estar en el obstáculo de agua.
- Es un día claro con buena visibilidad. La bola de un jugador es enviada a un green de isla. El margen del obstáculo de agua coincide con el collarín del green. Tanto por experiencia previa como por una evaluación razonable de las condiciones presentes en el campo, se entiende que cualquier bola que quede en el collarín del green será visible desde donde se efectuó el golpe. En este caso, se ve la bola caer en el green y rodar fuera de la vista. Por ello se concluye que la bola pasó el green y entró al obstáculo de agua. El jugador dropea otra bola en una zona de dropeo frente al obstáculo, que ha sido provista por el Comité como una opción adicional a las opciones bajo la Regla 26-1, y juega al green. Cuando él llega al green, descubre su bola original en el collarín, en un hoyo de aspersor hundido. De cualquier forma, en esas circunstancias, era razonable llegar a la conclusión desde donde se jugó la bola por última vez que la bola debía haber quedado en el obstáculo de agua.

En el siguiente ejemplo no se puede establecer "certeza virtual" que la bola está en el obstáculo de agua sin adelantarse a evaluar el área alrededor del obstáculo.

- Es un día claro, con buena visibilidad. La bola de un jugador es enviada hacia un obstáculo de agua, que tiene pasto podado corto hasta su margen. La bola es vista viajando en dirección del obstáculo de agua y es conocido por experiencia previa que, en condiciones normales del terreno, la bola entraría sin duda al obstáculo de agua. Sin embargo, en este día, los fairways están húmedos y por lo tanto es posible que la bola se podría haber impactado en el fairway y por ello no haber entrado al obstáculo de agua.

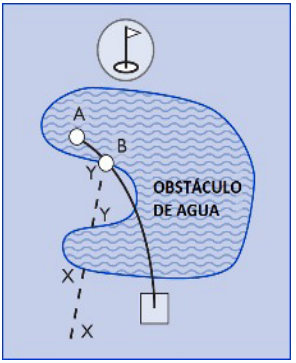
Decision relacionada con 26-1/1 y 26-1/1.3:

- 27-2a/3 Jugar bola provisional en ausencia de posibilidad razonable que bola original perdida o fuera de límites.

26-1/1.5
Significado de "atrás" en Regla 26-1

P. Con respecto a la ilustración, el jugador ejecuta

un golpe desde la mesa de salida y su bola queda en reposo en el punto A. Cruzó el margen del obstáculo por última vez en el punto B. El jugador quiere proceder de acuerdo con la Regla 26-1b, que establece que el jugador podrá "dropear una bola atrás del obstáculo de agua conservando el punto por el cual la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua, directamente entre el hoyo y el punto en donde se dropea la bola." ¿Se le permite al jugador dropear una bola en la línea punteada Y-Y?



R. Sí. El significado de "atrás" en la Regla 26-1b es que la bola debe ser dropeada fuera del obstáculo atrás del punto en el cual la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua. Por lo tanto, el jugador puede dropear una bola tanto el la línea punteada X-X como la línea punteada Y-Y.

26-1/2
Jugador que procede según Regla de obstáculos de agua dropea bola en otro obstáculo

P. La bola de un jugador está en un obstáculo de agua. Al proceder según la Regla 26-1b, el jugador dropea la bola en un bunker o en otro obstáculo de agua. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

Decisión relacionada:
28/4.5 Bola declarada injugable a través del campo dropeada en obstáculo de agua; jugador opta por no jugar bola y desea proceder bajo Regla de obstáculos de agua.

26-1/3
Bola jugada según Regla de obstáculo de agua; bola original luego encontrada fuera del obstáculo de agua

P. Un jugador creyó que su bola estaba en un obstáculo de agua. Buscó durante un minuto y no encontró su bola. Entonces dropeó otra bola atrás del obstáculo de agua según la Regla 26-1 y la jugó. Luego encontró su bola original fuera del obstáculo de agua dentro de los cinco minutos de haber iniciado la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador dropeó y jugó otra bola desde atrás del obstáculo de agua, ésta se convirtió en la bola en juego y la bola original se considera perdida.
Si era conocido o virtualmente cierto que la bola original estaba en el obstáculo de agua, el jugador tenía derecho de invocar la Regla 26-1. En la ausencia de conocimiento o certeza virtual de que la bola estaba en el obstáculo de agua, el

jugador debía de poner otra bola en juego bajo la Regla 27-1. Al jugar una bola dropeada bajo la Regla 26-1, el jugador jugó desde un lugar equivocado.
En match play, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).
En stroke play, el jugador incurre en el castigo de golpe y distancia de acuerdo a la Regla 27-1 y un castigo adicional de dos golpes por violar esa Regla (Regla 20-7c). Si se tratara de una violación grave, el jugador está sujeto a la descalificación a menos que corrija su error como lo prescribe la Regla 20-7c.

26-1/3.5
Bola dropeada según Regla de obstáculos de agua con conocimiento o certeza virtual; bola original luego encontrada

P. La bola de un jugador fue enviada hacia un obstáculo de agua. Es conocido o virtualmente cierto que la bola está en el obstáculo de agua, y el jugador dropea una bola bajo la Regla 26-1b. Antes de jugar la bola dropeada, encuentra la bola original dentro de los cinco minutos permitidos para la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R. Como era conocido o virtualmente cierto que la bola estaba en el obstáculo de agua cuando el jugador puso la bola sustituta en juego, esa bola fue correctamente sustituida y el jugador no puede jugar la bola original.

Si la bola original fue encontrada en el obstáculo de agua y este descubrimiento afecta el punto de referencia que se utilizó para proceder bajo la Regla 26-1b, resultando que la bola sustituta fue dropeada en un lugar equivocado, el jugador debe corregir el error según la Regla 20-6. El jugador debe proceder de acuerdo con cualquier opción aplicable bajo la Regla 26-1 con respecto al punto de referencia correcto (ver las Decisiones 20-6/2 y 26-1/16). De otra manera, la Regla 20-6 no aplica y el jugador debe jugar con la bola dropeada. En cualquier caso, el jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 26-1.

En el improbable caso de que la bola original sea encontrada fuera del obstáculo de agua, el jugador debe continuar con la bola dropeada bajo la plenalidad de un golpe (Regla 26-1).

Decisión relacionada:
- 25-1c/2.5 Bola dropeada de acuerdo con la Regla 25-1c con conocimiento o certeza virtual; entonces se encuentra la bola original

26-1/3.7
Bola dropeada bajo Regla de obstáculo de agua sin ser conocido o virtualmente cierto que la bola está en el obstáculo; luego la bola original es encontrada

P. La bola de un jugador fue enviada hacia un obstáculo de agua y no fue encontrada. Sin ser conocido o virtualmente cierto que la bola está en el obstáculo de agua, el jugador dropea una bola bajo la Regla 26-1b. Antes de jugar la bola dropeada, encuentra su bola original dentro de los cinco minutos permitidos para la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R. No era conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador estuviera en el obstáculo de agua cuando el jugador puso una bola sustituta en juego y, por consiguiente, la bola fue incorrectamente sustituida bajo una Regla inaplicable. El jugador debe corregir su error según la Regla 20-6 abandonando la bola sustituta y continuando el juego con la bola original. Si la bola original fue encontrada dentro del obstáculo de agua, el jugador puede jugar la bola como se encuentra o proceder según la Regla 26-1.

Si el jugador no corrige su procedimiento incorrecto y juega la bola dropeada, está procediendo bajo una Regla inaplicable e incurre en castigo (ver la Decisión 34-3/6). La decisión sería que el jugador ha procedido bajo la Regla 27-1 (la única Regla aplicable en esta situación), incurriendo en el castigo de un golpe bajo esta Regla. Adicionalmente, como jugó desde un lugar equivocado (es decir, un lugar no permitido por la Regla 27-1), el jugador incurre en el castigo general: pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play, por violar la Regla 27-1. En stroke play, el Comité debe determinar si el jugador cometió una violación grave a la Regla cuando jugó desde un lugar equivocado (Regla 20-7c).

26-1/4
Bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual que bola original en obstáculo; bola original luego encontrada en el obstáculo

P. La bola de un jugador sobrevoló un obstáculo de agua hacia unos árboles. No se podía determinar si la bola rebotó hacia el obstáculo de agua o se había quedado entre los árboles. Por lo tanto, no era conocido ni virtualmente cierto que la bola estuviera en el obstáculo.

El jugador no buscó su bola original. Él asumió que la bola estaba en el obstáculo, dropeó una bola atrás del obstáculo en un punto que cumplía con la Regla 26-1b y jugó la bola hacia el green. Mientras caminaba hacia el green, encontró su bola original dentro del obstáculo. ¿Cuál es la decisión?

R. El primer párrafo de la Regla 26-1 establece en parte: "En la ausencia de conocimiento o certeza virtual que una bola que ha sido enviada hacia un obstáculo de agua, pero no encontrada, está en el obstáculo, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1." Por lo tanto, el jugador no tenía derecho de asumir que su bola original estaba en el obstáculo y el hecho de que la haya encontrado posteriormente en el obstáculo es irrelevante. Cuando el jugador dropeó y jugó otra bola atrás del obstáculo, esa bola se convirtió en su bola en juego y la bola original estaba perdida. El jugador debía proceder bajo la Regla 27-1. Al jugar una bola dropeada bajo la Regla 26-1b, el jugador jugó desde un lugar equivocado.

En match play, el jugador incurrió en el castigo de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En stroke play, el jugador incurrió en el castigo de golpe y distancia estipulada en la Regla 27-1 y un castigo adicional de dos golpes por violar esa Regla (Regla 20-7c). Si se trata de una violación grave, el jugador estaba sujeto a la descalificación a menos que corrigiera el error como lo prescribe la Regla 20-7c.

26-1/5
Bola dropeada y jugada bajo Regla de obstáculos de agua; bola original encontrada en el obstáculo y se emboca como segunda bola

P. En stroke play, un competidor, al no encontrar su bola en un obstáculo de agua, dropeó otra bola atrás del obstáculo según la Regla 26-1b y la jugó. Encontró luego su bola original en el obstáculo. Al no estar seguro de sus derechos, jugó ambas bolas bajo la Regla 3-3, eligiendo el score obtenido con su bola original. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el competidor dropeó y jugó la bola atrás del obstáculo, ésta se convirtió en la bola juego (ver la Definición de "Bola en juego"). El score obtenido con esa bola era el score para el hoyo. El score obtenido con la bola original no era válido porque dicha bola ya no estaba en juego. Sin embargo, el competidor no incurre en castigo por embocar la bola original.

Decisión relacionada:
• 3-3/6 Competidor juega la bola original después de que ha surgido una situación de duda y luego invoca la Regla 3-3

26-1/6
Bola Jugada a Obstáculo de Agua desde el Lado del Green del Obstáculo

P. Un jugador juega su segundo tiro sobre un obstáculo de agua a un bunker detrás del green. Su tercer tiro es muy fuerte y la bola se va al obstáculo de agua. La bola no es jugable. ¿Cuáles son las opciones del jugador?

R. El jugador puede, bajo castigo de un golpe:
(a) dropear una bola detrás del obstáculo de agua, manteniendo el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo entre el hoyo y el punto en el que dropea la bola - Regla 26-1b. Este procedimiento probablemente haría necesario que el jugador regresara al lado del tee del obstáculo y jugara sobre el obstáculo nuevamente; o
(b) dropear una bola en el bunker en el punto en donde su segundo tiro quedó en reposo - Regla 26-1a.

26-1/7
Bola arrastrada fuera de límites por corriente de agua en obstáculo de agua

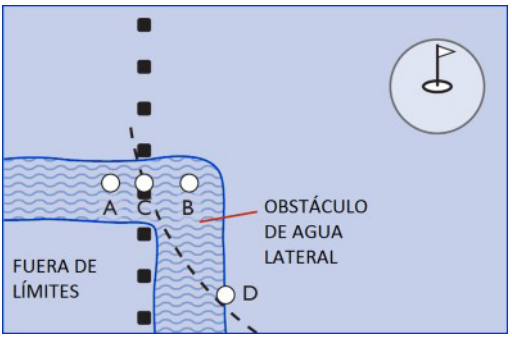
P. La corriente de agua en un obstáculo de agua arrastra la bola fuera de límites. ¿Se le permite al jugador invocar la Regla 26-1?

R. No. Como la bola quedó fuera de límites, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1. El agua no es un agente externo – ver la Definición de "Agente externo" – y por lo tanto la bola no se recoloca bajo la Regla 18-1.

En una situación en la que es probable que una bola sea arrastrada fuera de límites por la corriente de agua en un obstáculo de agua, se sugiere que se instale una malla para evitar que esto suceda.

26-1/8
Bola arrastrada dentro de límites por corriente de obstáculo de agua lateral

P. Con referencia al diagrama, la bola de un jugador cae fuera de límites en un arroyo en el punto A y la corriente la arrastra dentro de límites al punto B. Esa parte del arroyo que está dentro de los límites ha sido definida como un obstáculo de agua lateral. ¿Puede el jugador invocar la Regla 26-1?



R. Sí. La bola está dentro del campo en un obstáculo de agua lateral y cruzó por última vez el margen del obstáculo en el punto C. De esta manera, al tomar alivio bajo la Regla 26-1b ó 26-1c, el punto de referencia es C. Dado que al jugador le resulta imposible proceder de acuerdo a la Regla 26-1b ó 26-1c(i), es probable que proceda bajo la Regla 26-1c(ii), dropeando una bola dentro del largo de dos bastones, sin acercarse al hoyo, del punto D.

El jugador tiene las alternativas adicionales de proceder bajo la Regla 26-1a, o jugar la bola como se encuentra en el arroyo.

26-1/9
Caddie levanta bola en obstáculo de agua sin autoridad del jugador

P. La bola de un jugador que está en un obstáculo de agua es levantada por el caddie sin la autoridad del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo bajo la Regla 18-2 si no había duda o era razonable asumir, por las acciones o declaraciones del jugador, que jugaría su siguiente golpe desde afuera del obstáculo de agua.

En ausencia de tales circunstancias, el jugador incurrió en un castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 y puede recolocar la bola como lo exige la Regla 18-2, o proceder según la Regla 26-1 incurriendo en un golpe de castigo adicional bajo dicha Regla.

En estos casos, cualquier duda debe ser resuelta en contra del jugador.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/3.5 Golpe concedido por caddie.
- 18-2/14 Caddie por iniciativa propia levanta bola para identificarla.
- 18-2/15 Caddie por iniciativa propia levanta bola considerándola injugable.
- 34-3/3.5 Jugador levanta bola sin autoridad debido a no entender las instrucciones de árbitro.

26-1/10
Colocar bola en talud de obstáculo de agua en vez de dropearla para evitar que bola ruede al agua

P. La bola de un jugador está en una posición jugable en el talud adentro de un obstáculo de agua. El jugador envía la bola fuera de límites. Si procede bajo la Regla 27-1 y dropea una bola en el talud, lo más cerca posible al punto desde donde jugó la bola original, muy probablemente la bola rodará dentro del agua profunda. ¿Se le permite colocar la bola en estas circunstancias, en lugar de dropearla?

R. No. Sin embargo, el jugador no está obligado a dropear una bola dentro del obstáculo según la Regla 27-1. Puede tomar el golpe de castigo bajo la Regla 27-1 y luego, con un castigo adicional de un golpe, poner una bola en juego fuera del obstáculo según las Reglas 26-2b(ii) ó 26-2b(iii). (Revisada)

BOLA EN OBSTÁCULO DE AGUA LATERAL

26-1/11
Obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral

P. En stroke play, un competidor ejecutó un golpe por arriba de un obstáculo de agua y la bola rebotó al obstáculo. El competidor equivocadamente trató el obstáculo como un obstáculo de agua lateral y dropeó la bola según la Regla 26-1c(i), dentro del largo de dos bastones del punto por donde cruzó el margen del obstáculo cuando rebotó dentro de éste. Jugó la bola al green y fue entonces cuando el procedimiento fue cuestionado. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 26-1. Además, cometió una violación grave a esa Regla. Incurre en el castigo adicional de dos golpes y debe, o rectificar el error de acuerdo al segundo párrafo de la Regla 20-7c, o ser descalificado.

26-1/12
Obstáculo marcado como obstáculo de agua en el lugar donde bola cruzó por última vez el margen y marcado como obstáculo de agua lateral donde bola quedó en reposo

P. Una extensión de agua está definida en una parte como obstáculo de agua y en otra parte como obstáculo de agua lateral. Una bola cruza por última vez el margen del obstáculo en un punto marcado como obstáculo de agua, pero queda en reposo en la parte del obstáculo marcado como obstáculo de agua lateral. Además de jugar la bola como se encuentra, ¿cuáles son las opciones del jugador?

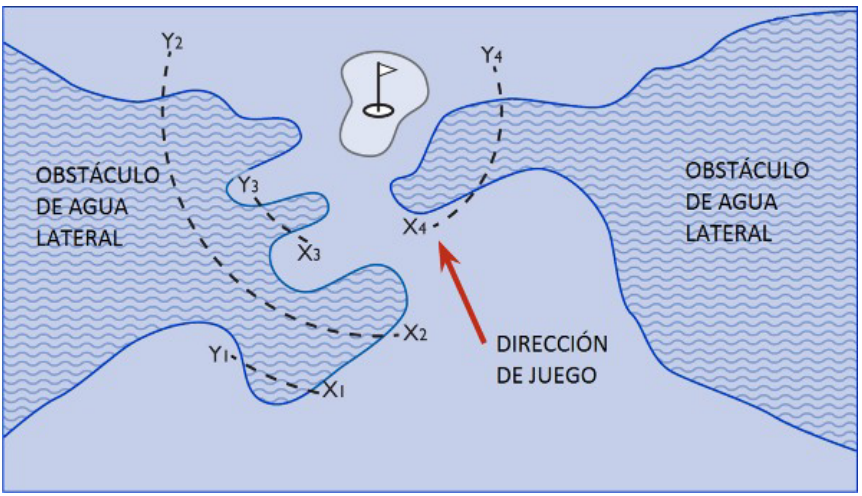
R. Como la bola no cruzó el margen del obstáculo por donde estaba definido como obstáculo de agua lateral, el jugador no tiene derecho a las opciones de la Regla 26-1c. Por lo tanto, el jugador está limitado a las opciones de la Regla 26-1a y 26-1b.

26-1/13
Lado opuesto de obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua

P. Un jugador envió su bola a un obstáculo de agua lateral. El jugador quería dropear dentro del largo de dos bastones de un punto, en el margen opuesto del obstáculo, equidistante del hoyo de acuerdo a la Regla 26-1c. Sin embargo, el margen opuesto estaba marcado como obstáculo de agua. ¿Tenía el jugador derecho a dropear una bola dentro del largo de dos bastones del punto equidistante en el margen opuesto?

R. Sí. En tal caso, el alivio se determina de acuerdo con la condición del obstáculo en el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo.

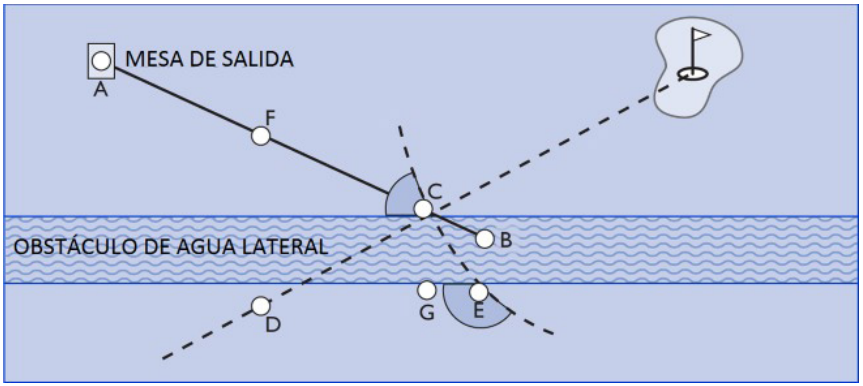
26-1/14
Aclaración de "margen opuesto" en Regla 26-1c(ii)



P. Por favor aclare las palabras "margen opuesto" en la Regla 26-1c. Con relación al diagrama, X1 indica por donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo. ¿Se le permite al jugador dropear la bola dentro del largo de dos bastones de Y1? ¿Y se le permite a un jugador cuya bola cruzó por última vez el margen del obstáculo en X2, dropear una bola dentro del largo de dos bastones de "Y2, etc.?

R. En relación con X1, Y1 es "un punto en el margen opuesto del obstáculo de agua equidistante del hoyo". Por lo tanto, el jugador tendría derecho a dropear una bola dentro del largo de dos bastones de Y1.
Lo mismo aplica en el caso de X3–Y3 y X4–Y4, pero no en el caso de X2–Y2. Un "punto en el margen opuesto" es un punto al otro lado del obstáculo del "punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo". Y2 no está del lado opuesto del obstáculo de X2 porque una línea recta imaginaria de X2 a Y2 cruza terreno fuera del obstáculo.

26-1/15
Procedimientos para tomar alivio de obstáculo de agua lateral



En el diagrama, un jugador ha jugado una bola desde la mesa de salida (punto A) a un obstáculo de agua lateral en el punto B. Cruzó por última vez el margen del obstáculo en el punto C. Se le permite jugar la bola tal como está o con el castigo de un golpe:

(a) jugar otra bola desde la mesa de salida – Regla 26-1a;
(b) dropear una bola en cualquier lugar del otro lado del obstáculo en la línea punteada desde el hoyo a través del punto C, p. ej., el punto D – Regla 26-1b;
(c) dropear una bola en el área sombreada del lado del green del obstáculo que es todo el terreno dentro del largo de dos bastones del punto C pero no más cerca del hoyo que el punto C – Regla 26-1c(i); o
(d) dropear una bola en el área sombreada del otro lado del obstáculo que es todo el terreno dentro del largo de dos bastones del punto E, pero no más cerca del hoyo que el punto E – Regla 26-1c(ii).

Al jugador no se le permite dropear una bola en la "línea de vuelo", en el punto F, ni en ningún otro lugar en la línea que la bola viajó entre A y B, salvo en el área sombreada de este lado del obstáculo. Tampoco se le permite dropear una bola dentro del largo de dos bastones del punto G, o sea el punto del otro lado del obstáculo directamente opuesto al punto C.

26-1/16
Punto por donde cruzó bola por última vez el margen del obstáculo de agua lateral determinado y se dropea la bola; luego se descubre que punto era incorrecto

P. En stroke play, la bola de A está dentro de un obstáculo de agua lateral y no se encontró. A usa su mejor juicio para determinar el punto por donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo. B, el anotador y co-competidor de A, está de acuerdo con el juicio de A para determinar el punto de referencia y A dropea una bola de acuerdo a la Regla 26-1c, usando el punto acordado como punto de referencia. Antes de que A ejecute su siguiente golpe, C, otro co-competidor, dice que la bola de A cruzó por última vez el margen del obstáculo 20 yardas más lejos

del punto considerado por A. Luego la bola de A es encontrada donde C dijo que estaría. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando A dropeó la bola bajo la Regla 26-1, era conocido o virtualmente cierto que la bola original estaba en el obstáculo de agua lateral. Por lo tanto, la Regla 26-1 era aplicable y el jugador procedió correctamente en cuanto a que tenía permitido poner una bola en juego bajo esa Regla. Sin embargo, como la dropeó en un lugar equivocado, A debe corregir el error bajo la Regla 20-6. Debe proceder de acuerdo a cualquiera de las opciones aplicables bajo la Regla 26-1 con respecto al punto de referencia correcto (ver la Decisión 20-6/2). A no tiene permitido jugar la bola original desde el obstáculo.

Otras Decisiones relacionadas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio seleccionada después de tomar alguna acción: Ver "Bola dropeada o redropeada: Cambiar opción de alivio" en el Índice.

26-1/17
Punto donde bola cruzó por última vez el margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola dropeada y jugada; luego se demuestra que punto era incorrecto

P. En las circunstancias descritas en la Decisión 26-1/16, en que se descubre que el juicio de A referente a dónde cruzó su bola por última vez el margen del obstáculo de agua lateral es incorrecto, ¿cuál es la decisión si A, habiendo dropeado la bola en el lugar equivocado, la juega antes de que el error sea descubierto?

R. A debe continuar jugando con la bola jugada desde el lugar equivocado, sin castigo. Aplicar una penalidad bajo la Regla 26-1 por jugar de un lugar equivocado (ver la Regla 20-7) no es apropiado. De otra forma, un jugador se arriesgaría a incurrir en un castigo cada vez que hace un juicio honesto sobre el punto por el que su bola cruza por última vez el margen de un obstáculo de agua y posteriormente ese juicio se demuestra incorrecto.

26-1/18
Imposible dropear no más cerca del hoyo que punto por donde bola cruzó por ultima vez el margen de obstáculo de agua lateral

P. Cuando una bola cruza por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral a un lado de un green, a veces es imposible dropear una bola dentro del largo de dos bastones del punto por donde cruzó por última vez el margen del obstáculo, no más cerca del hoyo que ese punto. ¿Cuál es el procedimiento en estos casos?

R. Normalmente es posible dropear una bola en el lado de un obstáculo de agua lateral por donde entró la bola original, cumpliendo así con la Regla 26-1c(i), dropeando una bola cerca del margen del obstáculo. Cuando esto es imposible, el jugador debe proceder de acuerdo a una de las otras opciones de la Regla 26-1.

26-1/19
Área de dropeo para obstáculo de agua lateral tan angosta que jugador tiene dificultades para dropear bola dentro de ella

Cuando una bola reposa en un obstáculo de agua lateral y se toma alivio bajo la Regla 26-1c(i), la bola debe ser dropeada (1) fuera del obstáculo y (2) no más cerca del hoyo que el punto por el cual cruzó por última vez el margen del obstáculo (punto X). En algunas circunstancias, el área de dropeo autorizada puede ser muy angosta. Si la bola, después de dropearla pega primero en una parte del campo dentro del obstáculo o más cerca del hoyo que el punto X, el dropeo no cuenta para determinar cuándo la bola debe ser colocada bajo la Regla 20-2c. Una bola dropeada de esa forma ha sido dropeada en un lugar incorrecto y el jugador debe corregir el error bajo la Regla 20-6, procediendo bajo cualquiera de las opciones bajo la Regla 26-1 (ver la Decisión 20-6/2). Solamente si la bola fue dropeada dos veces en el área de dropeo permitida y cada vez rodó y se detuvo en alguna de las posiciones enlistadas bajo la Regla 20-2c (p. ej., dentro del obstáculo o más cerca del hoyo que el punto X) se podrá colocar, tal como lo prescribe la Regla 20-2c. Si la bola es colocada en una forma diferente a la prescrita, y es jugada, existe una violación a la Regla 26-1c.

Las estacas y líneas que definen los márgenes del obstáculo de agua deben ser colocadas a lo largo de los límites naturales del obstáculo. Sin embargo, sería apropiada una pequeña desviación para solucionar un problema similar de dropeo. De manera similar, se puede establecer una zona de dropeo.

Decisiones relacionadas con 26-1/18 y 26-1/19:
- 26/2 Bola dentro de margen natural de obstáculo de agua pero fuera de estacas que definen el margen.
- 33-2a/4 Dónde poner líneas o estacas que definen margen de obstáculo de agua.
- 33-2a/9 Parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo.

26-1/20
Permitir dropear del lado opuesto al punto donde está la bola en obstáculo de agua lateral

P. Un obstáculo de agua lateral está situado en un lugar tal que dificulta la determinación del lugar por donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo. ¿Se permitiría redactar una Regla Local para que un jugador cuya bola está en dicho obstáculo dropee una bola, bajo castigo de un golpe, dentro del largo de dos bastones del punto opuesto al punto en donde la bola original quedó en el obstáculo, en vez de dentro del largo de dos bastones de donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo, es decir que la Regla Local modificara la Regla 26-1c?

R. No. Dicha modificación a la Regla 26-1c no está autorizada. Es más, la Regla Local sugerida no se podría aplicar si la bola del jugador se perdiera en el obstáculo.

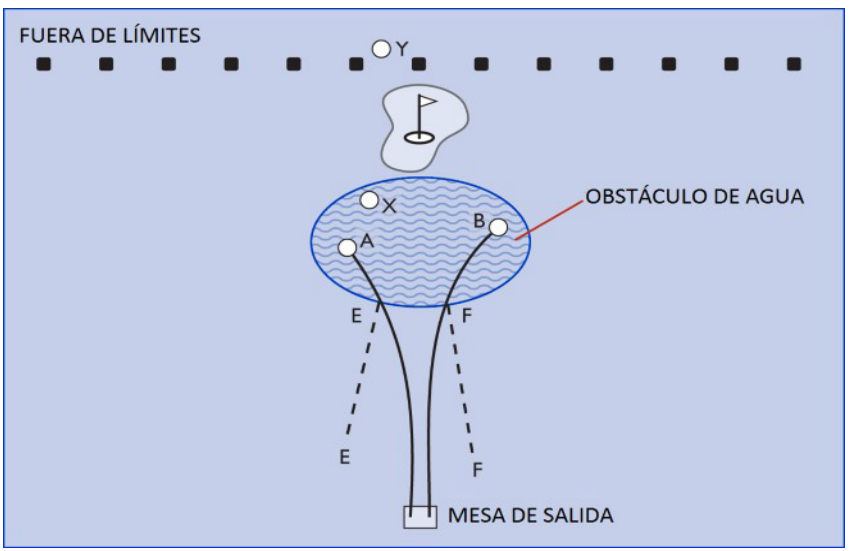
26-1/21
Ejemplo de violación grave a Regla de obstáculos de agua lateral

P. En stroke play, A y B quedan en un obstáculo de agua. Ellos determinan el punto por donde sus bolas originales cruzaron por última vez el margen del obstáculo y eligen proceder bajo la Regla 26-1c, bajo el castigo de un golpe. A dropea una bola un poco más cerca del punto por donde su bola cruzó por última
vez el margen del obstáculo; B dropea la bola 50 yardas más cerca del hoyo. A y B ejecutan sus siguientes golpes. ¿Cuál es la decisión?

R. A incurre en un castigo adicional de dos golpes por violar la Regla 26-1c y debe terminar de jugar el hoyo con la bola dropeada y jugada desde un lugar equivocado – ver la Regla 20-7c.
B comete una violación grave a la Regla 26-1c. Incurre en un castigo adicional de dos golpes y, antes de jugar desde la siguiente mesa de salida, debe dropear otra bola de acuerdo con cualquiera de las opciones bajo la Regla 26-1 (ver la Decisión 20-6/2) y terminar el hoyo con esa bola; de lo contrario B está descalificado – ver la Regla 20-7c.

BOLA JUGADA DENTRO DE UN OBSTÁCULO DE AGUA

26-2/1
Explicación de opciones bajo Reglas 26-2a Y 26-2b



En el diagrama, A y B juegan desde la mesa de salida. La bola de A se queda en el obstáculo de agua en el punto A. La bola de B se queda en el punto B. Ambos jugadores optan por jugar desde el obstáculo. A no logra sacar la bola del obstáculo, juega al punto X y la bola le queda injugable. B juega al punto Y que está fuera de límites.

Bajo el castigo de un golpe, A puede:

(a) dropear una bola en el punto A y jugar de nuevo desde allí, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(i));

(b) dropear una bola en cualquier lugar de la línea punteada E–E y jugar desde allí, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o

(c) jugar otra bola desde la mesa de salida, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(iii)).

Si el jugador A dropea una bola en el punto A y la bola se queda en un lugar donde él cree que no es jugable, se le permite, agregando el castigo adicional de un golpe, ya sea dropear una bola en cualquier lugar de la línea punteada E–E, o bien jugar otra bola desde la mesa de salida, jugando su quinto golpe.

Mientras que B, después de aplicarse el golpe de castigo bajo la Regla 27-1, puede dropear una bola en el punto B y jugar de nuevo desde allí, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2b(i)).

Alternativamente, B, después de aplicarse el golpe de castigo bajo la Regla 27-1, puede dropear una bola en el punto B y optar por no jugar esa bola, u optar por no dropear una bola en el punto B. En cualquiera de los dos casos, deberá:

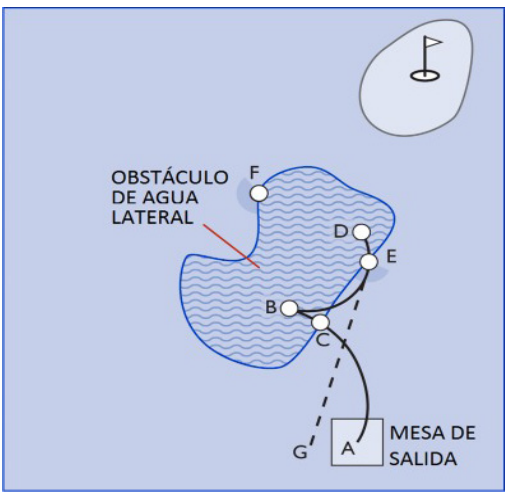
(a) con el castigo adicional de un golpe, dropear una bola en cualquier lugar de la línea punteada F–F y jugar desde allí, jugando su quinto golpe (Regla 26-2b(ii)); o

(b) con el castigo adicional de un golpe, jugar otra bola desde la mesa de salida, jugando su quinto golpe (Regla 26-2b(iii)).

26-2/2

Bola jugada desde dentro de obstáculo de agua queda en reposo en el mismo obstáculo después de haber salido

P. En el diagrama, un jugador ejecuta un golpe desde el punto A (la mesa de salida) y la bola vuela hacia el punto B, dentro de un obstáculo de agua lateral. La bola cruzó el margen del obstáculo de agua por última vez en el punto C. El jugador decide jugar la bola desde el obstáculo y logra sacarla del mismo, pero reingresa a través del punto E y queda en reposo en el punto D, en una posición injugable. ¿Cuáles son las opciones del jugador?



R. El jugador puede, con un golpe de castigo:

(a) dropear una bola en el punto B y jugar otra vez desde allí su cuarto golpe (Regla 26-2a(i));

(b) dropear una bola en cualquier punto de la línea punteada E–G y jugar

desde
allí su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii));

(c) dropear una bola dentro del largo de dos bastones, sin acercarse al hoyo, del punto E, y jugar su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii));

(d) dropear una bola dentro del largo de dos bastones, sin acercarse al hoyo, del punto F, y jugar su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o

(e) jugar otra bola desde el punto A (la mesa de salida) y jugar su cuarto golpe (Regla 26-2a(iii)).

El punto E es el punto de referencia para proceder bajo la Regla 26-1b ó 26-1c, dado que es el punto por donde la bola cruzó el margen del obstáculo de agua por última vez.

Si el jugador dropea una bola en el punto B y la bola queda en una posición desde la que juzga que no puede jugar, puede, agregando un golpe de castigo adicional, ya sea dropear una bola en cualquier lugar de la línea punteada E–G, o dropear una bola dentro del largo de dos bastones, sin acercarse al hoyo, de los puntos E o F, o jugar otra bola desde el punto A (la mesa de salida), que sería su quinto golpe.

REGLA 27

BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES; BOLA PROVISIONAL

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

27-1. GOLPE Y DISTANCIA; BOLA FUERA DE LÍMITES; BOLA NO ENCONTRADA DENTRO DE CINCO MINUTOS

a. Procediendo bajo golpe y distancia

En cualquier momento, el jugador puede, con un golpe de castigo, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), es decir, proceder bajo castigo de golpe y distancia. Excepto si las Reglas indican lo contrario, si el jugador ejecuta un golpe a una bola desde el punto desde el que la bola original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido bajo castigo de golpe y distancia.

b. Bola fuera de límites

Si la bola se encuentra *fuera de límites*, el jugador debe jugar una bola, bajo castigo de un golpe, tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original se jugó por última vez (ver Regla 20-5).

c. Bola no encontrada dentro de cinco minutos

Si la bola está *perdida* como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador, dentro de cinco minutos después de que el *bando* del jugador o su o sus *caddies* iniciaron su búsqueda, el jugador debe jugar una bola, bajo castigo de un golpe, tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original se jugó por última vez (ver Regla 20-5).

Excepción: Si es conocido o virtualmente cierto que la bola original que no ha sido encontrada, fue movida por un *agente externo* (Regla 18-1), se encuentra en una *obstrucción* (Regla 24-3), en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o en un *obstáculo de agua*, el jugador puede proceder bajo la *Regla* aplicable.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 27-1:

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

27-2. BOLA PROVISIONAL

a. Procedimiento

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o *fuera de límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar otra bola provisionalmente de acuerdo con la Regla 27-1. El jugador debe:

(i) anunciar a su *oponente* en match play o a su *anotador* o a su *co-competidor* en stroke play, que intenta jugar una *bola provisional*; y

(ii) jugar la *bola provisional* antes de que él o su *compañero de bando* se

adelanten a buscar la bola original.
Si el jugador no sigue el procedimiento señalado antes de jugar otra bola, dicha bola no es una *bola provisional* y se convierte en la *bola en juego* bajo castigo de golpe y distancia (Regla 27-1); la bola original se considera *perdida*. (Orden de juego desde la mesa de salida - ver Regla 10-3)
Nota: Si una *bola provisional* jugada bajo la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *bola provisional*. Si la juega, ella mantiene la misma relación con la *bola provisional* anterior como la que mantiene la primera *bola provisional* respecto de la bola original.

b. Cuándo la bola provisional se convierte en la bola en juego
El jugador puede jugar una *bola provisional* hasta que alcance el lugar donde se supone que se encuentra la bola original. Si ejecuta un *golpe* con la *bola provisional* desde el lugar donde la bola original supuestamente se encuentra o desde un punto más cercano al *hoyo* que ese lugar, la bola original se considera *perdida* y la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego* bajo castigo de golpe y distancia (Regla 27-1).
Si la bola original está *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o se encuentra *fuera de límites*, la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, bajo castigo de golpe y distancia (Regla 27-1).
Excepción: Si es conocido o virtualmente cierto que la bola original que no ha sido encontrada, fue movida por un *agente externo* (Regla 18-1), se encuentra en una *obstrucción* (Regla 24-3), en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1), el jugador puede proceder bajo la *Regla* aplicable.

c. Cuándo debe abandonarse la bola provisional
Si la bola original no está *perdida* ni *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar jugando con la bola original. Si es conocido o virtualmente cierto que la bola original se encuentra en un *obstáculo de agua*, el jugador podrá proceder de conformidad con la Regla 26-1. En cualquier situación, si el jugador efectúa cualquier *golpe* adicional a la *bola provisional*, estará jugando una *bola equivocada* y aplicará lo que establece la Regla 15-3.
Nota: Si el jugador juega una *bola provisional* bajo la Regla 27-2a, y es posteriormente abandonada bajo la Regla 27-2c, los golpes efectuados con ella, así como los *golpes de castigo* incurridos únicamente al jugarla no cuentan.

BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES Y BOLA PROVISIONAL: GENERAL

27/1
Jugador indica a su caddie no buscar bola hasta que otros puedan ayudar

P. A ejecuta un largo golpe de salida hacia rough alto. B ejecuta un golpe de salida corto y también hacia rough alto. El caddie de A se dirige hacia el área donde la bola de A cayó para buscarla. Todos los demás, incluyendo a A, caminan hacia el área donde cayó la bola de B para buscarla. A indica a su caddie que también ayude a buscar la bola de B y demore la búsqueda de su bola hasta que

todos puedan ayudar. ¿Está permitido este procedimiento?

R. Sí.

27/1.5
Tiempo permitido para buscar bola perdida si juego es suspendido durante la búsqueda

P. Un jugador ha estado buscando su bola durante tres minutos cuando el juego se suspende. ¿Cuánto tiempo más se le permite para continuar la búsqueda?

R. El jugador puede continuar buscando durante dos minutos más. La suspensión del juego no tiene efecto alguno sobre el lapso de búsqueda de cinco minutos. Por lo tanto, aunque el jugador busque su bola durante la suspensión del juego, únicamente se le permite un total de cinco minutos para buscar su bola.

27/2
Tiempo permitido para buscar bola perdida después de jugar bola equivocada

P. En stroke play, un competidor busca su bola durante tres minutos, encuentra una bola, la juega y luego descubre que ha jugado una bola equivocada. Regresa al lugar desde donde jugó la bola equivocada y reanuda la búsqueda de su bola. ¿Cuánto tiempo más se le permite para continuar la búsqueda, dos o cinco minutos?

R. Dos minutos – ver la Definición de "Bola perdida".

27/3
Tiempo permitido para búsqueda cuando bola perdida se encuentra y se vuelve a perder

P. Un jugador encuentra su bola en rough alto después de buscarla durante dos minutos, abandona el área para tomar un bastón y cuando regresa no logra encontrar su bola. ¿Se le permiten tres o cinco minutos más para encontrar su bola?

R. Tres minutos.

27/4
Tiempo permitido para buscar bola original y bola provisional

P. ¿Se le conceden a un jugador cinco minutos para buscar su bola original y otros cinco minutos para buscar su bola provisional o sólo un total de cinco minutos?

R. Si ambas bolas están cerca la una de la otra y se pueden buscar simultáneamente, se concede un total de cinco minutos para su búsqueda. De lo contrario, se le conceden al jugador cinco minutos para buscar cada bola.

27/5
Jugador que busca su bola la confunde con bola del oponente

P. En un partido, A comienza a buscar su bola y después de dos minutos encuentra una bola que cree que es de su oponente y reanuda la búsqueda. Al transcurrir el período de cinco minutos de búsqueda se descubre que la bola que él había encontrado y que creyó que era la de su oponente, era en realidad la suya. ¿Cuál es la decisión?

R. Una vez que se ha encontrado una bola, un jugador tiene la oportunidad de identificarla como propia. En este caso, el jugador tuvo plena oportunidad de identificar la bola como suya dentro del lapso de búsqueda de cinco minutos y no lo hizo. Por lo tanto, la bola por definición está "perdida".

27/5.5
Bola original encontrada dentro de los cinco minutos del lapso de búsqueda pero no identificada sino hasta cumplido tal periodo

P. Un jugador juega su segundo golpe, busca su bola durante cuatro minutos y luego regresa por el fairway para jugar otra bola bajo la Regla 27-1. Una bola es encontrada dentro del lapso de cinco minutos, pero como el jugador ahora está lejos, le es imposible identificar la bola como propia antes de que el lapso de búsqueda haya transcurrido. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que una bola fue encontrada dentro de los cinco minutos del comienzo de la búsqueda, al jugador se le permite suficiente tiempo para llegar al área e identificarla. Si el jugador identifica la bola como suya, no se trata de una "bola perdida" aunque la identificación ocurra después de vencido el lapso de cinco minutos.

27/6
Jugador no puede encontrar bola debido a que otro jugador la jugó

P. A y B envían sus golpes de salida a la misma área. A encontró una bola y la jugó. B buscó su bola y no la encontró. Después de varios minutos, B regresó a la mesa de salida para poner otra bola en juego. En el camino encontró la bola de A y se dio cuenta de que A había jugado su bola por equivocación. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play, A pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En stroke play, A incurre en el castigo de dos golpes por jugar una bola equivocada y debe entonces jugar su propia bola (Regla 15-3b). La bola de A no se considera perdida a pesar de que A y B la hayan buscado por más de cinco minutos, porque A no había comenzado la búsqueda de su bola; la búsqueda había sido por la bola de B – ver la Definición de "Bola perdida".

Por otro lado, B inició la búsqueda de su bola tan pronto como salió a buscarla. Si habían transcurrido menos de cinco minutos antes de que B encontrara la bola

de A, B debía colocar una bola en el punto desde donde A había jugado equivocadamente la bola de B y continuado el juego, sin castigo – ver el último párrafo de la Regla 15-3. Sin embargo, si habían transcurrido cinco minutos, la bola original de B debe considerarse perdida y estaba obligado a poner otra bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia (Regla 27-1).

Decisión relacionada:

- 15-3b/1 Competidor juega bola equivocada y la pierde; bola perdida puede haber sido bola de co-competidor.

27/7
Bola encontrada en hoyo de animal de madriguera después de buscarla durante cinco minutos

P. El golpe de salida de un jugador queda en un área donde hay rough alto y un hoyo de un animal de madriguera. Después de buscar la bola durante cinco minutos, los jugadores del grupo determinan que no es conocido o virtualmente cierto que la bola esté dentro del hoyo del animal de madriguera. El jugador regresa a la mesa de salida para poner otra bola en juego bajo la Regla 27-1. Mientras el jugador está regresando a la mesa de salida, se encuentra la bola dentro del hoyo del animal de madriguera. ¿Puede el jugador proceder ahora bajo la Regla 25-1?

R. No. Al transcurrir los cinco minutos y no ser conocido o virtualmente cierto que la bola estaba en el hoyo del animal de madriguera, la bola se considera perdida y aplica la Regla 27-1.

27/8
Bola encontrada después de más de cinco minutos es jugada

P. Un jugador busca su bola durante cinco minutos y no la encuentra. Continúa la búsqueda, encuentra la bola y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola estaba perdida y, por lo tanto, fuera de juego después de transcurridos los cinco minutos de búsqueda – ver las Definiciones de "Bola en juego" y "Bola perdida". Cuando el jugador ejecutó un golpe con la bola fuera de juego, jugó una bola equivocada – ver la Definición de "Bola equivocada" – e incurrió en el castigo de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en stroke play – ver la Regla 15-3. En stroke play quedó descalificado si no corrigió el error de acuerdo a la Regla 27-1 antes de jugar desde la siguiente mesa de salida – Regla 15-3b.

Decisiones relacionadas:

- 15/5 Bola original encontrada y jugada después de poner otra bola en juego.
- 27-1/2.3 Bola original encontrada dentro del lapso de cinco minutos de búsqueda después de dropear otra bola; bola original jugada.
- 27-2b/5 Bola original jugada después de jugar bola provisional desde lugar más cerca del hoyo que lugar donde se estima que está bola original.

27/9
Jugador Busca Bola Perdida Después de Poner Otra Bola en Juego

P. De acuerdo a la Regla 27, si un jugador envía su tiro de salida a los árboles y coloca otra bola y la juega sin anunciar que es una bola provisional, la segunda bola se convierte en la bola en juego y la bola original está perdida. En un caso así, ¿se le prohíbe al jugador buscar su bola original?

R. No. Pero el jugador no debe jugar la bola si la encuentra y la búsqueda no debe retrasar indebidamente el juego.

27/10
Jugador no puede distinguir su bola de otra bola

P. A y B envían sus golpes de salida a la misma área. Ambas bolas fueron encontradas pero, como A y B estaban jugando bolas idénticas y ninguno había colocado una marca de identificación en su bola, no podían determinar cuál era la bola de A y cuál la de B. ¿Cuál es la decisión?

R. Como ninguno de los jugadores podía identificar su bola, ambas bolas se consideran perdidas — ver la Definición de "Bola perdida".
Este incidente reafirma que es aconsejable que el jugador coloque una marca de identificación en su bola — ver el Preámbulo de las Reglas 6-5 y 12-2.

27/11
Bola provisional no distinguible de bola original

Un jugador con derecho a jugar una bola provisional desde la mesa de salida, la envía hacia la misma área donde está su bola original. Las bolas tienen marcas idénticas y el jugador no puede distinguir una de la otra. A continuación se describen varias situaciones y soluciones que se basan en la equidad (Regla 1-4), cuando existen las circunstancias descritas abajo y una o ambas bolas son encontradas dentro de los cinco minutos de búsqueda:

Situación 1: Una bola es encontrada en un obstáculo de agua y la otra no se encuentra.

Solución 1: La bola que se encontró debe ser tratada como la bola provisional.

Situación 2: Ambas bolas son encontradas dentro del obstáculo de agua.

Solución 2: Como la bola original está perdida en un obstáculo de agua, y el jugador no puede identificarla (ver la Decisión análoga 27/10), el jugador debe proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a su bola original (estimando el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo, si es necesario – ver la Decisión 26-1/17); su siguiente golpe sería su tercero.

Situación 3: Una bola es encontrada dentro de límites y la otra está perdida o es encontrada fuera de límites.

Solución 3: La bola que está dentro de límites debe considerarse como la bola provisional.

Situación 4: Ambas bolas están dentro de límites, en un lie jugable o injugable, y (1) una bola está en un obstáculo de agua y la otra no o (2) ambas bolas

están a través del campo o en un bunker.

Solución 4: Se podría argumentar que ambas bolas están perdidas. Sin embargo, sería inequitativo exigirle al jugador que regrese a la mesa de salida y juegue su quinto golpe cuando ha encontrado ambas bolas pero no sabe cuál es la original y cuál la provisional. En consecuencia, el jugador debe elegir una de las bolas, tratarla como si fuera la provisional y abandonar la otra.

27/12
Identificación de bola se hace por testimonio de espectador

P. Las bolas de A y B están muy cerca la una de la otra. Ni A ni B podían identificar ninguna de las bolas como suya porque estaban jugando con bolas marcadas idénticamente. Un espectador, que vio cuando ambas bolas caían, pudo establecer cuál era la bola de A y cuál la de B ¿Se puede aceptar su testimonio, o se deben considerar ambas bolas perdidas al no poder ser identificadas por A y B?

R. Si el Comité decide que, basados en la información dada por el espectador, A y B podían identificar sus bolas, no se deben considerar perdidas. De lo contrario, tendrían que proceder bajo la Regla 27-1.

Decisión relacionada con de 27/10 a 27/12:
- 12-2/1 Identificar bola solamente por fabricante, modelo y número.

27/13
Jugador rehúsa a identificar bola

P. Un jugador se niega a propósito a identificar una bola como suya. ¿Qué puede hacer el oponente o co-competidor en ese caso?

R. El oponente o co-competidor tiene derecho a quedar satisfecho con respecto a la identificación de la bola del jugador.

Si un jugador, en forma deshonesta, se niega a identificar su bola, el oponente o co-competidor puede turnar la disputa al Comité (Regla 34-3). En tal caso, el Comité estaría justificado en imponer el castigo de descalificación, bajo la Regla 33-7, al jugador.

Decisiones relacionadas:
- 27-2/2 Miembro del Comité encuentra la bola original del jugador; jugador prefiere continuar con la bola provisional.
- 27-2b/1 Continuar juego con bola provisional sin buscar bola original.
- 27-2c/2 Bola que se cree es la original encontrada; jugador desea ignorarla y continuar el juego con bola provisional.

27/14
Bola en árbol es identificada pero no recuperada

P. La bola de un jugador se aloja en lo alto de un árbol. Él la identifica con la ayuda de unos binoculares, pero no logra recuperarla. ¿Se considera perdida la bola, en cuyo caso el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1?

R. No. Como la bola fue identificada, no se considera perdida – ver la Definición de "Bola perdida". Al jugador se le permite invocar la Regla de bola injugable (Regla 28).

27/15
Bola en árbol es visible pero no identificable

P. Un jugador está seguro de que su bola está en lo alto de un árbol. Puede ver una bola en el árbol, pero no puede identificarla como la suya. ¿Se considera perdida la bola, en cuyo caso el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1?

R. Sí.

27/16
Bola declarada perdida se encuentra antes de poner otra bola en juego

P. Un jugador buscó su bola durante dos minutos, la declaró perdida e inició el regreso para jugar otra bola desde el punto desde donde jugó la bola original por última vez. Antes de poner otra bola en juego, se encontró su bola original dentro del lapso de los cinco minutos permitidos para la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no puede dar por perdida la bola por la simple declaración – ver la Definición de "Bola perdida". La bola original permaneció en juego – ver la Definición de "Bola en juego".

27/17
Competidor juega fuera de turno desde lugar distinto a mesa de salida y pone otra bola en juego en punto del golpe previo

P. En stroke play, un competidor cuya bola reposaba a través del campo, jugó fuera de turno. Él debía haber continuado con la bola jugada fuera de turno sin castigo, pero erróneamente creyó que debía cancelar y repetir el golpe en el orden correcto. El competidor dropeó otra bola en el lugar donde jugó el golpe anterior, pero su acción fue cuestionada antes de que jugara la bola dropeada. ¿Cuál es la decisión?

R. Ya que la bola dropeada no fue dropeada con la intención de ponerla en juego bajo el castigo de golpe y distancia, la parte c de la Definición de "Bola perdida" no aplica y, por lo tanto, la bola original no estaba perdida. Ya que el competidor había puesto una bola en juego bajo una Regla inaplicable pero no la había jugado, aplica la Regla 20-6, y el jugador puede corregir su error y continuar el juego con la bola original, sin castigo.

Si el competidor hubiera jugado la bola dropeada, se consideraría que había jugado bajo el castigo de golpe y distancia (Regla 27-1a) y la bola original estaría perdida.

Decisiones relacionadas:

- 27-1/2 Bola original encontrada, dentro del lapso de cinco minutos de búsqueda, después de dropear otra bola.

Otras Decisiones relacionadas – Ver "Usar Regla o procedimiento inaplicable" en el Índice.

27/18
Puerta en cerca que marca el fuera de límites

P. Una puerta en una cerca que marca los límites se abre hacia el campo. A veces la puerta está abierta y otras veces está cerrada. Si la puerta está abierta, ¿se le permite al jugador cerrarla si interfiere con su golpe?

R. Una puerta en una cerca que marca los límites, cuando está cerrada, forma parte de la cerca, no es una obstrucción (ver la Definición de "Obstrucciones") y no debe ser movida. Una puerta en una cerca que marca los límites, cuando está abierta, no está cubierta por las Reglas. En equidad (Regla 1-4), el jugador que encuentre la puerta abierta puede dejarla tal como la encuentra, o cerrarla, pero no debe moverla a otra posición.

Decisiones relacionadas:
- 13-2/18 Mejorar posición de bola al doblar malla que marca límites.
- 24/4 Parte de cerca de límites dentro de línea de límites.

27/19
Cuándo bola dentro de la malla que marca límites se considera fuera de límites

P. En vista de la Definición de "Fuera de límites", ¿es correcto decir que si los postes de una malla que marcan los límites están en el lado interior del campo, si el diámetro de los postes es mayor que el diámetro de una bola y si la malla está derecha, una bola que se recarga en la parte interior de la malla estaría fuera de límites?

R. Sí.

Decisiones relacionadas con 27/18 y 27/19:
- Ver "Barda, cerca, línea, pared o estacas de límites" (I-12) y "Muro o Pared" (I-104) en el Índice.

27/20
Calle pública definida como fuera de límites divide el campo; estatus de bola que cruza la calle

P. Una calle pública, definida como fuera de límites, divide el campo. Una bola cruza la calle y queda en la parte del campo al otro lado de la calle. ¿Se considera la bola fuera de límites?

R. No. Como la bola está en el campo, se considera dentro de los límites, salvo que una Regla Local disponga otra cosa. Sin embargo, como es injusto que una bola en la calle se considere fuera de límites y una del otro lado de la calle se considere dentro de los límites, se sugiere que se adopte la siguiente Regla Local:

"Una bola que cruza una calle pública definida como fuera de límites y se queda del otro lado de la calle, está fuera de límites, aunque repose en otra parte del campo."

Decisiones relacionadas:

- 33-2a/12 Límite interior entre hoyos.
- 33-2a/13 Mesa de salida declarada dentro de límites para ejecutar golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante.
- 33-2a/14 Fuera de límites interno aplica solamente para golpe de salida.
  33-8/38 Regla Local considera bola fuera de límites si cruza límite y queda en reposo de regreso en el campo.

GOLPE Y DISTANCIA; BOLA FUERA DE LÍMITES; BOLA NO ENCONTRADA DENTRO DE CINCO MINUTOS

27-1/1

Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para buscar, pero después de colocar otra bola en tee

P. Un jugador juega desde la mesa de salida, busca brevemente su bola y regresa y coloca otra bola en un tee. Antes de jugar esa bola y dentro de los cinco minutos permitidos para la búsqueda, se encuentra la bola original. ¿Se le permite al jugador abandonar la bola que está en el tee y jugar la bola original?

R. Sí. La bola en el tee no está en juego, dado que el jugador no le ha ejecutado un golpe (ver la Definición de "Bola en juego") y la bola original no estaba perdida (ver la Definición de "Bola perdida").

27-1/2

Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para buscar, pero después de dropear otra bola

P. Un jugador juega su segundo golpe, busca su bola brevemente y regresa y dropea otra bola bajo la Regla 27-1. Antes de jugar la bola dropeada y dentro de los cinco minutos permitidos para la búsqueda, encuentra la bola original. ¿Debe el jugador seguir jugando con la bola dropeada?

R. Sí. Cuando el jugador puso una bola sustituta en juego en el punto donde ejecutó el último golpe con la intención de jugar bajo el castigo de golpe y distancia (Regla 27-1a), la bola original está perdida (ver la Definición de "Bola perdida"). Por lo tanto, la Regla 20-6 no aplica y el jugador debe continuar con la bola sustituta.

Decisión relacionada:

- 27/17 Competidor juega fuera de turno desde lugar distinto a mesa de salida y pone otra bola en juego en punto de golpe anterior.

27-1/2.3
Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para buscar y después de que se dropeó otra bola; bola original jugada

P. En la Decisión 27-1/2, el jugador fue requerido a seguir jugando con la bola dropeada. ¿Cuál sería la decisión si el jugador juega la bola original?

R. Dado que la bola original ya no es la bola en juego del jugador, es una bola equivocada y aplican las provisiones de la Regla 15-3.

Decisiones relacionadas:
- 15/5 Bola original encontrada y jugada después de poner otra bola en juego.
- 27/8 Bola encontrada después de los cinco minutos permitidos para buscar luego jugada.
- 27-2b/5 Bola original jugada después de jugar bola provisional desde lugar más cerca del hoyo que lugar donde se estima que está la bola original.

27-1/2.5
Bola perdida tratada como movida por agente externo sin ser conocido o virtualmente cierto

P. Un jugador que no puede encontrar su bola la trata como si hubiera sido movida por un agente externo sin ser conocido o virtualmente cierto, en vez de tratarla como bola perdida. En consecuencia, dropea una bola donde él piensa que estaba su bola original (Regla 18-1) y la juega, en vez de proceder bajo el castigo de golpe y distancia por bola perdida (Regla 27-1). ¿Cuál es la decisión?

R. Al no ser conocido o virtualmente cierto que la bola había sido movida por un agente externo, el jugador debió poner otra bola en juego bajo la Regla 27-1. Al jugar una bola dropeada bajo la Regla 18-1, el jugador está jugando desde un lugar equivocado.

En match play, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En stroke play, el jugador incurre en el castigo de golpe y distancia establecido en la Regla 27-1 y una castigo adicional de dos golpes por violar esa Regla (Regla 20-7c). Como se trata de una violación grave, el jugador está sujeto a la descalificación a menos que corrija su error como lo establece el segundo párrafo de la Regla 20-7c.

Decisión relacionada:
- 25-1c/2 Bola dropeada y jugada según Regla de terreno en reparación ante ausencia de conocimiento o certeza virtual de que bola original se encuentra en el terreno en reparación.

27-1/3
Bola dropeada en área donde se perdió la bola original; bola jugada

P. Un jugador, al no poder encontrar su bola, dropea otra bola en el área donde se perdió su bola original y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play, el jugador pierde el hoyo – Regla 20-7b.

En stroke play, el jugador incurre en el castigo de golpe y distancia bajo la Regla 27-1 y una castigo adicional de dos golpes por violar esa Regla. Si se trató de una violación grave, debe rectificar el error de acuerdo al segundo párrafo de la Regla 20-7c; si no lo hace, está descalificado.

BOLA PROVISIONAL: GENERAL

27-2/1
Bola provisional sirve como bola en juego si bola original injugable o dentro de obstáculo de agua

P. ¿Se le permite a un jugador anunciar que una segunda bola que va a jugar es tanto: (a) una bola provisional para el caso de que la bola original esté perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites y (b) la bola en juego en caso de que la bola original esté injugable o en un obstáculo de agua?

R. No.

27-2/2
Miembro del Comité encuentra bola original de jugador; jugador prefiere continuar con bola provisional

P. ¿Está, un miembro del Comité o un caddie delantero, obligado a informar a un jugador que su bola original ha sido encontrada, aunque sea evidente que el jugador no tiene intenciones de buscarla porque prefiere continuar el juego con la bola provisional que ha jugado?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:
- 27/13 Rehusar a identificar la bola.
- 27-2b/1 Continuar juego con bola provisional sin buscar bola original.
- 27-2c/2 Bola que se cree es la original encontrada; jugador desea ignorarla y continuar juego con bola provisional.

BOLA PROVISIONAL: PROCEDIMIENTO

27-2a/1
Anuncio de bola provisional

P. Un jugador golpea su bola hacia un área en donde puede estar perdida afuera de un obstáculo de agua o fuera de límites. Luego el jugador dropea otra bola y la juega. La intención del jugador es que la bola dropeada sea una bola provisional, pero omitió informar a su oponente, anotador o co-competidor que estaba "jugando una bola provisional". En una situación así, ¿pueden las acciones del jugador constituir el anuncio de que está jugando una bola provisional?

R. No. La Regla 27-2a específicamente dice que el jugador debe informar a su oponente, anotador o co-competidor que es su intención jugar una bola provisional.

La declaración del jugador debe mencionar específicamente las palabras "bola provisional" o debe aclarar que está procediendo bajo la Regla 27-2a. Por lo tanto, un jugador que se queda callado ha puesto otra bola en juego.

Los siguientes son ejemplos de declaraciones que no satisfacen la exigencia de anunciar una bola provisional:

(a) "Esa puede estar perdida. Voy a recargar".
(b) "Esa puede estar fuera".
(c) "Mejor que juegue otra".
(d) "A ésa no la encuentro jamás. Voy a jugar otra".

27-2a/1.3
Jugador pretende jugar bola provisional pero nadie presente para escuchar el anuncio

P. En stroke play, A envía su tiro de salida hacia los árboles. Después de buscar durante cinco minutos, no encuentra su bola y regresa a la mesa de salida a jugar una segunda bola bajo a la Regla 27-1c. Envía su segundo golpe nuevamente hacia los árboles. Pretende jugar una bola provisional, pero sus dos cocompetidores están adelantados y no pueden esuchar el anuncio de la intención de A de jugar una bola provisional. ¿Cómo debería A proceder?

R. La Regla 27-2a no contempla la ausencia de un oponente, anotador o cocompetidor cuando el jugador pretende jugar una bola provisional. En este caso, pare evitar retrasar el juego, se considera que A ha satisfecho los requisitos del anuncio de la Regla 27-2a si le informa a su oponente, anotador o co-competidor, tan pronto como le sea práctico, que ha jugado una bola provisional.

27-2a/1.5
Significado de "Adelantarse a Buscar"

P. Bajo la Regla 27-2a, ¿cuándo se considera que un jugador se ha adelantado a buscar su bola original de tal manera que ya no se puede jugar una bola provisional?

R. Se considera que un jugador se ha adelantado a buscar cuando ha avanzado más que una corta distancia hacia el lugar donde se presume está su bola original. Ya que el propósito de la Regla 27-2 es ahorrar tiempo, se le permite al jugador adelantarse una corta distancia antes de determinar que ahorraría tiempo regresar sin demora a jugar una bola provisional. Como lineamiento, se debe considerar que el jugador ha avanzado más que una corta distancia, y por lo tanto se ha adelantado a buscar, si ha avanzado más de aproximadamente 50 yardas. Sin embargo, este lineamiento no prohíbe a un jugador jugar una bola provisional cuando ha procedido más de una corta distancia por otro propósito específico, tal como traer otra bola o un bastón diferente para jugar la bola provisional, o para hablar con un árbitro.

27-2a/2
Bola provisional jugada únicamente en la creencia de que bola original puede estar en obstáculo de agua

P. El golpe de salida de un jugador puede estar en un obstáculo de agua, pero evidentemente no está perdido afuera del obstáculo de agua o fuera de límites. El jugador anuncia que, como su bola puede estar en el obstáculo, va a jugar una bola provisional, y así lo hace. La Regla 27-2a parece prohibir el juego de una bola provisional en estas circunstancias. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador no jugó una bola provisional, la cual, de acuerdo con la Definición de "Bola provisional", es una bola jugada bajo la Regla 27-2 cuando una bola puede estar perdida afuera de un obstáculo de agua o fuera de límites. La segunda bola jugada desde la mesa de salida estaba en juego ya que no era una bola provisional.

27-2a/2.2
Posibilidad de que bola original esté en obstáculo de agua puede no impedir al jugador jugar bola provisional

P. Si la bola original del jugador puede estar en reposo dentro de un obstáculo de agua, ¿se le impide al jugador jugar una bola provisional?

R. No. Aunque la bola original pueda estar en un obstáculo de agua, el jugador tiene derecho a jugar una bola provisional si la original puede estar perdida afuera del obstáculo de agua o fuera de los límites del campo. En este caso, si la bola original se encuentra dentro del obstáculo de agua, la bola provisional debe ser abandonada – Regla 27-2c .

27-2a/2.5
Jugador que juega bola provisional creyendo que bola original puede estar perdida afuera de un obstáculo de agua, luego descubre que no hay posibilidad de que bola se haya perdido afuera del obstáculo de agua

P. El golpe de salida de un jugador va dirigido hacia un área de árboles, arbustos y pasto alto. Creyendo que su bola puede estar perdida afuera de un obstáculo de agua, el jugador anuncia su intención de jugar una bola provisional y la juega desde la mesa de salida. Cuando llega al área, se da cuenta que el área en cuestión es un pantano que está definido como obstáculo de agua lateral y es conocido o virtualmente cierto que su bola está en él. ¿Cuál es la decisión?

R. Debido a que el jugador jugó una segunda bola desde la mesa de salida creyendo que su bola original podía estar perdida afuera de un obstáculo de agua, esa bola es una bola provisional. El descubrimiento posterior de que el área en cuestión es un obstáculo de agua lateral es irrelevante. Por lo tanto, el jugador debe abandonar la bola provisional y proceder bajo la Regla 26-1 – ver la Regla 27-2c.

27-2a/3
Juego de bola provisional en ausencia de posibilidad razonable de que bola original se haya perdido o esté fuera de límites

P. En ausencia de una posibilidad razonable de que una bola esté perdida afuera de un obstáculo de agua o esté fuera de límites, ¿se le permite a un jugador jugar una bola provisional?

R. No. Si el jugador juega una bola en estas circunstancias, la bola no se considera provisional, sino la bola en juego – ver la Decisión 27-2a/2.

Decisiones relacionadas:
- 26-1/1 Significado de "Conocido o virtualmente cierto".
- 26-1/1.3 Cuándo es necesario adelantarse a establecer certeza virtual.

27-2a/4
Tres bolas jugadas desde el mismo punto; solamente la segunda fue bola provisional

P. Un jugador, creyendo que su tiro de salida puede estar perdido afuera de un obstáculo de agua o fuera de límites, juega una bola provisional. Su bola provisional fue golpeada en la misma dirección que la bola original y, sin ningún anuncio, juega otra bola desde la mesa de salida. Esta bola queda en reposo sobre el fairway. ¿Cuál es la decisión?

R. Si la bola original no está perdida afuera de un obstáculo de agua o fuera de límites, el jugador debe continuar jugando esa bola sin castigo.

Si la bola está perdida o fuera de límites, el jugador debe continuar jugando con la tercera bola jugada desde la mesa de salida ya que, cuando esta bola fue jugada sin ningún anuncio, la bola provisional se considera perdida automáticamente, sin importar su ubicación. El jugador lleva 5 golpes con la tercera bola jugada desde la mesa de salida.

En ambas situaciones, la tercera bola mantiene relación únicamente con la última bola jugada, es decir, con la bola provisional.

27-2a/5
Jugador intencionalmente dropea una bola provisional después de iniciada la búsqueda de la bola original; la bola original es encontrada dentro de cinco minutos y antes de jugar la bola dropeada

P. Un jugador busca su bola durante tres minutos y declara su intención de regresar a jugar una bola provisional. El jugador dropea la bola que anunció como provisional. Luego, antes de que el jugador realice un golpe con la bola provisional, se encuentra la bola original dentro de los cinco minutos de búsqueda permitidos. ¿Cuál es la decisión?

R. Como se había adelantado para buscar su bola original, el jugador no estaba facultado para jugar una bola provisional bajo la Regla 27-2a. En consecuencia, debido a que el procedimiento de dropeo adoptado por el jugador no cumplía con las Reglas, éste tenía derecho a corregir el error según la Regla 20-6 y continuar jugando con la bola original, sin castigo, desde donde se encontró.

Si el jugador no corrigió el error bajo la Regla 20-6 y realizó un golpe con la bola dropeada, dicha bola se convirtió en su bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia (ver la Regla 28-1a). (Nueva)

CUÁNDO LA BOLA PROVISIONAL SE CONVIERTE EN LA BOLA EN JUEGO

27-2b/1
Continuar juego con bola provisional sin buscar bola original

P. En un par 3, el jugador envía su golpe de salida a una arboleda frondosa. Juega entonces una bola provisional que se queda cerca del hoyo. En vista de la posición de la bola provisional, el jugador no desea encontrar su bola original. No la busca y camina directamente hacia su bola provisional con la intención de continuar el juego con ella. Su oponente (o co-competidor) cree que le sería beneficioso que la bola original fuese encontrada. ¿Se le permite al oponente (o co-competidor) buscar la bola del jugador?

R. Sí. En equidad (Regla 1-4), le es permitido al oponente o co-competidor buscar durante cinco minutos siempre que en ese intervalo el jugador no ejecute un golpe con la bola provisional estando más cerca del hoyo que el lugar donde la bola original presumiblemente está. El jugador tiene derecho a ejecutar dicho golpe. Si lo hace, la bola original se considera perdida bajo la Regla 27-2b y no tendría sentido continuar su búsqueda. En match play, si el jugador procede de esta manera y su bola provisional está más cerca al hoyo que la bola de su oponente, éste puede exigir que se repita el golpe (Regla 10-1c). Sin embargo, el hecho de exigir la repetición del golpe no modifica la condición de la bola original que se perdió cuando la bola provisional fue jugada fuera de turno – ver también la Decisión 27-2c/2.

Decisiones relacionadas:
- 27/13 Rehusar a identificar bola.
- 27-2/2 Miembro del Comité encuentra bola original del jugador; jugador prefiere continuar con bola provisional.
- 27-2c/2 Bola creída la original encontrada; jugador desea ignorarla y continuar con bola provisional.

27-2b/2
Cuándo bola provisional embocada se convierte en bola en juego

P. En un hoyo corto, el golpe de salida de A puede estar perdido afuera de un obstáculo de agua o fuera de límites, por lo que juega una bola provisional que emboca. A no desea buscar su bola original. B, oponente o co-competidor de A,

va a buscar la bola original. ¿Cuándo se convierte la bola provisional en la bola en juego?

R. En equidad (Regla 1-4), la bola provisional se convierte en la bola en juego tan pronto A la saca del hoyo, siempre y cuando su bola original no haya sido encontrada antes, dentro del campo y dentro de los cinco minutos contados desde que B inició su búsqueda.

27-2b/3
Bola original más lejos del hoyo que bola provisional; jugador busca brevemente bola original, juega bola provisional y luego encuentra bola original

P. La bola provisional de un jugador queda en reposo más cerca de donde se jugó que el lugar donde se presume que está la bola original. Después de buscar la bola original durante dos minutos, el jugador regresa, juega su segundo golpe con la bola provisional y luego encuentra su bola original dentro del lapso de cinco minutos. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador debe continuar el juego con su bola original. El juego de una bola provisional no convierte a la bola original en perdida hasta que haya sido jugada desde el lugar donde la bola original se presume que está, o desde un lugar más cercano al hoyo que dicho lugar – Regla 27-2b.

27-2b/4
Bola provisional jugada desde lugar más cercano al hoyo que lugar donde bola original se presume está, pero no desde lugar más cercano al hoyo que lugar en donde está bola original

P. Un jugador, creyendo que su golpe de salida puede estar perdido afuera de un obstáculo de agua o en una calle definida como fuera de límites, juega una bola provisional. Busca su bola original pero no la encuentra. Juega su bola provisional. Sigue caminando y encuentra su bola original dentro de límites. La bola original debió haber rebotado en la calle y regresado al campo, porque se encontró bastante más lejos de la mesa de salida de lo que se creía. ¿Estaba la bola original aún en juego?

R. No. El jugador ejecutó un golpe con la bola provisional desde un lugar más cercano al hoyo que el lugar donde se presumía que estaba la bola original. Al hacerlo, la bola provisional se convirtió en la bola en juego y la bola original se perdió – Regla 27-2b.

El lugar donde la bola original realmente estaba es irrelevante.

27-2b/5
Bola original jugada después de jugar bola provisional desde lugar más cercano al hoyo que lugar donde se presume que está bola original

P. Un jugador, al no encontrar su bola original, va hacia adelante y juega el segundo golpe con su bola provisional desde un lugar más cercano al hoyo que el lugar donde se presume que está la bola original. Luego el jugador encuentra su

bola original y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R. Cuando el jugador ejecuta su segundo golpe con la bola provisional, la bola original está perdida y la bola provisional se convierte en la bola en juego – Regla 27-2b. Al ejecutar un golpe con una bola que ya no está en juego (la bola original), el jugador jugó una bola equivocada – ver la Definición de "Bola Equivocada"– y está sujeto a la penalidad prescrita bajo la Regla 15-3.

Decisiones relacionadas:

- 15/5 Bola original encontrada y jugada después de poner otra bola en juego.
- 27/8 Bola encontrada después de los cinco minutos de búsqueda es jugada.
- 27-1/2.3 Bola original encontrada dentro de los cinco minutos de búsqueda después de dropear otra bola; bola original jugada.

27-2b/6
Jugador abandona bola original y se adelanta para jugar bola provisional; bola original luego encontrada

P. Un jugador, después de haber buscado su bola durante un minuto, la abandona y sigue adelante para continuar el juego con la bola provisional. Antes de jugar su bola provisional, algunos espectadores encuentran la bola original antes de que expire el lapso de cinco minutos para su búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola original continúa siendo la bola en juego puesto que fue encontrada dentro de los cinco minutos después de iniciar la búsqueda y el jugador no había ejecutado un golpe con la bola provisional desde el lugar donde la bola original se presumía que estaba o desde un punto más cercano al hoyo que dicho lugar (Regla 27-2b).

27-2b/6.5
Jugador declara bola provisional injugable y dropea bola; bola original luego encontrada

P. Un jugador ejecuta su golpe desde la mesa de salida hacia un rough alto a aproximadamente 150 yardas de la mesa de salida y, dado que su bola puede estar perdida afuera de un obstáculo de agua, juega una bola provisional. Después de buscar brevemente su bola original, se adelanta para ir a jugar su bola provisional que está en un arbusto a unas 200 yardas de la mesa de salida. Declara su bola provisional injugable y la dropea según la Regla 28c, dentro del largo de dos bastones de donde estaba. Antes de jugar la bola provisional, la bola original del jugador es encontrada por un espectador dentro del laspo de cinco minutos de que el jugador comenzó su búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola original siguió siendo la bola en juego dado que se la encontró dentro de los cinco minutos después de comenzar su búsqueda y el jugador no había ejecutado un golpe con la bola provisional (ver la Regla 27-2b). El hecho de que el jugador haya levantado y dropeado la bola provisional según la Regla 28-2c, es irrelevante.

27-2b/7
Bola provisional jugada creyendo equivocadamente que es bola original

P. Un jugador, creyendo que su bola original puede estar fuera de límites, juega una bola provisional que se queda en la misma área. Encuentra una bola que cree que es su bola original, la juega y luego descubre que era la bola provisional. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el jugador llega al lugar donde su bola original se presume que está y ejecuta un golpe con la bola provisional, la bola provisional se considera en juego y la bola original perdida – Regla 27-2b.

27-2b/8
Bola provisional levantada creyendo equivocadamente que bola original está dentro de límites

P. Un jugador, creyendo que su bola original puede estar fuera de límites, juega una bola provisional que se queda más corta que donde presumiblemente quedó la bola original. Se adelanta, ve su bola original y creyendo que está dentro de límites, levanta la bola provisional. Luego descubre que la bola original estaba fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R. Como la bola original estaba fuera de límites, la bola provisional estaba en juego – Regla 27-2b. Cuando el jugador levantó su bola en juego (la bola provisional) sin autoridad bajo las Reglas, incurrió en el castigo de un golpe y debe recolocarla – (Regla 18-2).

27-2b/9
Bola provisional levantada luego se convierte en bola en juego

P. En stroke play, un competidor, creyendo que su golpe de salida puede estar perdido afuera de un obstáculo de agua, juega una bola provisional. Encuentra una bola que cree que es su bola original, ejecuta un golpe con ella, levanta la bola provisional y luego descubre que la bola que jugó no era su original, sino una bola equivocada. Reanuda la búsqueda de su bola original pero no logra encontrarla. ¿Cuál es la decisión?

R. El competidor levantó una bola que iba a convertirse en su bola en juego, es decir, la bola provisional – ver la Regla 27-2b. Por lo tanto, el jugador incurrió en el castigo de golpe y distancia bajo la Regla 27-1 debido a la pérdida de su bola original, un castigo de dos golpes bajo la Regla 15-3b por jugar una bola equivocada y el castigo de un golpe bajo la Regla 18-2 por haber levantado su bola provisional. Debe recolocar la bola provisional que es ahora su bola en juego y continuar jugando con ella. El competidor estaría jugando su séptimo golpe.

27-2b/10
Bola Provisional Levantada Luego Se Convierte en Bola en Juego; Competidor Luego Juega de Lugar Equivocado

P. Respecto a la Decisión 27-2b/9, en que una bola provisional que fue levantada luego se convierte en la bola en juego, ¿cuál es la decisión si el competidor regresa a la mesa de salida con la bola provisional y la pone en juego nuevamente?

R. Cuando el competidor jugó nuevamente desde la mesa de salida en vez de recolocar y jugar la bola provisional desde donde fue levantada, puso una bola en juego bajo golpe y distancia (ver la Regla 27-1a). Sin embargo, el castigo de un golpe por levantar la bola provisional infringiendo la Regla 18-2 aún aplica porque, al momento de levantar la bola provisional, el jugador no tenía la intención de jugarla nuevamente desde la mesa de salida. Por lo tanto, el jugador estaría jugando su octavo golpe desde la mesa de salida.

Decisiones relacionadas:
- 10-2c/1 Bola jugada fuera de turno desde mesa de salida abandonada y otra bola puesta en juego en orden correcto.
- 18-2/1 Jugador que falla golpe de salida baja el tee antes de ejecutar siguiente golpe.
- 18-2/2 Bola que cae del tee cuando golpe apenas la toca es levantada y recolocada en tee.
- 18-2/11 Tiro de salida erróneamente creído fuera de límites es levantado; competidor juega otra bola desde mesa de salida.
- 29-1/9 Tanto jugador como compañero juegan desde misma mesa de salida en golpes alternos.

CUÁNDO SE DEBE ABANDONAR LA BOLA PROVISIONAL

27-2c/1 (Reservada)

27-2c/1.5
Si es que bola provisional se convierte en bola en juego cuando bola original está perdida en terreno en reparación

P. Un jugador ejecuta su golpe de salida hacia un área de rough alto y, como su bola puede estar perdida ahí, juega una bola provisional. Durante la búsqueda de la bola original, el jugador descubre que el Comité había marcado un área grande del rough como terreno en reparación. Queda establecido que hay certeza virtual de que la bola original está perdida en el terreno en reparación. ¿Se convierte la bola provisional automáticamente en la bola en juego dado que la bola original se perdió afuera de un obstáculo de agua?

R. No. El jugador puede seguir jugando con la bola provisional bajo la Regla 27-2b o puede proceder bajo la Regla 25-1c (i) ya que es virtualmente cierto que su bola está en terreno en reparación – ver la Excepción a la Regla 27-2b.

Decisión relacionada:
• 25-1c/3 Bola jugada de área de terreno en reparación se pierde en esa área.

27-2c/2
Bola que pudiera ser bola original es encontrada; jugador desea ignorarla y continuar juego con bola provisional

P. En un par 3, un jugador envía su golpe de salida a un matorral y como su bola puede estar perdida, juega una bola provisional que se queda cerca del hoyo. En estas circunstancias, es más ventajoso para el jugador no encontrar su bola original. Por lo tanto, el jugador no busca su bola original y camina directamente hacia su bola provisional. Al hacerlo, una bola que pudiera ser su bola original es encontrada. Se le informa al jugador que su bola original puede haber sido encontrada. ¿Se le permite al jugador ignorarla y continuar el juego con la bola provisional?

R. No. El jugador debe inspeccionar la bola encontrada y, si es su bola original, debe continuar el juego con ella (o proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable). La bola provisional debe ser abandonada – Regla 27-2c. Ver también la Decisión 27-2b/1.

Decisiones relacionadas:
• 27/13 Rehusar a identificar bola.
• 27-2/2 Miembro del Comité encuentra bola original del jugador; jugador prefiere continuar con bola provisional.
• 27-2b/1 Continuar juego con bola provisional sin buscar bola original.

27-2c/3
Bola provisional jugada desde punto más cercano al hoyo que bola original porque el jugador creyó equivocadamente que bola original, que era visible, estaba fuera de límites

P. La bola de un jugador quedó 20 yardas pasada del green y más allá de una estaca blanca que el caddie del jugador dijo era una estaca que marcaba los límites. El jugador jugó una bola provisional que se quedó antes del green, pero más cerca del hoyo que la bola original. El jugador jugó la bola provisional al green. Luego caminó atrás del green hacia su bola original que había sido visible todo el tiempo y descubrió que la estaca blanca no era una estaca que marcaba los límites y que su bola original estaba dentro del campo. ¿Cuál es la decisión?

R. El jugador debió determinar la condición de su bola original antes de ejecutar el segundo golpe con su bola provisional, y como la bola original no estaba fuera de límites y era visible, debió haber abandonado la bola provisional. Al omitir hacerlo, el segundo golpe con la bola provisional fue un golpe con una bola equivocada – Regla 27-2c.

En match play, el jugador perdió el hoyo (Regla 15-3a).

En stroke play, el jugador incurrió en dos golpes de castigo (Regla 15-3b) y debió terminar el hoyo con su bola original.

27-2c/4
Bola original y bola provisional encontradas fuera de límites

P. Un jugador encuentra su bola original y su bola provisional fuera de límites. Las bolas habían sido jugadas desde la mesa de salida. ¿Cuando el jugador regresa a la mesa de salida y juega otra bola, ha ejecutado 3 ó 5 golpes?

R. El jugador habrá ejecutado 5 golpes cuando juegue la tercera bola desde la mesa de salida. Un golpe ejecutado con una bola provisional y cualquier penalidad relacionada con la misma cuenta a menos que la bola provisional sea abandonada como lo dispone la Regla 27-2c.

Decisiones relacionadas:

- 15/7 Bola equivocada jugada en creencia que es bola provisional o segunda bola.
- 20-7c/5 Competidor juega segunda bola según la Regla 20-7c; aclaración de "Golpes de castigo incurridos sólo por jugar la bola que se decide que no cuenta".

REGLA 28

BOLA INJUGABLE

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

El jugador puede considerar su bola injugable en cualquier lugar del *campo* excepto cuando la bola se encuentra en un *obstáculo de agua*. El jugador es el único juez para determinar si su bola está injugable.
Si el jugador decide que su bola es injugable, debe, bajo castigo de un golpe:

a. Proceder bajo lo previsto de golpe y distancia en la Regla 27-1 jugando una bola tan cerca como sea posible del punto desde el cual se jugó la bola original por última vez (ver Regla 20-5); o
b. Dropear una bola atrás del punto donde se encuentra la bola, manteniendo ese punto en línea recta entre el hoyo y el lugar en donde se dropea la bola, sin haber límite en que tan atrás la bola podrá ser dropeada; o
c. Dropear una bola dentro del largo de dos bastones desde el punto donde la bola se encuentra, sin acercarse al *hoyo*.

Si la bola injugable se encuentra en un *bunker*, el jugador puede proceder bajo el inciso a, b ó c. Si elige proceder bajo el inciso b ó c, deberá dropear una bola en el *bunker*.
La bola puede ser levantada y limpiada o *sustituida* por otra bola al proceder bajo esta Regla.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

BOLA INJUGABLE

28/1

Cuándo es necesario encontrar e identificar una bola considerada injugable

P. Un jugador envía su golpe de salida a una barranca profunda. Inmediatamente considera la bola injugable y juega otra bola desde la mesa de salida de acuerdo con la opción de golpe y distancia bajo la Regla 28. ¿Se le permite a un jugador considerar injugable una bola que no ha sido encontrada?

R. Sí. Al jugador se le permite proceder según la opción de golpe y distancia (Regla 28a) sin encontrar su bola.

Sin embargo, como las Reglas 28b y c exigen la referencia al lugar en donde está la bola, el jugador debe encontrar e identificar su bola para proceder de acuerdo con cualquiera de estas dos opciones.

28/2
Jugador considera injugable primera bola golpeada desde mesa de salida, abandona bola provisional y reclama que lleva tres con la tercera bola

P. Un jugador envía su golpe de salida bien adentro de un bosque a la derecha. Golpea entonces una bola provisional que cae en el mismo bosque. El jugador no busca ninguna de las dos bolas.

El jugador consideró injugable su primera bola, manifestó que abandonaba su bola provisional y golpeó una tercera bola desde la mesa de salida. Sostuvo que su tercera bola estaba en juego y que llevaba 3 golpes. Basó su argumento en la Regla 28, que establece que el jugador es el único juez respecto a si su bola es injugable y en la Decisión 28/1, que establece que el jugador puede proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia de la Regla de bola injugable sin tener que encontrar su bola. El Comité decidió que el golpe del jugador, ejecutado con su tercera bola, era su quinto golpe, pero por lo dispuesto en la Decisión 28/1 surgieron dudas. ¿Fue correcta la decisión del Comité?

R. Sí. Al jugador no se le permite considerar injugable la primera bola jugada desde la mesa de salida, abandonar la bola provisional y poner otra bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia, porque al haber jugado la bola provisional, debe encontrar la bola original antes de que pueda considerarla injugable. Salvo que la bola original fuera encontrada, la bola provisional se convertiría automáticamente en la bola en juego.

Este caso es diferente del caso planteado en la Decisión 28/1; en dicho caso no se había jugado una bola provisional.

28/3
Bola dropeada según Regla de bola injugable cae en misma o en otra posición injugable

P. Un jugador consideró su bola injugable y, de acuerdo con la Regla 28c, dropeó su bola dentro del largo de dos bastones del punto donde estaba. La bola se quedó en la misma o en otra posición injugable. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola estaba en juego cuando fue dropeada – Regla 20-4. Por lo tanto, si la bola regresó a su posición original, el jugador debió invocar de nuevo la Regla de bola injugable, incurriendo en el castigo adicional de un golpe de castigo. La decisión sería igual en caso de que la bola quedara en otra posición injugable: aquí se presume que la bola no rodó a una posición cubierta por la Regla 20-2c, en cuyo caso se dropearía de nuevo, sin castigo.

Decisión relacionada:
- 28/6.5 Jugador considera bola injugable por segunda vez y desea proceder bajo golpe y distanca después de dropear bola según otra opción de bola injugable.

28/4
Bola considerada injugable a través del campo es dropeada en obstáculo

P. La bola de un jugador está a través del campo. El jugador la considera

injugable. Al proceder según la Regla 28b o c, el jugador dropea la bola en un obstáculo. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 20-7/3 Si es que jugador puede dropear bola en área donde se prohíbe jugar.
- 25-1b/14.5 Bola considerada injugable dropeada en terreno en reparación de donde está prohibido jugar; bola luego dropeada bajo Regla de terreno en reparación.

28/4.5
Bola considerada injugable a través del campo es dropeada en obstáculo de agua; jugador opta por no jugar bola y desea proceder según Regla de obstáculo de agua

P. Con respecto a la Decisión 28/4, ¿cómo debe proceder el jugador si dropea una bola en un obstáculo de agua lateral y ésta rueda a una posición donde el jugador no la puede jugar?

R. La única opción del jugador es proceder según la Regla 26-1a.
Dado que el jugador deliberadamente dropeó la bola directamente en el obstáculo de agua, "el punto en el que la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua" no se puede identificar. Por lo tanto, en ausencia de este punto de referencia, ni la Regla 26-1b ni la 26-1c aplican.

Decisión relacionada:

- 26-1/2 Jugador que procede de acuerdo con Regla de obstáculo de agua dropea bola en otro obstáculo.

28/5
Regresión bajo Regla de bola injugable

P. Un jugador golpea su bola desde el punto A al punto B. El punto B está en un área desde donde es muy difícil sacar la bola. El jugador evalúa la posibilidad de considerar la bola injugable, pero esto implicaría proceder bajo golpe y distancia (Regla 28a). Dropear atrás, según la Regla 28b, es imposible debido a que hay una barda que marca los límites, y dropear dentro del largo de dos bastones, según la Regla 28c, no es factible porque requeriría dropear un número considerable de veces para evitar el área en cuestión. El jugador juega desde el punto B y mueve la bola algunos metros al punto C, donde la bola resulta claramente injugable. ¿Según la Regla 28a, se le permite al jugador:

(a) considerar la bola injugable en el punto C y dropear una bola, con castigo de un golpe, en el punto B, y luego
(b) considerar la bola injugable en el punto B y dropear una bola, con castigo adicional de un golpe, en el Punto A?

R. No. Según la Regla 28a, el jugador tendría derecho a dropear una bola sólo en el lugar desde donde jugó su último golpe (el punto B).

En estas circunstancias, la única alternativa del jugador es invocar la Regla 28c el número de veces necesario (comenzando en el punto C y dropeando la bola hacia un lado dentro del largo de dos bastones cada vez) para lograr que la bola quede en una posición jugable.

28/6
Jugador juega segundo golpe, considera bola injugable y regresa a mesa de salida

P. Con relación a la Decisión 28/5, si el punto A es la mesa de salida y el punto B es el punto desde donde se jugó el segundo golpe, ¿cuál es la penalidad si el jugador, habiendo considerado su bola injugable en el punto C, regresa a la mesa de salida y juega el hoyo desde allí?

R. El jugador tenía derecho a dropear y jugar una bola en el punto B según la Regla 28a, pero no en el punto A. Cuando jugó la bola desde el punto A, jugó de un lugar equivocado.

En match play, el jugador pierde el hoyo por violar la Regla 28 — ver también la Regla 20-7b.

En stroke play, existe una violación grave a la Regla 28. Por lo tanto, el jugador queda descalificado, salvo que la violación grave sea corregida de acuerdo a la Regla 20-7c.

Excepto en las circunstancias especiales cubiertas por la Regla 26-2, las Reglas no permiten que un jugador regrese más allá del lugar desde donde jugó su último golpe, en este caso el punto B. Tal acción puede constituir una violación grave, como en este caso.

28/6.5
Jugador considera bola injugable segunda vez y desea proceder según opción de golpe y distancia después de dropear bola según otra opción de bola injugable

P. Un jugador ejecuta un golpe desde el punto A al punto B. El jugador considera su bola injugable y procede según ya sea la Regla 28b ó 28c. Después de dropear con el castigo de un golpe, la bola queda en el punto C. El jugador considera su bola injugable por segunda vez y desea proceder según la Regla 28a, para jugar desde el punto A. ¿Está permitido este proceder?

R. Sí. Al jugador se le permite jugar desde el punto A porque no ejecutó golpe alguno desde el punto B o C. El punto A era el sitio donde la bola original fue jugada por última vez. El jugador incurriría en un castigo total de dos golpes.

Decisión relacionada:
- 28/3 Bola dropeada según Regla de bola injugable regresa a posición original u otra posición donde bola es injugable.

28/7
Jugador falla bola y la considera injugable

P. El golpe de salida de un jugador se queda en las raíces de un árbol. El jugador

ejecuta un golpe, no llega a mover la bola y luego la considera injugable. ¿Le es permitido regresar a la mesa de salida, jugando su cuarto golpe, según la Regla 28a?

R. No. La Regla 28a le permite al jugador jugar "una bola... en el punto desde el cual fue jugada la bola original por última vez". La bola original fue jugada por última vez en las raíces del árbol y no en la mesa de salida.

28/8
Bola considerada injugable; lugar desde donde se jugó golpe anterior está más cerca del hoyo

P. La bola de un jugador golpea una roca y rebota más lejos del hoyo que el lugar desde donde se ejecutó el golpe. El jugador considera la bola injugable. ¿Puede invocar la opción de golpe y distancia de la Regla 28 en estas circunstancias?

R. Sí.

28/9
Bola en terreno cubierto por pasto dentro de bunker es considerada injugable

P. La bola de un jugador está en terreno cubierto por pasto dentro de un bunker. El jugador la considera injugable y elige dropearla según la Regla 28b. ¿Debe dropearla en el bunker?

R. No. El terreno cubierto por pasto dentro de un bunker no forma parte del bunker. Por lo tanto, al jugador se le permite dropear la bola atrás del bunker.

28/10
Bola dropeada afuera de bunker bajo opción que requiere dropeo dentro de bunker

P. Un competidor en stroke play, considera su bola injugable dentro de un bunker y, con la intención de proceder bajo la Regla 28b o c, dropea la bola afuera del bunker y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R. En estas circunstancias, las Reglas 28b y c requieren que se dropee una bola dentro del bunker y sea juegada desde allí. Generalmente, si la bola se juega desde afuera del bunker, correspondería la descalificación del jugador, motivada por una violación grave a la Regla 28, a menos que rectifique su error bajo la Regla 20-7c. Sin embargo, si el lugar donde se dropeó la bola afuera del bunker no resultara ser substancialmente distinto de aquel que hubiese correspondido de haberse invocado la opción de golpe y distancia de la Regla 28a, en lugar de la descalificación le correspondería el castigo de un golpe prescrito por la Regla 28 y un castigo adicional de dos golpes por violar esa Regla.

28/11
Bola injugable en árbol y jugador opta por dropear dentro del largo de dos bastones

P. La bola de un jugador está ocho pies arriba del suelo, alojada en un árbol. El jugador la considera injugable. ¿Le es permitido al jugador proceder bajo la Regla 28c y dropear una bola dentro del largo de dos bastones de donde está su bola injugable?

R. Sí. El jugador tendría derecho a dropear una bola dentro del largo de dos bastones del punto en el suelo directamente abajo de donde la bola está en el árbol. En algunos casos, puede resultar que al jugador se le permita dropear una bola en un green.

28/12
Bola injugable en el fondo de barranca y jugador desea dropear dentro del largo de dos bastones de punto por encima de bola

P. Según la Decisión 28/11, si una bola en un árbol es considerada injugable, al jugador se le permite, según la Regla 28c, dropear una bola dentro del largo de dos bastones del punto en el suelo directamente abajo de donde está la bola.

Supongamos que un jugador considera injugable una bola que está en el fondo de una barranca y desea proceder según la Regla 28c. ¿Se le permite al jugador dropear una bola dentro del largo de dos bastones de un punto directamente encima de donde estaba la bola para poder ubicarse en la cima de la barranca?

R. No.

En la Decisión 28/11, al jugador se le permitió ignorar la distancia vertical al obtener alivio según la Regla 28c, sólo porque su bola no tocaba el suelo. En este caso, la bola estaba en el fondo de una barranca y, por lo tanto, tocando el suelo.

Decisiones relacionadas con 28/11 y 28/12:
- 24-2b/11 Bola reposa en parte elevada de obstrucción inamovible.
- 25-1b/23 Bola entra en hoyo de animal de madriguera fuera de límites y queda en reposo en el campo.
- 25-1b/24 Bola entra en hoyo de animal de madriguera en el campo y queda en reposo fuera de límites.
- 25-1b/25 Bola entra en hoyo de animal de madriguera en bunker y es encontrada debajo del green.
- 25-1b/25.5 Aplicación de Excepción a Regla 25-1b cuando bola reposa bajo la superficie en hoyo de animal de madriguera.

28/13
Después de considerar bola injugable y levantarla, jugador descubre que bola estaba en terreno en reparación

P. Un jugador levanta su bola después de considerarla injugable y luego descubre que la bola estaba en terreno en reparación. ¿Obligan al jugador, tanto la consideración como el haber levantado la bola, a proceder según la Regla 28?

R. No. Si el jugador no ha puesto una bola en juego según la Regla 28, no se le impide obtener alivio sin castigo de acuerdo con la Regla de terreno en reparación (Regla 25).

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7.5 Competidor anuncia intención de jugar dos bolas; juega bola original antes de dropear segunda bola; elige no jugar segunda bola.
- 9-2/13 Jugador que le dijo a oponente que procedería según Regla de obstáculo de agua cambia de opinión después que oponente juega.
- 18-2/12.5 Jugador con derecho a obtener alivio sin castigo de condición, levanta bola; luego jugador opta por no obtener alivio y desea proceder según Regla de bola injugable.
- 18-2/27.5 Jugador que dice que procederá según Regla de bola injugable luego evalúa la posibilidad de jugar bola como se encuentra.
- Jugador que declara que va a proceder bajo Regla de bola injugableluego evalúa posibilidad de jugar la bola como se encuentra.

28/14

Bola abandonada considerada injugable jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada

P. Un jugador encuentra una bola abandonada en un mal lie, y cree que es su bola. Considera la bola injugable y decide adoptar el procedimiento de la Regla 28a. Después de regresar, el jugador juega la bola abandonada bajo el castigo de golpe y distancia desde el punto donde la bola original fue jugada por última vez. Luego el jugador se da cuenta de que su bola original está en una posición jugable. ¿Cuál es la decisión?

R. La bola original está perdida y la bola abandonada jugada bajo el castigo de golpe y distancia se considera la bola en juego (Definición de "Bola Perdida" y Regla 27-1).

La decisión sería diferente si el jugador hubiera decidido proceder bajo la Regla 28b o 28c – ver la Decisión 28/15.

28/15

Bola abandonada considerada injugable, dropeada dentro del largo de dos bastones y jugada antes de descubrir el error

P. Un jugador encuentra una bola abandonada en un mal lie, y cree que es su bola. Considera la bola injugable y decide adoptar el procedimiento de la Regla 28c. Dropea la bola abandonada dentro del largo de dos bastones del punto donde estaba y la juega. Luego encuentra su bola original en un lie jugable. En la Decisión 28/14 la situación básica es la misma, pero en ese caso, el jugador elige proceder bajo la Regla 28a y la bola abandonada, jugada bajo el castigo de golpe y distancia se convirtió en la bola en juego. ¿Cuál es la decisión en este caso?

R. Los procedimientos de las Reglas 28b y 28c no se pueden aplicar salvo en relación con la posición de la bola en juego, misma que debe ser primero encontrada e identificada (ver la Decisión 28/1). En el presente caso, la bola abandonada que fue dropeada y jugada por el jugador no era su bola original; era una bola sustituta. Debido a que no se conocía la posición de la bola original al momento en que la bola sustituta fue dropeada, el jugador debió haber procedido bajo la Regla 27-1. Como la bola sustituta no fue dropeada en el lugar correcto según la Regla 27-1, el jugador jugó desde un lugar equivocado (ver la Decisión 15/14).

En match play, el jugador incurre en el castigo de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En stroke play, el jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 27-1 y en un castigo adicional de dos golpes bajo la Regla 20-7c por jugar desde un lugar equivocado. Si fuera una violación grave, el jugador estaría sujeto a la descalificación a menos que corrija su error como lo prescribe la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas con 28/14 y 28/15:

- 15/13 Bola abandonada dropeada según Regla de bola injugable pero no jugada.
- 20-7c/3 Bola creída perdida en bunker; competidor dropea otra bola en bunker y juega; bola original encontrada fuera de bunker.

REGLA 29

BOLA INJUGABLE

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

29-1. GENERAL

En *grupos de tres* o en *golpes alternos*, durante cualquier *ronda estipulada* los *compañeros de bando* deben jugar alternadamente desde las *mesas de salida* y de la misma manera durante el juego de cada hoyo. Los *golpes de castigo* no afectan el orden de juego.

29-2. MATCH PLAY

Si un jugador juega cuando su *compañero* debió hacerlo, su *bando* pierde el hoyo.

29-3. STROKE PLAY

Si los *compañeros* ejecutan un *golpe* o *golpes* en orden incorrecto, ese *golpe* o *golpes* se cancelarán y el bando incurre en dos golpes de castigo. El bando debe corregir el error jugando una bola en orden correcto tan cerca como sea posible del punto donde se jugó en orden erróneo por primera vez (ver Regla 20-5). Si el bando ejecuta un golpe desde la siguiente mesa de salida sin antes corregir el error o, en el caso del último hoyo de la ronda, sale del green sin declarar su intención de corregir el error, el bando será descalificado.

GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS: GENERAL

29/1

Cambiar compañero de bando después de golpe de salida

P. A y B deben jugar contra C y D en golpes alternos en match play en el cual las condiciones de la competencia permiten las sustituciones. D está ausente en el momento de iniciar el partido. Por lo tanto, E sustituye a D. C juega el primer golpe del bando C-E. En ese momento llega D. ¿Se le permite a D ocupar su lugar en vista de que E no ha ejecutado su golpe?

R. No. Una vez que un jugador en golpes alternos en match play ha jugado desde la primera mesa de salida, no se puede cambiar la composición de los bandos.

Decisión relacionada:

• 2/2 Ronda estipulada en match play.

29/2

Golpes alternos mixto en que hombres y mujeres usan distintas mesas de salida; golpe de salida enviado fuera de límites

P. En golpes alternos mixto en el que los hombres y las mujeres usan distintas

mesas de salidas, es decir, los hombres juegan desde las mesas de salida de atrás y las mujeres desde las mesas de salida de adelante, un hombre envía su golpe de salida fuera de límites. ¿Desde dónde debe jugar el próximo golpe su compañera de bando, desde la mesa de salida de atrás o de adelante?

R. La compañera debe jugar desde la mesa de salida de atrás.

29/3
Jugador en golpes alternos en match play practica el putt en el green anterior después de que su compañero de bando ejecuta golpe de salida desde próxima mesa de salida

P. A y B son compañeros de bando en golpes alternos en match play. A estaba practicando putts en el green del hoyo 11 después de que B ejecutara el golpe de salida en el hoyo 12. ¿Se considera que A estaba haciendo golpes de práctica durante el juego de un hoyo?

R. Sí. A y B pierden el hoyo 12 por violar la Regla 7-2.

Decisión relacionada:
- 30-3f/12 Jugador practica putt en green del hoyo anterior después que su compañero de bando juega de próxima mesa de salida.

29/4
Dropear bola en competencia de golpes alternos

P. La Regla 20-2a establece que "el propio jugador" debe dropear la bola. Según la Definición de "Compañero de bando", en el caso de grupos de tres y golpes alternos, el término "jugador" incluye a su compañero de bando cuando el contexto así lo admite. Cuando un bando en golpes alternos debe dropear una bola, ¿se le permite dropearla a cualquiera de los miembros del bando?

R. No. En vista del requisito de la Regla 20-2a que el propio jugador debe dropear
la bola, ésta debe ser dropeada por el miembro del bando a quien corresponde el turno de jugar.

Decisión relacionada:
- 20-2a/4 Bola dropeada de manera inapropiada se mueve al tomar postura; jugador luego levanta bola y dropea de manera correcta.

29/5
Golpear arena de bunker con bastón después de fallar la sacada; golpes alternos en match play

P. En golpes alternos en match play, A y B son compañeros de bando. A ejecuta un golpe desde el bunker, falla la sacada y golpea la arena con el bastón al hacer un swing. Esta acción no mejora la posición de la bola en el bunker. ¿Cuál es la decisión?

R. En golpes alternos, la palabra "jugador" incluye a su compañero de bando en donde el contexto así lo admite – ver la Definición de "Compañero de bando". En estas circunstancias, aplica la prohibición de la Regla 13-4 a ambos jugadores. Por lo tanto, el bando A-B incurre en el castigo de pérdida del hoyo por violar la Regla 13-4 – ver la Decisión 13-4/35.

Decisiones relacionadas:

- 30-3f/2 Golpear arena en bunker con bastón después de sacar bola; bola del compañero reposa en mismo bunker.
- 30-3f/2.5 Tocar arena con swing de práctica después que compeñero ha sacado bola el bunker; golpes alternos en match play.

29/6
Firmar tarjeta de scores en golpes alternos en stroke play

P. La Regla 31-3, que trata sobre el score de un juego de bola baja en stroke play, dice: "Únicamente uno de los compañeros de bando debe ser responsable por el cumplimiento de la Regla 6-6b". ¿Cuál es la decisión al respecto en golpes alternos en stroke play?

R. Aunque la Regla 29 no dice nada al respecto, en golpes alternos en stroke play, únicamente uno de los compañeros de bando debe ser responsable por el cumplimiento de la Regla 6-6b.

29/7
Hora de salida en golpes alternos; si ambos compañeros deben estar presentes

P. A y B son compañeros de bando en una competencia de golpes alternos. Considerando que solamente uno de los compañeros realiza el golpe de salida de la mesa del Hoyo 1, ¿cómo se deberían interpretar la Regla 6-3a (Hora de salida) y el requerimiento que los jugadores deben estar "presentes y listos para jugar" (ver Decisión 6-3a/2) en el caso de que A está realizando el primer golpe desde la mesa de salida del Hoyo 1 y B no está presente en dicha mesa de salida?

R. El requerimiento que los jugadores deben estar presentes y listos para jugar a la hora establecida por el Comité no significa que B tiene que estar presente en la mesa de salida del Hoyo 1. Si B no está presente en la mesa de salida del Hoyo 1, debe estar ubicado en un sitio donde estaría en posibilidades de jugar el siguiente golpe del bando desde el área donde se supone el golpe de salida podría quedar.
En caso de que B no está presente como se describe en el párrafo anterior, sin importar que el bando puso una bola en juego desde la mesa de salida del Hoyo 1, existe una violación de la Regla 6-3a. En tales circunstancias, el bando queda descalificado. Sin embargo, si B se presenta listo para jugar dentro de cinco minutos de la hora de salida, el castigo es pérdida del primer hoyo en match play o dos golpes en stroke play (ver el castigo de la Regla 6-3a).
Si B se ubica en el área desde la cual se supone que va a realizar el segundo golpe, pero su predicción resulta equivocada y en consecuencia tiene que caminar una distancia considerable para llegar a la bola, no existe violación de la Regla 6-3a.

En golpes alternos en match play, el bando no puede evitar el castigo de la Regla 6-3a mediante la concesión de hoyos hasta que llega el compañero ausente. (Nueva)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29: Ver "Golpes alternos" en el Índice.

GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS: ORDEN DE JUEGO

29-1/1
Bola jugada desde afuera de mesa de salida en partido de golpes alternos

P. A y B juegan contra C y D un partido de golpes alternos. A juega desde afuera de la mesa de salida y C y D piden al bando A-B que repita el golpe. ¿Quién debe repetir el golpe, A o B?

R. A debe repetir el golpe. El golpe original no cuenta.

29-1/2
Competidor juega desde afuera de mesa de salida en golpes alternos en stroke play; compañero de bando repite el golpe

P. En golpes alternos en stroke play, A juega en orden correcto pero desde afuera de la mesa de salida. Su compañero de bando, B, juega entonces desde adentro de la mesa de salida cuando era A quien debía jugar. ¿Cuál es la decisión?

R. El bando es penalizado con dos golpes por jugar desde afuera de la mesa de salida (Regla 11-4) y dos golpes por jugar en orden incorrecto (Regla 29-3). A debe ahora jugar otra bola desde adentro de la mesa de salida. De lo contrario, el bando está descalificado.

Decisiones relacionadas:
- 11-4b/6 Bola jugada desde afuera de mesa de salida enviada fuera de límites.
- 11-5/4 Bola jugada desde mesa de salida equivocada en stroke play; error corregido.
- 34-3/4 Disputa sobre si competidor jugó desde afuera de mesa de salida.

29-1/3
Quién juega bola provisional en golpes alternos

P. A y B son compañeros de bando en golpes alternos. A ejecuta el golpe de salida y surge la duda de si la bola está fuera de límites. Deciden jugar una bola provisional. ¿Quién la juega?

R. La bola provisional la juega B.

29-1/4
Bola provisional jugada por miembro equivocado del bando en golpes alternos

P. A y B son compañeros de bando en una competencia de golpes alternos. A

ejecuta el golpe de salida y como la bola se puede haber perdido, A-B deciden jugar una bola provisional. A juega la bola provisional cuando, según la Regla 29, B era quien debía jugarla. ¿Cuál es la decisión?

R. Si la bola original está dentro de los límites y por lo tanto la bola provisional no se convierte en la bola en juego, no hay castigo.
Si la bola original se pierde y la bola provisional se convierte en la bola en juego, A-B pierden el hoyo en match play (Regla 29-2) o incurren en el castigo de dos golpes en stroke play (Regla 29-3). En stroke play, la bola provisional se debe abandonar y B jugaría desde la mesa de salida – (Regla 29-3).

29-1/4.5
Bola provisional jugada en golpes alternos cuando compañero de bando se adelantó hacia donde está la bola

P. A y B son compañeros de bando en golpes alternos. Es el turno de A para jugar desde la mesa de salida, y B camina adelantándose a donde él piensa que la bola puede caer. El tiro que ejecuta A cae en un área donde puede no ser encontrada. Sin buscar la bola original, B inmediatamente regresa a la mesa de salida con la intención de jugar una bola provisional, al mismo tiempo, A camina hacia donde la bola original puede estar perdida. La Regla 27-2a prohíbe el juego de una bola provisional después de que el jugador o su compañero han ido hacia delante para buscar la bola original. Como resultado de que A se adelantó a buscar la bola, ¿se le prohíbe a B que juegue una bola provisional bajo la Regla 27-2a?

R. La Regla 27-2a no contempla esta situación y, en vista del hecho de que el propósito de la Regla 27-2 es autorizar a los jugadores a ahorrar tiempo y el deseo de B de jugar una bola provisional, en este caso, es consistente con este propósito, B tiene permitido jugar una bola provisional, siempre y cuando la bola original no haya sido encontrada. Sin embargo, los cinco minutos permitidos para la búsqueda de la bola original comenzaron al momento en que A inició la búsqueda.

29-1/5
Orden de juego si jugador causa que la bola se mueva accidentalmente

P. En un partido de golpes alternos, un jugador causa que su bola se mueva accidentalmente incurriendo en castigo de un golpe bajo la Regla 18-2. ¿Quién debe jugar el siguiente golpe, el jugador o su compañero de bando?

R. El jugador debe jugar el siguiente golpe. Los golpes de castigo no alteran el orden de juego (Regla 29-1). (Revisada)

29-1/6
Jugador falla accidentalmente golpe a bola

P. En una competencia de golpes alternos, A y B son compañeros de bando. A intenta golpear la bola pero falla. ¿A quién le corresponde el turno de jugar?

R. Una falla accidental se considera un golpe – ver la Definición de "Golpe". Le corresponde jugar a B.

29-1/7
Jugador falla intencionalmente golpe para que su compañero juegue sobre agua

P. A y B, compañeros en una competencia de golpes alternos, tenían que ejecutar un golpe difícil cruzando un lago. A, un jugador de alto handicap, ejecutó el golpe pero falló la bola intencionalmente. B, un jugador con experiencia, jugó entonces la bola al green. ¿Está esto permitido?

R. No. Como A no tenía intención de mover la bola, no se considera que haya ejecutado un golpe – ver la Definición de "Golpe" – y le seguía correspondiendo el turno de jugar.
Cuando B jugó en vez de A, A y B incurrieron en el castigo de pérdida de hoyo en match play o de dos golpes en stroke play (Reglas 29-2 y -3). En stroke play, A debe jugar una bola desde el lugar donde B jugó. Si A no lo hiciera antes de que el bando juegue desde la próxima mesa de salida, A y B estarían descalificados – (Regla 29-3).

29-1/8
Orden de juego en golpes alternos en stroke play cuando se juega bola equivocada

P. En golpes alternos en stroke play, el jugador A jugó una bola equivocada. ¿Quién juega el próximo golpe, A o su compañero de bando, B?

R. A debe jugar el próximo golpe. En una competencia de golpes alternos, los golpes de castigo no afectan el orden de juego – ver la Regla 29-1. El bando A-B incurre en el castigo de dos golpes – Regla 15-3b.

29-1/9
Ambos Jugador y Compañero Juegan de la Misma Salida en Golpes Alternos

P. A y B son compañeros en golpes alternos. En el Hoyo 5, olvidando el formato de juego, A y luego B salen en el Hoyo. ¿Cuál es la decisión:
(a) si era el turno de A de iniciar el hoyo?
(b) si era el turno de B de iniciar el hoyo?

R. (a) Si era el turno de A de iniciar el hoyo, la bola de B sería la bola en juego del bando jugada bajo golpe y distancia y llevarían 3 golpes - ver la Regla 27-1a.
(b) Si era el turno de B de iniciar el hoyo, el bando pierde el hoyo en match playno incurre en dos golpes de castigo en stroke play (Reglas 29-2 y 29-3). En stroke play, el bando debe continuar con la bola de B y llevarían 3 golpes.

Decisiones relacionadas:
- 10-2c/1 Bola jugada fuera de turno desde mesa de salida abandonada y otra

bola jugada en orden apropiado.
- 18-2/1 Jugador que falla golpe de salida baja tee antes de ejecutar siguiente golpe.
- 18-2/2 Bola que cae del tee cuando golpe apenas la toca es levantada y recolocada en tee.
- 18-2/11 Tiro de salida erroneamente creído fuera de límites; competidor juega otra bola desde mesa de salida.
- 27-2b/10 Bola provisional levantada posteriormente se convierte en bola en juego, competidor luego juega de lugar equivocado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29-1: Ver "Golpes alternos" en el Índice.

GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS: ORDEN DE JUEGO EN MATCH PLAY

29-2/1
Compañeros equivocados en ambos bandos ejecutan golpes de salida en golpes alternos en match play

P. A y B juegan contra C y D un partido de golpes alternos en match play. A y C ejecutan los golpes de salida en un hoyo cuando el turno correspondía a B y D. El error se descubre después. ¿Cuál es la decisión?

R. El bando que jugó primero pierde el hoyo bajo la Regla 29-2.

29-2/2
Bando ejecuta golpes de salida en tres hoyos en orden equivocado y luego se presenta un reclamo

P. En un partido de golpes alternos, A y B juegan contra C y D. A ejecuta el golpe de salida en el hoyo 9 y de nuevo en el hoyo 10, por error. B ejecuta el golpe de salida en el hoyo 11 y A en el hoyo 12. El error se descubre después. C y D reclaman los hoyos 10, 11 y 12 y el asunto se reporta al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R. A y B pierden el hoyo 12 bajo la Regla 29-2.

El reclamo de C y D de los hoyos 10 y 11 se hubiera considerado sólo si C y D hubieran recibido información equivocada por parte de A y B, y el reclamo se hubiera basado en hechos desconocidos previamente por C y D. Se presume que A y B dieron información equivocada a C y D – ver el primer párrafo de la Regla 9-2b(i). Sin embargo, C y D deben haber visto a A y B jugar fuera de turno los tres hoyos. Por lo tanto, el reclamo no se basó en hechos desconocidos previamente por C y D.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29-2: Ver "Golpes alternos" en el Índice.

REGLA 30

TRES BOLAS, MEJOR BOLA Y BOLA BAJA EN MATCH PLAY

DEFINICIONES
Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

30-1. GENERAL
Las Reglas del Golf, mientras no varíen con respecto a las siguientes Reglas específicas, aplican en los partidos bajo formato de *tres bolas*, *mejor bola* y *bola baja*.

30-2. TRES BOLAS EN MATCH PLAY
a. Bola en reposo movida o tocada a propósito por un oponente
Si un *oponente* incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-3b, el castigo se incurre únicamente en el partido con el jugador cuya bola fue tocada o *movida*. No se incurre en castigo en el partido contra el otro jugador.

b. Bola desviada o detenida por el oponente en forma accidental
Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *oponente*, su *caddie* o su *equipo*, no hay castigo. En su partido con ese *oponente* el jugador puede jugar su bola como está o, antes de que cualquiera de los dos *bandos* ejecute otro *golpe*, puede cancelarlo y jugar una bola sin castigo, tan cerca como sea posible del punto desde el que se jugó la bola original por última vez (ver Regla 20-5). En su partido contra el otro *oponente*, la bola debe ser jugada como se encuentre.
Excepción: Bola que le pega a la persona que atiende el *asta-bandera* o cualquier
cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

(Bola desviada o detenida intencionalmente por el oponente –ver Regla 1-2.)

30-3 MEJOR BOLA Y BOLA BAJA EN MATCH PLAY
a. Representación del bando
Un *bando* puede estar representado por un *compañero de bando* durante todo o una parte del juego; no es necesario que estén presentes todos los *compañeros de bando*. Un jugador que estuvo ausente puede incorporarse al partido entre el juego de dos hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

b. Orden de juego
Las bolas que pertenecen al mismo *bando* pueden ser jugadas en el orden que el *bando* considere mejor.

c. Bola equivocada

Si un jugador incurre en castigo de pérdida del hoyo bajo la Regla 15-3a por efectuar un *golpe* a una *bola equivocada*, será descalificado por ese hoyo, pero su *compañero* no tendrá castigo aunque la *bola equivocada* sea la suya. Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, éste debe colocar una bola en el punto desde el cual la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

(Colocar y recolocar – ver Regla 20-3)

d. Castigos al bando

Un *bando* será castigado por violación a cualquiera de las siguientes *Reglas* por cualquier compañero:

- Regla 4 — Bastones
- Regla 6-4 — Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia cuyo castigo es un ajuste al estado del partido.

e. Descalificación del bando

(i) Un *bando* será descalificado si cualquier *compañero* queda descalificado o incurre en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes *Reglas*:

- Regla 1-3 — Acuerdo para eludir las *Reglas*
- Regla 4 — Bastones
- Regla 5-1 ó 5-2 — La bola
- Regla 6-2a — Handicap
- Regla 6-4 — Caddie
- Regla 6-7 — Retraso injustificado; juego lento
- Regla 11-1 — Uso de tee ilegal
- Regla 14-3 — Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo
- Regla 33-7 — Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo

Castigo de descalificación impuesto por el Comité

(ii) Un *bando* será descalificado si todos los *compañeros* incurren en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes *Reglas*:

- Regla 6-3 — Hora de salida y grupos
- Regla 6-8 — Suspender el juego

(iii) En todos los demás casos cuando una violación a la *Regla* pueda resultar en una descalificación, el jugador será descalificado sólo por ese hoyo.

f. Efecto de otros castigos

Si la violación de una *Regla* por parte de un jugador ayuda a su *compañero de juego*, o afecta adversamente el juego del contrario, el *compañero* incurre en el castigo aplicable además de cualquier castigo incurrido por el jugador.

En todos los demás casos en los que un jugador incurra en un castigo por violar una *Regla*, el castigo no se le aplica a su *compañero*. Cuando la pena sea perder el hoyo, el efecto será descalificar al jugador por ese hoyo.

TRES BOLAS, MEJOR BOLA Y BOLA BAJA EN MATCH PLAY: GENERAL

30/1
Caddie compartido por miembros de bandos opuestos en partido de bola baja mueve bola

P. A y B estaban jugando contra C y D un partido de bola baja. El caddie compartido por A y C mueve la bola de A. ¿Cuál es la decisión?

R. Si el caddie no estaba actuando bajo las instrucciones de C o D, A es penalizado con un golpe – ver la Definición de "Caddie" y la Regla 18-2.

Si el caddie estaba actuando bajo las instrucciones de C o D, C es penalizado con un golpe bajo la Regla 18-3b.

Decisión relacionada:
• 6-4/1 Significado de "instrucciones específicas" en la Definición de "Caddie"

30/2
Caddie compartido por bando de oponente en partido de bola baja mueve bola de jugador

P. A y B juegan contra C y D un partido de bola baja. Un caddie compartido por C y D mueve accidentalmente la bola de A. ¿Quién es penalizado?

R. La Regla 18-3b establece que si la bola de un jugador es movida por el caddie de un oponente, dicho oponente incurre en el castigo de un golpe. Sin embargo, cuando los oponentes comparten un caddie, no sería justo imputar la penalidad a uno de los miembros del bando. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), tanto C como D incurren en el castigo de un golpe.

A debe recolocar su bola – Regla 18-3b.

30/2.5
Jugador Toca Green al Indicar Línea para Potear de Su Compañero y Toca Propia Línea de Putt

P. En un partido de bola baja (Four-Ball), A y B son compañeros y sus bolas están en el Green. A toca el Green para indicar la línea para potear de B. El punto que A toca también se encuentra en su propia línea de putt (de A). ¿Cuál es la decisión?

R. B está descalificado del hoyo bajo la Regla 8-2b.
A está descalificado del hoyo bajo la Regla 16-1a porque tocó su propia línea de putt; el hecho que la tocó mientras indicaba la línea para potear a su compañero es irrelevante.

30/3 (Reservada)

30/4
Jugador que abandona green creyendo equivocadamente que compañero empató el hoyo, regresa y juega putt para empatar

P. A y B juegan contra C y D un partido de bola baja. En un hoyo, C y D embocan y su score con la mejor bola es 4. A, quien había marcado la posición de su bola y la había levantado, tiene un putt para 4 pero cree equivocadamente que B ha hecho 4. Por lo tanto, abandona el green, olvidando su marca en el green. B inmediatamente avisa a A que ha hecho 5. A regresa al green, recoloca su bola y emboca para 4.
C y D reclaman el hoyo indicando que A no puede recolocar y embocar después de haber abandonado el green en la creencia de que su compañero de bando ha empatado el hoyo. ¿Están C y D en lo correcto?

R. No. Como A no había renunciado a su turno de jugar el putt y no hubo retraso indebido, A tenía derecho a proceder como lo hizo. Sin embargo, si A no hubiera dejado su marca en el green y por lo tanto la posición de su bola no estuviera marcada, habría incurrido en el castigo de un golpe bajo la Regla 20-1 y no hubiera tenido un putt para empatar.

Decisiones relacionadas:
- 30-3b/2 Ceder turno para potear en partido de bola baja.
- 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con bola equivocada y compañero se levanta; error descubierto en siguiente hoyo.

30/5
En un partido de bola baja, jugador con putt para empatar se levanta por error ante sugerencia de oponente basada en malentendido

P. A y B juegan contra C y D un partido de bola baja. A ha embocado en 4, la mejor bola de su bando. Cuando C emboca, A dice: "Buen 4, C. D puede levantar su bola". C no corrige a A ni le informa que ha hecho 5 y permite que su compañero, D, levante su bola aunque D aún tiene un putt para empatar.
Al abandonar el green, C se da cuenta de que permitió que D se levantara teniendo oportunidad de empatar el hoyo. ¿En dichas circunstancias, lo manifestado por A se puede interpretar como concesión del putt de D?

R. No. La sugerencia de A de que D podía levantar su bola se basó en la impresión errónea de que C había hecho 4 y que, por lo mismo, el putt de D no modificaría el resultado.
C debió corregir a A antes que D levantara su bola. Como C omitió hacerlo y D no completó el hoyo, el score de 5 logrado por C es el score para la mejor bola de C-D. Por lo tanto, C y D pierden el hoyo.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/4 Si es que levantar bola de oponente significa conceder próximo golpe.
- 2-4/5 Si es que levantar marca de oponente significa conceder próximo golpe.
- 2-4/17 Jugador en creencia errónea que partido ha terminado le da la mano a, y levanta la bola de, su oponente.

30/6
Jugador realiza putt de práctica después de que él y su compañero han embocado pero antes de que sus oponentes emboquen

P. En un partido de bola baja, A realiza un putt de práctica después de que él y su compañero de bando han embocado, pero antes de que sus oponentes emboquen. ¿Violó A la Regla 7-2?

R. No. La Regla 7-2 prohíbe practicar durante el juego de un hoyo. A no practicó durante el juego de un hoyo porque tanto él como su compañero de bando habían terminado el hoyo. Sin embargo, A violó una norma de etiqueta.

Decisión relacionada:
• 7-2/1 Cuándo se permite la práctica entre hoyos.

30-1/1
Bando juega fuera de turno desde mesa de salida; oponentes exigen que un miembro del bando repita golpe, pero no su compañero

P. A y B están jugando contra C y D un partido de bola baja. En un hoyo, A y B ejecutan sus golpes de salida fuera de turno. C y D exigen que A abandone su bola y repita el golpe en el orden correcto y que B continúe con su bola original. A y B sostienen que si a A se le exige que repita su golpe, entonces B también debe repetir el suyo. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 10-1c dice en parte: "...al oponente le está permitido exigir inmediatamente al jugador que abandone la bola así jugada...". En este contexto, "inmediatamente" significa antes de que cualquier otro jugador juegue.
Por lo tanto, si A y B jugaron en ese orden, C y D no debieron exigir a A que repitiera su golpe después que B hubiera jugado, pero podían exigirle a B que repitiera su golpe.
Si A y B jugaron en el orden B-A, se le podría exigir a A que repitiera el golpe, pero no a B.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 30: Ver "Bola baja en match play" (1-16) y "Tres bolas en match play" en el Índice.

TRES BOLAS EN MATCH PLAY

30-2/1
Jugador juega fuera de turno en mesa de salida en partido de tres bolas

A continuación están las decisiones hechas en un partido de tres-bolas en match play, cuando A, B y C están programados para jugar en ese orden desde la mesa de salida y uno de ellos inadvertidamente juega fuera de turno:

(a) Si C juega primero tanto A como B pueden requerir que C repita el golpe en el orden correcto. Si A y B no están de acuerdo sobre si C debe repetir, C debe terminar el hoyo con dos bolas. C debe repetir el golpe en su

partido con el oponente que quiere que repita y continuar con su bola original en su partido con el otro oponente.

(b) Si B juega primero, A puede requerirle que repita el golpe para su partido, pero C no puede hacerlo. Ya que B no jugó fuera de turno respecto a C, B debe continuar el juego con su bola original en su partido con C. Si B es requerido por A a repetir el golpe, B debe jugar el hoyo con una bola diferente en su partido con A.

(c) Si C juega después de A, pero antes que B, sólo B puede requerir a C a repetir su golpe para su partido. Ya que C no jugó fuera de turno respecto a A, C debe continuar el juego con su bola original en su partido con A. Si C es requerido por B a repetir el golpe, C debe jugar el hoyo con una bola diferente en su partido con B.

BOLA BAJA EN MATCH PLAY: GENERAL

30-3/1
Ejemplos de decisiones en partido de bola baja con partidos individuales simultáneos

Cuando los jugadores están involucrados en partidos simultáneos, cuando sea posible, las Reglas aplican únicamente al partido que se vea afectado. Cuando no es posible separar los partidos, el partido de la bola baja tiene prioridad.
A y B están jugando contra C y D un partido de bola baja. Adicionalmente, también se juegan partidos individuales entre A y C y entre B y D. Los siguientes son ejemplos de la aplicación de las Reglas en este tipo de formatos:

(1) A concede el partido, un hoyo o un golpe a C pero se estipula que la concesión es sólo para el partido individual entre A y C. La concesión no es válida para el partido de bola baja.

(2) A concede el partido, un hoyo o un golpe a C y no especifica a qué partido aplica la concesión. La concesión aplica tanto al partido de bola baja como al individual.

(3) A concede el partido, un hoyo o un golpe a D. La concesión sólo aplica al partido de bola baja ya que A no tiene autoridad para hacer concesiones en el partido individual entre B y D.

(4) Las bolas de los cuatro jugadores están en el green y la bola de A es la más lejana del hoyo con la bola de B en la misma línea. El bando C-D concede a B el siguiente golpe únicamente en el partido de bola baja, pero B se adelanta y ejecuta su putt antes que A. En el partido de bola baja, A está descalificado de ese hoyo (Decisión 2-4/6).

(5) B mueve la bola de A sin autoridad bajo la Reglas. En el partido de bola baja, A incurre en el castigo de un golpe (Regla 18-2), pero en el partido individual contra C, A no tiene castigo. B no tiene castigo en ninguno de los partidos.

(6) En una acción distinta a la búsqueda, A mueve la bola de D. En el partido de bola baja, A incurre en el castigo de un golpe (Regla 18-3b), pero en el partido individual contra C, no tiene castigo.

(7) En el tercer hoyo se descubre que B inició la ronda con 15 bastones. En el partido de bola baja, al bando A-B se le deducen dos hoyos del estado del

partido (Reglas 4-4a y 30-3d) al término del tercer hoyo. A "B" se le deducen dos hoyos del estado del partido individual contra D. A no tiene castigo en su partido individual contra C.

(8) Durante la ronda, B ejecutó un golpe con un bastón que no cumplía con las especificaciones establecidas en las Reglas. En el partido de bola baja, el bando A-B está descalificado (Reglas 4-1 y 30-3e). B está descalificado en su partido individual contra D. A no tiene castigo en el partido individual contra C.

(9) En el hoyo 5, B emboca en 3 para ganar el hoyo en el partido de bola baja. A tiene un putt para ganar o empatar el hoyo en su partido individual contra C y pide consejo a B. No hay castigo para ningún jugador. A y B pueden intercambiar consejos en cualquier momento hasta que el partido de bola baja termine, a partir de ese momento A y B no son compañeros de bando y se convierten en agentes externos cada uno respecto al otro.

30-3/2
Efecto de penalidades que ajustan el estado del partido

P. En un partido de bola baja en el que A y B son compañeros de bando, A utiliza dos caddies en el hoyo 3. Antes de terminar el juego del hoyo 3, A descubre que está violando la Regla 6-4 y corrige. Como la penalidad por violar la Regla 6-4 exige el ajuste del estado del partido, ¿cómo debe aplicarse esta penalidad en un partido de bola baja?

R. Al terminar el hoyo 3, el bando A-B debe deducir un hoyo del estado del partido (Regla 6-4 y 30-3d). En bola baja en match play, cuando un compañero de bando viola una Regla que exige el ajuste del estado del partido, el bando es penalizado. Si la violación de una Regla que exige el ajuste del estado del partido ocurre en un partido de bola baja en stroke play, ambos integrantes del bando incurren en el castigo aplicable en stroke play.

30-3/3
Aplicación de Regla 2-2 en bola baja en match play

El segundo párrafo de la Regla 2-2 no aplica en bola baja en match play.

Decisión relacionada:
- 2-2/1 Jugador poteando para empatar recibe consejo de oponente.

BOLA BAJA EN MATCH PLAY: REPRESENTACIÓN DEL BANDO

30-3a/1
Compañero de bando ausente se une a partido durante el juego de un hoyo

P. La Regla 30-3a dice en parte: "Un compañero ausente podrá unirse a un partido entre dos hoyos, pero no durante el juego de un hoyo". Si A y B deben jugar contra C y D un partido de bola baja y A está ausente al iniciarse el partido, ¿cuál es la decisión si A se une al partido durante el juego de un hoyo?

R. A incurre en el castigo general establecida en la Regla 2-6 y está descalificado del hoyo. Si cualquiera de los golpes ejecutados por A ayuda el juego de B, B también está descalificado del hoyo – Regla 30-3f.

Decisión relacionada:
• 30-3f/8 Jugador descalificado del siguiente hoyo juega ese hoyo.

30-3a/2
Compañero de bando ausente da consejo antes de unirse a partido

P. A y B deben jugar contra C y D un partido de bola baja. A está ausente cuando el partido comienza. A llega cuando B, C y D acaban de ejecutar sus golpes de salida en el hoyo 3. Según la Decisión 30-3a/1, a A le está prohibido unirse al partido hasta el hoyo 4. ¿Le es permitido a A dar consejo a B durante el juego del hoyo 3?

R. Sí.

30-3a/3
Determinación de golpes de ventaja en partido de bola baja si un jugador no puede competir

P. En un partido de bola baja con ventaja, el jugador con el handicap más bajo no puede competir. ¿Se debe hacer caso omiso del jugador ausente para determinar los golpes de ventaja?

R. No. Según la Regla 30-3a, un bando puede ser representado por uno de los compañeros durante todo o cualquier parte del partido. Para determinar los golpes de ventaja, la ventaja de los tres jugadores se debe reducir a partir de la ventaja del jugador ausente.
Si se declara una ventaja errónea para el jugador ausente, aplica la Regla 6-2a.

MEJOR BOLA Y BOLA BAJA EN MATCH PLAY: ORDEN DE JUEGO

30-3b/1
Jugador con derecho a potear se para sobre la línea de putt de otro jugador

P. A y B son compañeros de bando en un partido de bola baja. La bola de A está más cerca del hoyo que cualquiera de las demás bolas y le toca el turno a B. A-B deciden que A juegue el putt antes que B – Regla 30-3b. Sin embargo, al hacerlo, A se pararía sobre la línea de putt de B o sobre la línea del putt de algún oponente. ¿Cuál es la decisión?

R. A tiene derecho a jugar el putt primero, aunque al hacerlo se pare sobre la línea del putt de B. La Regla 30-3b prevalece sobre la Regla 16-1a que prohíbe tocar la línea de putt.
A también tendría derecho a jugar el putt primero, aunque al hacerlo se parara sobre la línea del putt de alguno de los oponentes. Sin embargo, sería un gesto de

deportivismo si A-B renunciaran en estas circunstancias al derecho del jugador A a jugar primero.

30-3b/2
Renunciar al turno de potear en partido de bola baja

P. En un partido de bola baja, A y B están jugando contra C y D. Las cuatro bolas están en el green en tres golpes. Las bolas de A y C están a unos diez pies del hoyo; la de B está a dos pies y la de D a tres pies. C levanta su bola. A deja su bola en el green, pero les dice a B y D que "se disputen el hoyo". D juega primero y emboca; juega B y falla. ¿Le está permitido a A ejecutar su putt para empatar?

R. No. A y B renunciaron al derecho de A a terminar el hoyo al permitirle a D que jugara antes que A y B cuando les tocaba a éstos el turno de juego. Según la Regla 30-3b, A y B podían haber optado por permitirle a B jugar antes que A. Sin embargo, si B hubiera jugado y fallado, entonces le hubiera tocado el turno a A. La respuesta sería distinta si la bola de B hubiera estado a tres pies, la de D a dos pies y B ejecutara el putt y fallara. En tales circunstancias, a A le estaría permitido ejecutar su putt siempre que jugara antes que D.

Decisiones relacionadas:
• 30/4 Jugador que se baja del green bajo impresión errónea que compañero empató el hoyo, regresa y potea para empatar.
• 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con bola equivocada y compañero se levanta; error descubierto en siguiente hoyo.
• 31-4/1 Jugador cede turno para jugar; circunstancias en las que puede completar el hoyo.

BOLA BAJA EN MATCH PLAY: JUGAR UNA BOLA EQUIVOCADA

30-3c/1
Jugador juega bola de compañero

P. A y B son compañeros de bando en un partido de bola baja. Por error, A juega el putt con la bola de B y es descalificado del hoyo bajo la Regla 30-3c por jugar una bola equivocada. B recoloca su bola según la Regla 30-3c y emboca su putt. Los oponentes reclaman que B también debe ser descalificado del hoyo bajo la Regla 30-3f porque la acción de A, al jugar el putt con la bola de B, ayudó a B en la determinación de la caída de su putt, etc. ¿Es válido el reclamo?

R. No. La Regla 30-3c establece específicamente que B no incurre en castigo. La Regla 30-3f no es aplicable.

30-3c/2
Jugador gana hoyo con bola equivocada y compañero levanta bola; error descubierto en siguiente hoyo

P. En un partido de bola baja, el bando A-B embocó para 4. C, miembro del bando C-D, embocó un putt para 3 y su compañero de bando, D, levantó la que creyó

que era su bola. Después de jugar desde la siguiente mesa de salida, se descubrió que C había jugado el putt en el hoyo anterior con la bola de D. El bando A-B reclamó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. C dio información equivocada al bando A-B al no avisarles oportunamente que había incurrido en un castigo por jugar una bola equivocada – ver la Regla 9-2. Por lo tanto, el reclamo tardío del bando A-B es válido – Regla 2-5.

El Comité debería decidir que C quedó descalificado del hoyo – Regla 9-2 ó Regla 30-3c – y, como D no terminó el hoyo, el bando A-B ganó el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 30/4 Jugador que se baja del green bajo impresión errónea de que compañero empató el hoyo, regresa y potea para empatar.
- 30-3b/2 Ceder turno para potear en partido de bola baja.

30-3c/3

Jugadores de bandos opuestos intercambian bolas durante juego de un hoyo y sus compañeros de bando levantan sus bolas; error descubierto en siguiente hoyo

P. A y B estaban jugando contra C y D un partido de bola baja. En el hoyo 2, por error, A juega la bola de C y luego C juega la bola de A. C terminó el hoyo con la bola de A e hizo 5. A terminó con la bola de C e hizo 4. B y D levantaron sus bolas. Por lo tanto, A y B "ganaron" el hoyo. El error fue descubierto durante el juego del hoyo 3, y el bando C-D reclamó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. A y C quedaron descalificados del hoyo 2 por jugar bolas equivocadas. Ellos debieron haber avisado a sus oponentes tan pronto como fuera posible, en este caso, era tan pronto tuvieran la oportunidad de descubrir su error, es decir, cuando se acercaron a las bolas jugadas equivocadamente para jugarlas nuevamente. Como no lo hicieron en ese momento, dieron información equivocada (Regla 9-2) y, bajo la Regla 2-5, el reclamo tardío que A (y por consiguiente C) quedaba descalificado del hoyo 2 por violar la Regla 30-3c, es válido.

Podría alegarse que el juego de B y D en el hoyo 2 fue adversamente afectado (en vista de que levantaron sus bolas) y que la Regla 30-3f, aplica. Sin embargo, la Regla 30-3c específicamente establece que el "compañero de bando no tiene castigo". Esto aplica aunque la bola equivocada haya asistido en el juego del compañero de bando – ver la Decisión 30-3c/1 – y por implicación, aplica en el caso relacionado de un efecto adverso sobre el juego del oponente.

Además, aplicar la Regla 30-3f por las violaciones a la Regla 9-2 no sería apropiado porque esas violaciones fueron el resultado directo de los castigos incurridos bajo la Regla 30-3c.

Por lo tanto, si B levantó su bola antes que D, el bando C-D ganó el hoyo. Si D levantó su bola antes que B, el bando A-B ganó el hoyo. En el caso que no se pueda determinar quién levantó su bola primero, el Comité debería decidir que el hoyo 2 queda empatado.

30-3c/4
Jugador juega bola de compañero; error descubierto después que los oponentes ejecutaron su siguiente golpe

P. A y B están jugando contra C y D un partido de bola baja. En el segundo hoyo, después de los tiros de salida, A equivocadamente juega la bola de B. El error se descubre después de que C y D ejecutaron sus segundos golpes, y C y D reclaman el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R. A está descalificado de ese hoyo porque jugó una bola equivocada (Regla 30-3c). B no tiene castigo porque A haya jugado su bola (Decisión30-3c/1) y los jugadores B, C y D deben continuar el juego del hoyo.

Decisiones relacionadas con de 30-3c/2 a 30-3c/4:
- 2-5/4 Jugador gana hoyo con su bola después de jugar bola equivocada; oponente reclama tardíamente.
- 9-2/8 Jugador gana hoyo con bola equivocada; error descubierto en siguiente hoyo; oponente reclama hoyo anterior.

BOLA BAJA EN MATCH PLAY: DESCALIFICACIÓN DEL BANDO

30-3e/1
Compañeros no suspenden juego inmediatamente en contra de condición de competencia

P. A y B juegan contra C y D un partido de bola baja para el cual el Comité ha adoptado la condición de la competencia, autorizado por la Nota a la Regla 6-8b, que requiere a los jugadores suspender el juego inmediatamente en situaciones potencialmente peligrosas. El Comité suspende el juego por una situación potencialmente peligrosa y los jugadores han escuchado la señal para la suspención. A y B juegan y C y D presentan un reclamo. ¿Cuál es la decisión?

R. A y B están descalificados.

En bola baja en match play, cuando un jugador viola una condición de la competencia autorizada de acuerdo a una Regla específica, esa violación se considera que va contra la Regla apropiada (en este caso, la Regla 6-8). Tanto A como B violaron la condición de la competencia y están descalificados – Regla 30-3e(ii).

En bola baja en stroke play, el bando A-B está descalificado – Regla 31-7b(i).

Decisiones relacionadas:
- 6-8b/5 Jugador que alega peligro por rayos rehúsa a reanudar juego cuando reanudación es ordenada por Comité.
- 6-8b/8 Jugador dropea bola después de suspención de juego por situación peligrosa.
- 33-2d/3 Competidor rehúsa iniciar o se levanta debido a condiciones climáticas; ronda posteriormente cancelada.

BOLA BAJA EN MATCH PLAY: EFECTO DE LA PENALIDAD EN EL COMPAÑERO

30-3f/1
Jugador levanta impedimento suelto en bunker mientras su bola y la de su compañero están en el bunker

P. A y B son compañeros en un partido de bola baja. Las bolas de A y B están en el mismo bunker. A levanta un impedimento suelto que está en el bunker. A queda descalificado del hoyo por violar la Regla 13-4. ¿Incurre B en castigo?

R. Si la violación de A ayudó el juego de B, B también es descalificado del hoyo – Regla 30-3f. De lo contrario, B no incurre en castigo.

Decisiones relacionadas:
- 13-4/17 Impedimento suelto retirado de obstáculo de agua; jugador luego decide no jugar desde el obstáculo.
- 31-8/1 Competidor levanta impedimento suelto en bunker cuando su bola y la bola del compañero están en el bunker.

30-3f/2
Golpear arena en bunker con bastón después de fallar la sacada; bola del compañero en el mismo bunker

P. En un partido de bola baja, A y B eran compañeros de bando. A ejecutó un golpe en el bunker y falló la sacada. Luego golpeó la arena con el bastón, sin que el golpe mejorara la nueva posición de su bola en el bunker.
(a) ¿Cuál es la decisión si la bola de B estaba en el mismo bunker cuando A golpeó la arena con el bastón?
(b) ¿Cuál es la decisión si la bola de B estaba en otro lugar?

R. En uno u otro caso, A queda descalificado del hoyo (Regla 13-4 y Decisión 13-4/35). La penalidad no aplica a B, salvo que la acción de A ayudara a B o afectara adversamente el juego de un oponente (Regla 30-3f).

30-3f/2.5
Tocar arena con swing de práctica después que compañero ha sacado la bola del bunker; partido de bola baja

P. En un partido de bola baja, A y B son compañeros. Las bolas de A y B están en el mismo bunker. A juega y saca su bola del bunker, pero queda en reposo en otro bunker. Antes de que B ejecute su golpe en el bunker, B hace un swing de práctica tocando la arena en el bunker. ¿Está B excento de castigo debido a la Excepción 3 a la Regla 13-4?

R. No. En un partido de bola baja, la palabra "jugador" incluye a su compañero, donde el contexto así lo permite – ver la Definición de "Compañero". Sin embargo, en juego de bola baja, ya que cada compañero está jugando su propia

bola, la Excepción 3 a la Regla 13-4 aplica solamente al jugador cuya bola ha sido sacada del bunker. Por lo tanto, mientras A no incurre en castigo, B está descalificado de ese hoyo (Reglas 13-4 y 30-3f).

Decisiones relacionadas con 30-3f/2 y 30-3f/2.5:

- 13-4/35 Golpear arena en bunker con bastón después de fallar la sacada.
- 29/5 Golpear arena en bunker con bastón después de fallar la sacada; partido de golpes alternos.

30-3f/3

Bola de jugador recargada en asta-bandera es levantada antes de ser embocada; los demás jugadores del partido levantan bolas creyendo equivocadamente que jugador ha ganado el hoyo

P. En un partido de bola baja, la bola de A estaba recargada en el asta-bandera, pero no estaba embocada en los términos de la Definición de bola "Embocada". En vez de proceder según la Regla 17-4, A levantó la bola sin marcar su posición. Los otros tres jugadores, creyendo que A había ganado el hoyo, levantaron sus bolas. Antes de que alguno jugara desde la siguiente mesa de salida, un espectador señaló que la bola de A no había sido embocada. Los jugadores solicitaron una decisión del Comité. ¿Cuál sería la decisión correcta?

R. A incurrió en el castigo de un golpe cuando levantó su bola sin marcar su posición. Como A no informó a sus oponentes del castigo antes de que ellos levantaran sus bolas, A quedó descalificado del hoyo por dar información equivocada (Regla 9-2). Como la violación de A afectó adversamente a los oponentes, es decir, causó que levantaran sus bolas, el compañero de bando de A también queda descalificado del hoyo (Regla 30-3f). Por lo tanto, los oponentes ganan el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 2-5/3 Jugador levanta bola antes de embocar; oponente luego levanta su bola y reclama que jugador pierde el hoyo.
- 9-2/6 Jugador que reporta score equivocado causa que oponente con posibilidad de empatar levante bola.
- 17-4/1 Bola recargada en asta-bandera levantada antes de ser embocada.
- 30/5 En partido de bola baja, jugador con putt para empatar levanta por error ante la sugerencia de oponente basada en malentendido.

30-3f/4

Información equivocada dada por jugador fuera de contención en partido de bola baja

P. A y B juegan contra C y D un partido de bola baja, y la situación es la siguiente:

- La bola de A está en el green; lleva 3 golpes.
- La bola de B está en un bunker; lleva 5 golpes y es su turno.
- La bola de C está en el green; lleva 4 golpes.
- D levantó su bola.

B causa que su bola se mueva en el bunker e incurre en el castigo de un

golpe bajo la Regla 18-2. B no informa a nadie que ha incurrido en el castigo de un golpe. B recoloca su bola y juega al green.
A emboca entonces para 5 y C hace lo mismo.
B está descalificado del hoyo bajo la Regla 9-2 por omitir informar a C o D, antes de que C ejecutara su siguiente golpe, que había incurrido en un castigo de un golpe. ¿Está A también descalificado del hoyo, bajo la Regla 30-3f, teniendo en cuenta que la omisión de B de informar a C o D de su golpe de castigo, afectó adversamente el juego de C?

R. No. B evidentemente ya no contaba y el resultado del hoyo dependía exclusivamente de A y C. Por lo mismo, la omisión de B de informar a C o D acerca de la penalidad no podía haber afectado adversamente el juego de C.

30-3f/5
Jugador que atiende asta-bandera para oponente es golpeado por bola del compañero del oponente, quien jugó fuera de turno

P. A y B juegan contra C y D un partido de bola baja. Le corresponde el turno a B y C atiende el asta-bandera a petición de B. A, cuya bola está en un bunker profundo en una posición tal que no puede ver a C, juega fuera de turno y su bola golpea a C. ¿Cuál es la decisión?

R. B autorizó a C a que atendiera el asta-bandera, que es equivalente a que A hubiera dado la autorización. Ver la Definición de "Compañero", en la que se establece que en un partido de bola baja, donde así lo admite el contexto, la palabra "jugador" incluye al compañero.

Por lo tanto, A queda descalificado del hoyo (Regla 17-3b), pero la penalidad no aplica a B (Regla 30-3f).

30-3f/6
Jugador Juega Alejándose del Hoyo para Ayudar a Compañero

P. En una competencia de bola baja (Four-Ball), un jugador a propósito potea alejándose del hoyo a un lugar ligeramente más lejos del hoyo del lugar donde reposa la bola de su compañero y en la misma línea al hoyo que la bola de su compañero. Luego el jugador juega hacia el hoyo, y su golpe ayuda a su compañero en la determinación de la caída de su putt, etc. ¿Se permite tal procedimiento?

R. No. Tal procedimiento es contrario al espíritu del juego. En match play, en equidad (Regla 1-4), el jugador está descalificado del hoyo y, ya que sus actos ayudaron al juego de su compañero, el compañero incurre en el mismo castigo (Regla 30-3f).

En stroke play, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurre en un castigo de dos golpes y, bajo la Regla 31-8, el compañero incurre en la misma penalidad.

Decisiones relacionadas:
- 2-4/6 Embocar después de concesión del próximo golpe.
- 30-3c/1 Jugador juega bola del compañero.

30-3f/7
Jugador, después de levantarse, dropea bola donde está la bola de su compañero y ejecuta golpe de practica

P. En un juego de bola baja, A y B son compañeros de bando. A envía su golpe de salida fuera de límites y decide no completar el juego del hoyo. B estaba indeciso acerca de qué bastón seleccionar para ejecutar su segundo golpe, por lo que A dropeó una bola cerca de la bola de B y ejecutó un golpe hacia el green. ¿Qué penalidades se incurrieron?

R. Como el bando, es decir, tanto A como B, no había completado el juego del hoyo, A practicó durante el juego del hoyo y, por lo tanto, violó la Regla 7-2. Como se debe presumir que la violación ayudó a B, B también debe ser penalizado – (Reglas 30-3f y 31-8).

30-3f/8
Jugador descalificado del siguiente hoyo juega dicho hoyo

P. En un partido de bola baja, A practicó tiros de acercamiento al green del hoyo 18 entre el juego de los hoyos 9 y 10. Por lo tanto, A quedó descalificado del hoyo 10 bajo la Regla 7-2. Si A juega el hoyo 10, ¿queda B, compañero de A, también descalificado del hoyo, si el juego de A ayuda a B, p. ej., en relación con la selección del bastón?

R. Como A jugó el hoyo 10, los golpes ejecutados por él en ese hoyo constituyeron golpes de práctica. Por lo tanto, A violó la Regla 7-2 cada vez que ejecutó un golpe en el hoyo 10, y si B fue ayudado por alguno de esos golpes, B incurrió en el castigo aplicable.

Decisión relacionada:
• 30-3a/1 Compañero de bando ausente se une al partido durante el juego de un hoyo.

30-3f/9
Bola del jugador movida por compañero al este jugar su bola

P. En bola baja en match play, A y B son compañeros de bando. Al B jugar su bola, accidentalmente golpea la bola de A con su bastón y la mueve. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. La respuesta depende de si la bola de A era visible antes que B jugara.
Si la bola de A era visible cuando B realizó su golpe, era razonablemente previsible que el golpe de B a su propia bola pudiera causar el movimiento de la bola de A y, bajo la aplicación de un cuidado razonable para que A levantara su bola según la Regla 22-2, B pudo haber evitado que la bola de A se moviera. Por lo tanto, A incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 y debe recolocar su bola. Asumiendo que la violación no asistió a B, B no incurre en castigo (Regla 30-3f).

Si la bola de A no era visible cuando B realizó el golpe, no era razonablemente previsible que su golpe pudiera causar que la bola de A se moviera, por lo que A no tiene castigo siempre que cumpla la condición de recolocar su bola.

Si A no recoloca su bola antes de realizar su siguiente golpe, está descalificado del hoyo por jugar de un lugar equivocado (Regla 18 y 20-7).

Decisiones relacionadas:

- 18-2/21 Bola accidentalmente movida por jugador al jugar bola equivocada.
- 18-3b/1 Bola accidentalmente movida por oponente al jugar su bola.

30-3f/10
Bola del jugador levantada sin autoridad por el oponente en partido de bola baja

P. En un partido de bola baja, un oponente levantó la bola del jugador en el green después de marcar su posición y sin autoridad del jugador. ¿Está el oponente sujeto a penalidad?

R. Sí. La Regla 20-1 prohíbe tal acción. Por lo tanto, el oponente incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 18-3b, pero el castigo no se aplica a su compañero – ver la Regla 30-3f. El jugador debe recolocar su bola.

Decisiones relacionadas:

- 20-1/2 Bola del jugador levantada por oponente sin autoridad.
- 20-1/3 Bola marcada y levantada por oponente sin autoridad del jugador; jugador levanta marca, reclama el hoyo y oponente disputa reclamo.

30-3f/11
Ignorar Solicitud de Levantar Bola Que Puede Ayudar a Compañero

P. A y B juegan contra C y D en un partido de bola baja (Four-Ball). La bola de B se encuentra cerca del hoyo en posición para servir como freno para la bola de A o para asistir a A a alinear su putt. C solicita a B que levante su bola. B no honra la solicitud y A potea. ¿Cuál es la decisión?

R. B está descalificado del hoyo por omitir cumplir con la Regla 22-1. Ya que debe asumirse que la infracción ayudó a A, él también estaría descalificado del hoyo - Regla 30-3f.

Decisiones relacionadas:

- 2/3 Rehusar obedecer Regla en match play.
- 2-4/8 Jugador concede siguiente golpe del oponente y juega antes de que oponente haya tenido oportunidad de levantar bola.
- 16-2/4 Bola que sobrecuelga el hoyo se mueve cuando asta-bandera es retirada.
- 22/6 Competidor solicita que bola en posición de asistirlo no sea levantada.

30-3f/12
Jugador practica putt en green del hoyo anterior después que compañero de bando juega desde siguiente mesa de salida

P. A y B son compañeros de bando en una competencia de bola baja. A practica el putt en el green del hoyo 4 después de que B jugó desde de la mesa de salida del hoyo 5. ¿Violó A la Regla 7-2?

R. Sí.
En match play, A queda descalificado del hoyo 5. B no tiene castigo pues la violación de A no lo benefició (Regla 30-3f).
En stroke play, A incurre en dos golpes de castigo en el hoyo 5. B no tiene castigo pues la violación de A no lo benefició (Regla 31-8).

Decisión relacionada:
• 29/3 Jugador en partido de golpes alternos practica putt en green anterior después de que compañero de bando ha jugado desde siguiente mesa de salida.

30-3f/13
Compañero se para en extensión de línea de juego del jugador detrás de la bola

P. A y B son compañeros en una competencia de bola baja. La bola de A está en el green a treinta pies del hoyo y la bola de B está a veinte pies del hoyo en una línea similar. Para asistirlo con su propio putt, B se para en una extensión de la línea de putt detrás de la bola de A mientras A potea. ¿Cuál es la decisión?

R. A violó la Regla 14-2b por potear mientras su compañero, B, estaba parado en o cerca de una extensión de la línea de putt detrás de la bola. Ya que la infracción de A ayudó a B, B también incurrió en el mismo castigo (Reglas 30-3f y 31-8).
En match play, el bando A-B pierde el hoyo.
En stroke play, A incurre en un castigo de dos golpes y B incurre en el mismo castigo.

REGLA 31

BOLA BAJA EN STROKE PLAY

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

31-1. GENERAL

Las Reglas de Golf, mientras no varíen con respecto a las siguientes Reglas específicas, aplican en los partidos bajo formato de *bola baja* en stroke play.

31-2. REPRESENTACIÓN DEL BANDO

Un *bando* puede estar representado por cualquier *compañero* durante parte o toda la *ronda estipulada*; ambos *compañeros* no tienen que estar presentes. Un *competidor* que estuvo ausente puede unirse a su *compañero* entre el juego de dos hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

31-3. REGISTRO DE SCORE

Se requiere que el *anotador* registre para cada hoyo solamente el score bruto de cualquiera de los *compañeros* de bando cuyo resultado ha de contar. El score bruto que contará deberá ser individualmente identificable; de otra manera el *bando* será descalificado. Solamente uno de los *compañeros* debe responsabilizarse por cumplir con lo previsto en la Regla 6-6b.

(Score equivocado – ver Regla 31-7a)

31-4. ORDEN DE JUEGO

Las bolas que pertenecen al mismo *bando* pueden ser jugadas en el orden que el *bando* considere mejor.

31-5. BOLA EQUIVOCADA

Si un *competidor* viola la Regla 15-3b por ejecutar un *golpe* a una *bola equivocada*, incurrirá en dos golpes de castigo y debe corregir su error jugando la bola correcta o proceder de acuerdo con las *Reglas*. Su *compañero de bando* no tendrá castigo aunque la *bola equivocada* sea la suya.
Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, éste debe colocar una bola en el punto desde el cual la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

(Colocar y recolocar – ver Regla 20-3)

31-6. CASTIGOS AL BANDO

Un *bando* será castigado por violación a cualquiera de las siguientes *Reglas* por cualquier *compañero*:

- Regla 4 — Bastones
- Regla 6-4 — Caddie

- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia cuyo castigo tiene un límite máximo por ronda.

31-7. CASTIGOS DE DESCALIFICACIÓN

a. Infracción por uno de los compañeros de bando

El *bando* será descalificado de la competencia si cualquiera de los *compañeros de bando* incurre en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes *Reglas*:

• Regla 1-3	Acuerdo para eludir las Reglas
• Regla 3-4	Rehusar cumplir una Regla
• Regla 4	Bastones
• Regla 5-1 ó 5-2	La bola
• Regla 6-2b	Handicap
• Regla 6-4	Caddie
• Regla 6-6b	Firmar y entregar la tarjeta de score
• Regla 6-6d	Score equivocado para un hoyo
• Regla 6-7	Retraso indebido, juego lento
• Regla 7-1	Practicar antes o entre ronda
• Regla 10-2c	Los bandos acuerdan jugar fuera de turno
• Regla 11-1	Uso de tee
• Regla 14-3	Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo
• Regla 22-1	Bola que asiste al juego
• Regla 31-3	Scores brutos que cuentan en el resultado no son individualmente identificables
• Regla 33-7	Castigo de descalificación impuesto por el Comité

b. Infracción por ambos compañeros

Un *bando* será descalificado de la competencia:

(i) Si cada *compañero* incurre en castigo de descalificación por infringir la Regla 6-3 (hora de salida y grupos) o Regla 6-8 (suspensión del juego), o

(ii) Si, en el mismo hoyo, cada *compañero de bando* infringe una *Regla* cuyo castigo sea la descalificación de la competencia o del hoyo.

c. Solamente por el hoyo

En cualquier otro caso donde la infracción a una *Regla* resulte en descalificación, el *competidor* será descalificado solamente por el hoyo en el que la infracción ocurre.

31-8 EFECTO DE OTROS CASTIGOS

Si la infracción a una *Regla* por parte de un *competidor* ayuda al juego de su *compañero*, el *compañero* incurre en el castigo aplicable adicionalmente al castigo incurrido por el *competidor*.

En todos los demás casos en los que un *competidor* incurra en un castigo por violar una *Regla*, el castigo no se aplica a su *compañero*.

BOLA BAJA EN STROKE PLAY: GENERAL

31/1
Ejemplos de decisiones en bola baja en stroke play con competencia individual simultánea

Si los competidores están involucrados simultáneamente en varias competencias en stroke play, cuando sea posible, las Reglas aplican únicamente a la competencia afectada. Cuando no es posible separar las competencias, la competencia de bola baja tiene preferencia. La excepción a esto es la Regla 8-1 (Consejo), ya que los compañeros de bando no pueden intercambiar consejo si ambos están jugando una competencia individual; si sólo uno de ellos está jugando una competencia individual, sí pueden intercambiar consejo.

A y B son compañeros de bando en bola baja en stroke play, y simultáneamente están jugando una competencia individual. Los siguientes, son ejemplos de la aplicación de las Reglas en este formato:

(1) B mueve la bola de A sin autoridad bajo las Reglas. En la competencia de bola baja, A incurre en el castigo de un golpe (Regla 18-2), pero no tiene castigo en la competencia individual. B no tiene castigo en ninguna competencia.

(2) En el tercer hoyo se descubrió que B inició su ronda con 15 bastones. En la competencia de boja baja, el bando A-B incurre en el castigo total de cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos), pero A no tiene castigo en la competencia individual. B incurre en un castigo total de cuatro golpes en la competencia individual.

(3) Durante la ronda, B ejecuta un golpe con una bola no permitida por las Reglas. En la competencia de bola baja, el bando A-B está descalificado (Reglas 5-1 y 31-7a), pero A no tiene castigo en la competencia individual. B está descalificado de la competencia individual.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 31: Ver "Bola baja en stroke play" en el Índice.

BOLA BAJA EN STROKE PLAY: REPRESENTACIÓN DEL BANDO

31-2/1
Jugador ausente se une a compañero después que oponentes han jugado desde mesa de salida, pero antes que compañero juegue

P. En bola baja en stroke play, A y B están jugando con C y D. Su hora de salida son las 09:00 am. D llega a las 09:01 am, después de que jugó el jugador A, pero antes de que jueguen B y C. ¿Puede el jugador D jugar el primer hoyo?

R. D llegó después de su hora de salida y, por lo tanto, D puede jugar el primer hoyo añadiendo el castigo de dos golpes prescrita en la Regla 6-3a a su score del hoyo. La Regla 31-2 le permite a un jugador ausente unirse a su compañero antes que su compañero inicie el juego de un hoyo. Ya que C no había efectuado su golpe de salida, D puede unirse a él.

Si D no llegara sino hasta más tarde en la ronda, podría unirse a su compañero

entre el juego de dos hoyos sin castigo, siempre y cuando C todavía no hubiese jugado desde la mesa de salida del hoyo siguiente, independientemente de si A y/o B hubiesen jugado.

BOLA BAJA EN STROKE PLAY: SCORES

31-3/1
Score gross de compañero de bando con mejor score neto se omite en tarjeta

P. En bola baja en stroke play con handicap, los compañeros A y B ambos embocan en 4 en el hoyo 8; A no recibió un golpe de ventaja en ese hoyo, pero B sí. El anotador, quién era un co-competidor, registró un score gross de 4 para A, quien no tenía golpe de ventaja, y ningún score gross para B. No obstante, el anotador también registró un 3 neto en la columna para la bola baja.

Al terminar la ronda, la tarjeta, en todo lo demás correcta, fue firmada y entregada al Comité. Tanto el anotador como los compañeros fueron entrevistados y se estableció que, de hecho, ambos compañeros habían tirado 4 en el hoyo 8. ¿Cuál es la decisión?

R. Según las Reglas 6-6b y 31-3, es la responsabilidad de uno de los compañeros verificar el score gross del bando para cada hoyo antes de firmar la tarjeta.

Al revisar la tarjeta, el compañero afectado debería haber notado que no había socore gross registrado para B en el hoyo 8 y debía haber corregido este errror. Ya que no lo hizo, el score gross de 4 de A fue el score del bando para ese hoyo. Es la responsabilidad del Comité – y no del competidor – registrar el score neto de la bola baja para cada hoyo.

Decisión relacionada:
- 6-6d/1 No se registra score para un hoyo pero total correcto.

BOLA BAJA EN STROKE PLAY: ORDEN DE JUEGO

31-4/1
Jugador renuncia a turno para jugar; circunstancias en las que puede completar el hoyo

P. A y B son compañeros de bando en bola baja en stroke play. El golpe de salida de A, en un par 3 totalmente sobre agua, queda en el obstáculo de agua. Como el golpe de salida de B queda en el green, A elige no jugar una bola según la Regla 26-1 y se encamina hacia el green. B efectúa 4 putts y hace 5 golpes en el hoyo. ¿Puede A regresar a la mesa de salida y poner otra bola en juego según la Regla 26-1?

R. Sí. Sin embargo, estaría sujeto a castigo bajo la Regla 6-7 por retraso indebido del juego.

Decisión relacionada:
- 30-3b/2 Ceder turno para potear en partido de bola baja.

31-4/2
Hasta qué punto se permite a bando jugar en orden que considere más conveniente

La Regla 31-4, la cual es una excepción a la Regla 10-2 (Orden de juego), permite al bando jugar en el orden que considere mejor. Un bando generalmente ejercerá su derecho bajo la Regla 31-4 por razones estratégicas. Sin embargo, al hacerlo, el bando no debe incurrir en retraso indebido (Regla 6-7).

Los siguientes son ejemplos de un bando (competidores A y B) jugando en un orden distinto al dispuesto en la Regla 10-2b y si es que sería apropiado aplicar el castigo bajo la Regla 6-7:

(a) La bola de A está en el green a 5 pies del hoyo y juega antes que B, cuya bola está en el green a 20 pies del hoyo – no hay castigo.

(b) La bola de A está en un lie incómodo en un obstáculo a 30 yardas del hoyo y juega antes que B, cuya bola está en el fairway a 50 yardas del hoyo – no hay castigo.

(c) La bola de A está a 220 yardas del hoyo en un par 5 y juega su segundo golpe antes que B, cuya bola está a 240 yardas del hoyo – no hay castigo.

(d) En la situación de arriba (c), la bola de A queda a 30 yardas del green. El bando entonces elige que A juegue su tercer golpe antes de que B juegue su segundo golpe – B es penalizado con dos golpes por violar la Regla 6-7.

BOLA BAJA EN STROKE PLAY: PENALIDAD AL BANDO

31-6/1
En bola baja en stroke play, score incorrecto en un hoyo entregado, error descubierto antes del cierre de la competencia

En bola baja en stroke play, A y B son compañeros y entregan una tarjeta con un score incorrecto en el Hoyo 12. Se descubre el error antes del cierre de la competencia. Los siguientes escenarios ejemplifican como se deben aplicar las Reglas 6-6d, 31-6 y 31-7a:

1. A entregó un score de 4 y B entregó un score de 5. En la realidad, A tiró 5 (o más) golpes en el hoyo, o bien, omitió embocar. Debido a que el score entregado por A fue más bajo que su score real, el bando queda descalificado bajo la Regla 31-7a.
2. A entregó un score de 4 y B entregó un score de 5. Durante el hoyo, A había tocado el suelo con su bastón dentro de un obstáculo antes de realizar un golpe desde el mismo y tenía conocimiento de la penalidad antes de entregar su tarjeta; sin embargo, omitió incluirla en su score. La Excepción a la Regla 6-6d no se aplica y el bando queda descalificado bajo la Regla 31-7a.
3. A entregó un score de 4 y B entregó un score de 5. Durante el hoyo, A había tocado el suelo con su bastón dentro de un obstáculo antes de realizar un golpe desde el mismo pero no tenía conocimiento de la penalidad antes de entregar su tarjeta. La Excepción a la Regla 6-6d se aplica. Debido a que iba a contar el score de A en el hoyo, el Comité debe aplicar los dos golpes de castigo al score de A en dicho hoyo por violar la Regla 13-4. Asimismo, como previsto en la Excepción a la Regla 6-6d, al score del hoyo se agregan dos

golpes de castigo adicionales por infringir la Regla 6-6d. Por lo tanto, el score del bando en dicho hoyo es de 8. Las Reglas no permiten que el bando cambie al score de B una vez entregada la tarjeta.
4. Tanto A como B entregan scores de 4. Durante el hoyo, A había tocado el suelo con su bastón dentro de un obstáculo antes de realizar un golpe desde el mismo. Debido a que B también tiró 4 en ese hoyo, la omisión de A de incluir el castigo en su score no afecta el resultado del bando en ese hoyo. En consecuencia, no se aplica ningún castigo (ver la Decisión 31-7a/1). El score del bando en dicho hoyo es de 4. (Nueva)

Decisiones relacionadas con la Regla 31-6:
- 4-4a/10 Violación a Regla de 14 bastones en stroke play descubierta en hoyo 8; dónde aplican golpes de castigo.
- 30-3/2 Efecto de penalidades del estado del partido en bola baja.

BOLA BAJA EN STROKE PLAY: CASTIGOS DE DESCALIFICACIÓN

31-7a/1
Jugador anota score para un hoyo no terminado

P. A y B son compañeros en una competencia de bola baja en stroke play. En el hoyo 10, A levanta su bola y B hace 5 golpes. El anotador anota un score de 6 para A y un score de 5 para B. La tarjeta es entregada con dichos scores anotados. ¿Se incurre en alguna penalidad, dado que A-B entregaron una tarjeta con un score para A en un hoyo que A no terminó?

R. No. La Regla 31-7a dice que el bando estaría infringirndo la Regla 6-6d, la cual el castigo es la descalificación del bando, únicamente cuando el score anotado para el compañero cuyo score ha de contar es menor al que realmente hizo. El score anotado para A no fue el score más bajo de A-B para el hoyo 10. Por lo tanto, no hay castigo. (Revisada)

Decisión Relacionada:
- 32-2a/1 Competencia Stableford de bola baja con handicap; scores del bando son transpuestos en un hoyo sin favorecer al bando.

31-7a/2
Score gross más bajo adjudicado a compañero equivocado

P. A y B eran compañeros en una competencia de bola baja en stroke play. En el hoyo 11, A se levantó y B hizo 4. El anotador, inadvertidamente, registró un 4 para A. Se entregó la tarjeta. ¿Cuál es la decisión?

R. El 4 registrado para A constituía el score gross del bando a computar. En vista de que tal score era menor que el score que hizo A, el bando está descalificado bajo la Regla 31-7a.

Decisión relacionada:
- 32-2a/2 Competencia Stableford de bola baja con handicap; scores del bando son transpuestos en un hoyo y esto favorece al bando.

31-7a/3
La omisión de un castigo en una tarjeta entregada se descubre antes del cierre de la competencia; solamente el compañero de bando tiene conocimiento del castigo

P. A y B son compañeros de bando en una competencia de bola baja en stroke play. Durante el juego del Hoyo 11, A accidentalmente movió su bola en juego, violando la Regla 18-2. A recolocó su bola y terminó el hoyo pero no sabía que tenía un castigo. B presenció la infracción y sabía que A había incurrido en un golpe de castigo. B tiró 6 en ese hoyo y A, con todo y el golpe de castigo, tiró 5. Se entregó la tarjeta de score con un 4 en el Hoyo 11 para A, y un 6 para B. Dado que A no tenía conocimiento del castigo incurrido, ¿se aplica la Excepción a la Regla 6-6d?

R. No. En bola baja en stroke play, el término "competidor", donde el contexto así lo permita, incluye a su compañero de bando – ver la Definición de "Competidor". En consecuencia, el bando queda descalificado bajo la Regla 31-7a. (Nueva)

BOLA BAJA EN STROKE PLAY: EFECTO DE LA PENALIDAD SOBRE EL COMPAÑERO

31-8/1
Competidor levanta impedimento suelto en bunker cuando su bola y la del compañero están en el bunker

P. A y B son compañeros en una competencia de bola baja en stroke play. Las bolas de ambos están en el mismo bunker. A levanta un impedimento suelto que está en el bunker. A es penalizado con dos golpes por violar la Regla 13-4. ¿Incurre B en alguna penalidad?

R. Si la violación de A ayudó el juego de B, B también es penalizado con dos golpes – Regla 31-8. De lo contrario, B no incurre en castigo.

Decisiones relacionadas:
- 13-4/17 Impedimento suelto es retirado de obstáculo de agua; jugador luego decide no jugar desde el obstáculo.
- 30-3f/1 Jugador levanta impedimento suelto en bunker mientras su bola y la bola del compañero reposan en el bunker.

REGLA 32

COMPETENCIAS CONTRA BOGEY Y PAR, Y STABLEFORD

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

32-1. CONDICIONES

Competencias contra bogey, par y Stableford son formatos de stroke play en que el juego es contra un score fijo en cada hoyo. Aplican las *Reglas* de stroke play, mientras no varíen con respecto a las siguientes Reglas específicas.
En competencias con ventajas contra bogey, par y Stableford el *competidor* con el score neto más bajo en un hoyo tendrá el *honor* en la siguiente *mesa de salida*.

a. Competencias contra bogey y par

El resultado de cada hoyo en competencias contra bogey y par se registra como en match play.
Cualquier hoyo en el que un *competidor* no tenga score se considera como perdido. El ganador es el *competidor* con el mejor resultado final de match play.
El *anotador* es responsable de anotar solamente el score bruto para cada hoyo en el que el *competidor* efectúe un neto igual a o menor que el score fijo del hoyo.
Nota 1: El resultado del *competidor* se ajusta deduciendo un hoyo u hoyos bajo la *Regla* aplicable cuando se incurre en un castigo que no sea descalificación, bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 4 Bastones
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia cuyo castigo tiene un límite máximo por ronda.

El *competidor* es responsable de reportar los hechos respecto a cualquier violación al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score para que éste pueda aplicar el castigo. Si el competidor omite reportar la violación al *Comité*, será descalificado.
Nota 2: Si el competidor infringe la Regla 6-3a (hora de salida) pero arriba a su *mesa de salida*, listo para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, o infringió la Regla 6-7 (retraso indebido; juego lento), el *Comité* deducirá un hoyo de su resultado final. En caso de reincidencia de la Regla 6-7, ver Regla 32-2a.
Nota 3: Si el *competidor* incurre en los dos golpes de castigo adicionales previstos
en la Excepción a la Regla 6-6d, ese castigo adicional se aplica deduciendo un hoyo del total de hoyos ganados obtenidos en la ronda. El castigo que el *competidor* omitió en su score se aplica al hoyo en que la infracción ocurrió. Sin embargo, ningún castigo se aplicará cuando la infracción a la Regla 6-6d no

afecta el resultado del hoyo.

b. Competencias Stableford

La puntuación en competencias Stableford se lleva por puntos ganados en relación a un score predeterminado en cada hoyo como sigue:

Hoyo jugado en	**Puntos**
Más de un golpe sobre el score predeterminado o sin score para el *hoyo*	*0*
Uno más sobre el score predeterminado	1
Igual al score predeterminado	2
Uno menos que el score predeterminado	3
Dos menos que el score predeterminado	4
Tres menos que el score predeterminado	5
Cuatro menos que el score predeterminado	6

El ganador es el *competidor* que obtenga el mayor número de puntos.

El *anotador* es responsable de registrar únicamente el score bruto en cada hoyo en el que el score neto del jugador obtenga uno o más puntos.

Nota 1: Si el *competidor* infringe una *Regla* que tiene un castigo máximo por ronda, debe reportar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score; si omite hacerlo, será descalificado. De la puntuación total de la ronda el *Comité* deducirá dos puntos por cada hoyo en el que ocurrió cualquier violación, la deducción máxima por ronda será de 4 puntos por cada *Regla* violada.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (hora de salida) pero arriba a su *mesa de salida*, listo para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, o infringió la Regla 6-7 (retraso indebido; juego lento), el *Comité* deducirá dos puntos de su puntuación final de la ronda. En caso de reincidencia de la Regla 6-7, ver Regla 32-2a.

Nota 3: Si el *competidor* incurre en los dos golpes de castigo adicionales previstos en la Excepción a la Regla 6-6d, ese castigo adicional se aplica deduciendo dos puntos del total de puntos obtenidos en la ronda. El castigo que el *competidor* no incluyó en su score se aplica al hoyo en que ocurrió la infracción. Sin embargo, ningún castigo aplica cuando la infracción a la Regla 6-6d no afecta el número de puntos obtenidos en el hoyo.

Nota 4: Con el propósito de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de la competencia (Regla 33-1), establecer lineamientos para el ritmo de juego, incluyendo periodo máximo de tiempo permitido para terminar una *ronda estipulada*, un hoyo o un *golpe*.

El *Comité* puede, en esta condición, modificar el castigo por infracción a esta Regla como sigue:

Primera infracción – Deducción de un punto del total de puntos obtenidos en la ronda;

Segunda infracción – Deducción de dos puntos adicionales del total de puntos obtenidos en la ronda;

Infracción subsecuente – Descalificación.

32-2. CASTIGOS DE DESCALIFICACIÓN

a. De la competencia

Un *competidor* será descalificado de la competencia si incurre en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes *Reglas*:

- Regla 1-3 — Acuerdo para eludir las Reglas
- Regla 3-4 — Rehusar cumplir una Regla
- Regla 4 — Bastones
- Regla 5-1 ó 5-2 — La bola
- Regla 6-2b — Handicap
- Regla 6-3 — Hora de salida y grupos
- Regla 6-4 — Caddie
- Regla 6-6b — Firmar y regresar la tarjeta de score
- Regla 6-6d — Score equivocado para un hoyo, es decir, cuando el score registrado es inferior al realmente obtenido, excepto que no habrá castigo si una violación de esta Regla no afecta el resultado del hoyo.
- Regla 6-7 — Retraso indebido, juego lento
- Regla 6-8 — Interrupción del juego
- Regla 7-1 — Practicar antes o entre rondas
- Regla 11-1 — Uso de tee
- Regla 14-3 — Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo

b. Solamente por el hoyo

En cualquier otro caso donde la infracción a una *Regla* resulte en descalificación, el *competidor* será descalificado solamente por el hoyo en el que la infracción ocurre.

COMPETENCIAS CONTRAS BOGEY, PAR Y STABLEFORD: CONDICIONES

32-1/1

Competir simultáneamente en una competencia contra bogey, par o Stableford y en una competencia en stroke play

P. ¿Está permitido que un jugador compita simultáneamente en una competencia contra bogey, par o Stableford y en una competencia en stroke play?

R. Sí, dado que las competencias contra bogey, par o Stableford son todas modalidades de competencia en stroke play.

Decisión relacionada:

- 33-1/6 Jugadores en partido compiten simultáneamente en competencia en stroke play.

32-1/2

Omitir hoyos en competencia contra bogey, par o Stableford

P. ¿En una competencia contra bogey, par o Stableford, se le permite a un

jugador omitir dos hoyos de la ronda y entregar un score para 16 hoyos?

R. Sí. Según la Regla 32-1a, cualquier hoyo en el cual el competidor no anota un score en una competencia contra bogey o par se considera como hoyo perdido. Según la Regla 32-1b, si no se anota la puntuación en un hoyo en una competencia Stableford, el competidor no suma puntos en dicho hoyo.

32-1b/1
Score incorrecto en un hoyo entregado en una competencia de Stableford se descubre antes de la competencia

P. En una competencia Stableford, contra un score fijo de par, A entrega un score de 4 en el Hoyo 6 (par 4). Sin embargo, antes del cierre de la competencia, se descubre que A omitió dos golpes de castigo en su score del Hoyo 6 porque no tenía conocimiento de la infracción. ¿Cuál es la decisión?

R. La Excepción a la Regla 6-6d aplica porque, antes de entregar su tarjeta de score, el competidor no sabía que había incurrido en dos golpes de castigo en el Hoyo 6. El Comité debe agregar dos golpes de castigo a su score en el Hoyo 6 y debe ajustar los puntos para dicho hoyo. Asimismo, como previsto en la Nota 3 de la Regla 32-1b, el Comité deberá deducir dos puntos adicionales de sus puntos totales de la ronda.
Si A hubiera entregado un score de 6 en el Hoyo 6, sin incluir los dos golpes de castigo, no se aplicaría castigo alguno porque la violación de la Regla 6-6d no cambió el resultado del hoyo (ver Nota 3, Regla 32-1b). (Nueva)

COMPETENCIAS CONTRA BOGEY, PAR Y STABLEFORD: DESCALIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

32-2a/1
Competencia Stableford de bola baja con handicap; scores de bando son transpuestos en un hoyo pero bando no se beneficia

P. A y B eran compañeros en una competencia Stableford de bola baja con handicap. En un hoyo en que A recibía un golpe de ventaja y B no, A hizo 4 (3 neto) y B hizo 5. El anotador, sin darse cuenta, confundió los scores, anotando 5 (4 neto) para A y 4 para B. La tarjeta fue entregada con el error. ¿Cuál es la decisión?

R. No hay castigo. Aunque el score de 4 anotado para B, era más bajo que el logrado realmente, como no era menor que el 4 neto de A (que fue mayor que el score realmente logrado por A), no se violó la Regla 31-7a. Tampoco hubo violación a la Regla 32-2a, dado que el error no afectó el resultado del hoyo.
La misma decisión aplicaría en una competencia de bola baja contra bogey o contra par con handicap.

Decisión relacionada:
- 31-7a/1 Competidor registra un score para un hoyo no embocado.

32-2a/2
Competencia Stableford de bola baja con handicap; scores de bando son transpuestos en un hoyo y esto favorece a bando

P. A y B eran compañeros de bando en una competencia Stableford de bola baja con handicap. En un hoyo, A hizo 4 (3 neto) y B hizo 5 (4 neto). El anotador inadvertidamente transpuso los scores, anotando 5 (4 neto) para A y 4 (3 neto) para B. La tarjeta fue entregada con tales scores anotados. ¿Cuál es la decisión?

R. El score registrado de 4 (3 neto) para B, fue el score más bajo. Dado que este score fue menor que el score realmente hecho por B y también menor que el score anotado para A de 5 (4 neto), el resultado del hoyo se vio afectado y el bando queda descalificado bajo la Regla 32-2a por violar la Regla 31-7a.

La misma decisión aplicaría en una competencia de bola baja contra par o bola baja contra bogey con handicap.

Decisión relacionada:
• 31-7a/2 Score gross más bajo atribuido a compañero equivocado.

32-2a/3
Competencia Stableford con handicap; registro de score gross más bajo afecta resultado del hoyo

P. En una competencia Stableford con handicap, un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta al Comité con un score de 6 en el Hoyo 9 cuando su score para el hoyo fue realmente 7. El hoyo 9 es un par 4 donde el competidor recibe un golpe de ventaja. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que el registro de un score más bajo afectó el resultado del hoyo, es decir, el competidor obtendría 1 punto para el hoyo cuando no le correspondía ninguno, el jugador está descalificado bajo la Regla 32-2a por violar la Regla 6-6d.

32-2a/4
Competencia Stableford con handicap; registro de score gross más bajo no afecta resultado del hoyo

P. En una competencia Stableford con ventaja, un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta de scores al Comité con un score de 6 en el hoyo 11 cuando su puntuación para el hoyo fue realmente 7. El hoyo 11 es un par 4 en el que el competidor no recibe golpe de ventaja. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que el registro de un score más bajo no afectó el resultado del hoyo, es decir, el competidor no se habría adjudicado ningún punto para el hoyo a pesar de haber anotado un 6 en vez de un 7, no hay castigo (Regla 32-2a).

32-2a/5
Competencia contra bogey o contra par con handicap; registro de score gross más bajo no afecta resultado del hoyo

P. En una competencia contra bogey o contra par con handicap, un competidor

inadvertidamente entrega su tarjeta de scores al Comité con un score de 3 en el hoyo 10 cuando su puntuación para el hoyo era realmente 4. El hoyo 10 es un par 4 en el que el competidor recibe un golpe de ventaja. ¿Cuál es la decisión?

R. Dado que la anotación de un score más bajo no afectó el resultado del hoyo, es decir que el competidor gana el hoyo a pesar de haber anotado 3 en lugar de 4, no hay castigo (Regla 32-2a).

COMPETENCIAS CONTRA BOGEY, PAR Y STABLEFORD: DESCALIFICACIÓN DEL HOYO

32-2b/1

Violación de Regla por ambos compañeros de bando en mismo hoyo en competencia Stableford de bola baja

P. A y B son compañeros de bando en una competencia Stablefored de bola baja. Durante el juego de un hoyo, A y B se dan cuenta de que han intercambiado bolas en el hoyo anterior. ¿Cuál es la decisión?

R. A y B no quedan descalificados de la competencia, pero sí del hoyo en donde intercambiaron bolas, para el cual no suman puntos.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 32: Ver "Competencia contra bogey" , "Competencia contra par" y "Competencia Stableford" en el Índice.

REGLA 33

EL COMITÉ

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

33-1 CONDICIONES; DEJAR SIN EFECTO UNA REGLA

El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales se jugará una competencia.

El *Comité* no tiene facultades para dejar sin efecto una Regla de Golf.

El número de hoyos de una *ronda estipulada* no deben reducirse una vez que el juego de esa ronda ha iniciado.

Ciertas *Reglas* específicas que rigen el stroke play son tan sustancialmente diferentes de aquellas que rigen el match play que combinar los dos formatos de juego no es práctico y no está permitido. El resultado de un partido jugado bajo estas circunstancias es nulo e inválido y, en la competencia de stroke play los *competidores* serán descalificados.

En stroke play el *Comité* puede limitar las atribuciones de un *árbitro*.

33-2. EL CAMPO

a. Definir límites y márgenes

El *Comité* debe definir con precisión:

(i) El *campo* y los *fuera de límites*,

(ii) Los márgenes de *obstáculos de agua* y *obstáculos de agua lateral,*

(iii) El *terreno en reparación*, y

(iv) Las *obstrucciones* y partes integrales del *campo*.

b. Hoyos nuevos

Deberían cortarse *hoyos* nuevos el día en que una competencia de stroke play inicia así como en cualquier momento que el *Comité* considere necesario, con tal de que todos los competidores en la misma ronda jueguen los hoyos en la misma posición.

Excepción: Cuando es imposible reparar un *hoyo* dañado para que cumpla con la Definición, el *Comité* puede cortar un *hoyo* nuevo en una posición cercana y similar.

Nota: Cuando una ronda se jugará en más de un día, el *Comité* puede establecer en las condiciones de la competencia (Regla 33-1) que los *hoyos* y las *mesas de salida* pueden estar situados en lugares diferentes cada día, con tal de que, en cualquier día, todos los competidores jueguen cada *hoyo* y *mesa de salida* en la misma posición.

c. Campo de práctica

Cuando no existe un área de práctica disponible fuera de los límites del *campo* que será usado para la competencia, el *Comité* debería establecer el área en la que los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competencia, si es

factible hacerlo de esa manera. En cualquier día de una competencia de stroke play, el *Comité* no debería, normalmente, permitir la práctica en o hacia cualquier *green* o desde cualquier *obstáculo* del *campo* donde se llevará a cabo .

d. Campo injugable
Si el *Comité* o su representante autorizado consideran que por cualquier razón el *campo* no está en condiciones de jugarse o que existen circunstancias que hacen imposible el desarrollo apropiado del juego, puede, en match play o stroke play, ordenar una suspensión temporal del juego o, en stroke play, declarar lo jugado nulo e inválido y cancelar los scores de la ronda en cuestión. Cuando una ronda se cancela, todos los castigos incurridos en ella también son cancelados.

(Procedimiento al suspender y reanudar el juego – ver Regla 6-8)

33-3. HORA DE SALIDA Y GRUPOS
El *Comité* debe establecer los horarios de salida y, en stroke play, organizar los grupos en los que los *competidores* deben jugar.
Cuando una competencia de match play sea jugada en un período extendido de tiempo, el *Comité* establecerá el límite de tiempo dentro del cual cada ronda deberá terminarse. Cuando se permita a los jugadores ponerse de acuerdo sobre la fecha de celebración de su partido, dentro de estos límites, el *Comité* deberá anunciar que el partido se jugará a determinada hora del último día permitido a menos que los jugadores acuerden una fecha anterior.

33-4. TABLA DE VENTAJAS
El *Comité* debe publicar una tabla que indique el orden de los hoyos en que se conceden o dan golpes de ventaja.

33-5. TARJETA DE SCORE
En stroke play, el *Comité* debe proporcionar a cada competidor una tarjeta de score que contenga la fecha y su nombre, o en competencias de *golpes alternos* o *bola baja* en stroke play, los nombres de los *competidores*.

En stroke play, el *Comité* es responsable de sumar los scores y la aplicación del handicap registrado en la tarjeta.

En *bola baja* en stroke play, el *Comité* es responsable de registrar el mejor score de cada hoyo y al mismo tiempo, aplicar los handicaps registrados en la tarjeta, y sumar el score de la *bola baja*.

En competencias contra bogey, par y Stableford, el *Comité* es responsable de aplicar el handicap registrado en la tarjeta de score y determinar el resultado de cada hoyo así como el resultado final o total de puntos obtenidos.
Nota: El *Comité* puede requerir que cada *competidor* registre la fecha y su nombre en su tarjeta de score.

33-6. DESEMPATES
El *Comité* debe anunciar la manera, día y hora en que debe decidirse un partido empatado o un empate, ya sea que se apliquen o no ventajas. Un partido empatado de match play no debe decidirse en stroke play. Un empate en stroke play no debe decidirse en match play.

33-7. CASTIGO DE DESCALIFICACIÓN; DISCRECIONALIDAD DEL COMITÉ

Un castigo de descalificación puede, en circunstancias individuales y excepcionales, dejarse sin efecto, modificarse o imponerse si el *Comité* considera dicha acción justificada.

Cualquier castigo menor a descalificación no puede dejarse sin efecto o modificarse.

Si el *Comité* considera que un jugador es culpable de una infracción grave de etiqueta, le puede imponer la pena de descalificación bajo esta *Regla*.

33-8. REGLAS LOCALES

a. Política

El *Comité* puede establecer *Reglas* locales para condiciones locales anormales si son consistentes con la política señalada en el Apéndice I.

b. Excluir o modificar una Regla

Una Regla de Golf no debe dejarse sin efecto por una Regla Local. Sin embargo, si el *Comité* considera que las condiciones locales anormales interfieren con el correcto desarrollo del juego al grado que es necesario hacer una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, dicha Regla Local debe ser aprobada por la Federación Mexicana de Golf.

EL COMITÉ: GENERAL

33/1

Retiro de agua ocasional o impedimentos sueltos en green, por Comité

P. Si se acumulan hojas, agua ocasional, arena u otros impedimentos sueltos en un green durante una ronda, ¿sería apropiado que el Comité los retirara?

R. Sí. El Comité puede hacer todo lo necesario para eliminar la condición, p. ej., usar un trapeador o una escoba o soplar la superficie del green. No sería necesario suspender el juego para realizar estas acciones.

En esos casos, el Comité puede solicitar la colaboración de los jugadores para eliminar la condición. Sin embargo, un jugador violaría la Regla 13-2 si retirara agua ocasional de su línea de juego o línea de putt sin el permiso del Comité.

Decisiones relacionadas:

- 16-1a/4 Retirar agua ocasional del hoyo.
- 16-1d/4 Probar humedad en green detrás de la bola.
- 33-2d/2 Hoyo rodeado por agua ocasional.

33/2

Jugador se retira de una competencia en match play

P. En match play, un jugador se retira de la competencia antes del inicio de su próximo partido. ¿Cuál es el procedimiento correcto con respecto al draw si el Comité no ha anunciado el procedimiento a seguir en las Condiciones de la

Competencia?

R. El Comité debe actuar en equidad (Regla 1-4). Dependiendo de las circunstancias, las opciones del Comité incluyen:

1. Declarar ganador del partido por default al próximo oponente de A; o
2. Si A se retira antes de su primer partido:
   a. Si el tiempo lo permite, generar un nuevo draw de match play; o
   b. Reemplazar a A con un jugador de la lista de espera; o
   c. En el caso de haberse jugado una calificación en stroke play para la competencia de match play, reemplazar a A subiendo al jugador que se convierte así en el último calificado para el match play; o

33/3
Finalistas en match play son descalificados

Si los dos finalistas de un evento en match play son descalificados, el Comité puede decidir concluir el evento sin un ganador. Alternativamente, el Comité podría elegir hacer que los semifinalistas vencidos jugaran un partido para determinar al ganador de la competencia.

33/4 (Reservada)

33/5 (Reservada)

33/6 (Reservada)

33/7
Si es que jugador, que ha sido descalificado en evento en match play, tiene derecho a recibir premio ganado previamente a la descalificación

P. Si un jugador en un evento en match play es descalificado, ¿tiene derecho a
3. Si A se retira después de su primer partido, o un partido subsiguiente, llevar a cabo un desempate entre todos los jugadores eliminados en match play por A para que alguien tome su lugar. (Nueva)
recibir un premio ganado previamente en el mismo evento?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 33-1/13 Competidor descalificado de evento con handicap reclama premio gross.

33/8
Aplicación del castigo de descalificación cuando no todos los scores fueron usados para determinar ganador

P. En una competencia en stroke play a 72 hoyos por equipos de tres jugadores, el score del equipo para cada ronda es la suma de los dos mejores scores de la

ronda. En la primera de las cuatro rondas, un jugador es descalificado bajo la Regla 6-3a. ¿Puede el jugador jugar en las siguientes rondas y que su score cuente?

R. Sí. La descalificación aplica sólo a dicha ronda de la competencia. Esto aplica a todos los eventos en los que no todos los scores son usados para determinar al ganador (p. ej., una competencia individual en la que cuentan los tres mejores scores de las cuatro rondas del jugador).

Sin embargo, si el jugador fue descalificado bajo la Regla 33-7, o por una violación grave a la Regla 1-2, será decisión del Comité determinar si la descalificación debe ser de la ronda o de toda la competencia.

Decisión relacionada:

- 6-2b/5 Competencia en que dos mejores de cuatro scores se usan para determinar ganador; competidor entrega tarjeta de scores con handicap mayor.

Otras Decisiones relacionadas al Comité: Ver "Comité" en el Índice.

ESTABLECER LAS CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

33-1/1
Alterar condiciones después de iniciar la competencia

P. Una condición de la competencia en stroke play establecía que los scores debían ser entregados antes de las 7:30 p.m. A las 5:00 p.m., un miembro del Comité extendió el tiempo límite para acomodar a cuatro competidores que iban a llegar tarde. ¿Es correcto tal proceder?

R. No. Una vez iniciada la competencia, las condiciones no se deben alterar excepto por circunstancias muy excepcionales. En este caso, no existieron tales circunstancias excepcionales.

33-1/2
Número de Hoyos de Competencia de Stroke Play Reducido Durante la Competencia

P. Una competencia de stroke play a 72 hoyos está programada en cuatro días consecutivos. Se jugarán 18 hoyos cada día. El tercer día, todos los competidores terminan los primeros nueve hoyos pero algunos competidores están aún jugando los segundos nueve hoyos. En ese momento, el campo queda injugable debido a una fuerte lluvia y el juego es suspendido. La lluvia sigue y es imposible reanudar el juego ese día. ¿Cuáles son las opciones para el Comité?

R. El Comité no tiene autoridad para reducir el número de hoyos de una ronda estipulada una vez que el juego ha comenzado para esa ronda.

Bajo las Reglas 33-1 y 33-2d, el Comité tiene las siguientes opciones:

(a) reanudar el juego el siguiente día y terminar la tercera ronda y luego jugar

los últimos 18 hoyos ese día o uno posterior,

(b) cancelar la tercera ronda, volver a jugarla un día posterior y luego jugar los últimos 18 hoyos ese día o uno posterior,

(c) reducir a tres el número de rondas de la competencia y terminar la suspendida tercera ronda en un día posterior, o cancelar la tercera ronda y volver a jugarla en un día posterior, o

(d) cancelar las tercera y cuarta rondas y declarar al líder después de 36 hoyos como el ganador.

La primera opción es la preferible ya que no es deseable cancelar una ronda después que se ha llevado a cabo gran parte del juego (ver la opción b arriba) o reducir el número de rondas de una competencia cuando la competencia está realizándose (ver las opciones c y d arriba).

Decisión relacionada:

• 33-2d/1 Lineamientos referentes a si se debe cancelar una ronda.

33-1/3
Dar salida a jugadores desde mesas de salida de hoyos 1 y 10

P. ¿Puede el Comité iniciar el juego de una competencia desde ambas mesas de salida, 1 y 10?

R. Sí. Ver la Definición de "Ronda estipulada", en la que se establece que los hoyos deben ser jugados en su secuencia correcta salvo que el Comité autorice otra cosa.

33-1/3.5
Restricción sobre qué compañero de bando debe jugar desde mesa de salida de hoyo 1

P. La Regla 29-1 dice que, en golpes alternos, "los compañeros de bando deben jugar alternadamente desde las mesas de salida y de la misma manera durante el juego de cada hoyo". Sin embargo, es asunto de elección personal cuál compañero ejecuta el golpe de salida en el hoyo 1.

En las condiciones de la competencia de un torneo de golpes alternos, ¿está autorizado el Comité para disponer cuál compañero debe jugar desde la mesa de salida del hoyo 1?

R. Sí.

33-1/4
Partido decidido según modalidad equivocada de juego por acuerdo entre jugadores

P. Cuatro participantes en la primera ronda de un evento pensaron que era una competencia de golpes alternos cuando, en realidad, era un partido de bola baja. Jugaron el primer hoyo según la modalidad de golpes alternos y luego descubrieron su error. En lugar de regresar y comenzar de nuevo según la

modalidad del bola baja, acordaron (1) continuar jugando golpes alternos y (2) que el bando que perdiera en golpes alternos en stroke play, abandonaría la competencia de bola baja en match play en favor del bando ganador.

El asunto llegó al conocimiento del Comité después de que el bando ganador llegó a las semifinales del evento de bola baja. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. El bando debe ser descalificado bajo la Regla 1-3 por acordar decidir un partido en forma distinta a la estipulada en las condiciones y el Comité debe decidir cómo concluir la competencia.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/21 Modalidad de juego equivocada adoptada para decidir cuál bando habría de conceder el partido en match play.
- 6-1/1 Modalidad de juego equivocada utilizada en match play.

33-1/5
Competidor en competencia en stroke play juega con dos jugadores que juegan un partido

P. Un competidor en una competencia en stroke play se encontró con que no había otro competidor con quién jugar. Por lo tanto, se unió a dos jugadores que jugaban un partido y uno de ellos le sirvió como anotador. ¿Se considera que tal procedimiento combina match play y stroke play y viola la Regla 33-1?

R. No. El competidor jugaba únicamente en stroke play y los otros dos jugadores jugaban únicamente en match play. El Comité debe nombrar retroactivamente al jugador como anotador del competidor – ver la Definición de "Anotador".

Decisión relacionada:

- 6-6a/1 Competidor designa a anotador.

33-1/6
Jugadores en match play compiten simultáneamente en competencia en stroke play

P. Por no conocer la Reglas, A y B jugaron un partido y simultáneamente participaron en una competencia en stroke play. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. Bajo la Regla 33-1, el resultado del partido se anula, y A y B están descalificados de la competencia en stroke play.

Si el partido se debía jugar en un día dentro de un periodo determinado, A y B deben repetir el partido dentro del periodo establecido. Si es demasiado tarde para que A y B repitan el partido dentro de ese periodo, A y B están descalificados de la competencia en match play, a menos que uno conceda el partido al otro.

Decisión relacionada:

- 32-1/1 Participar simultáneamente en competencia contra bogey o Stableford y en una competencia en stroke play.

33-1/7
Responsabilizar a competidores por la suma de scores

P. ¿Puede el Comité establecer como condición de la competencia que los competidores sean responsables por la suma de los scores?

R. No. Tal condición modificaría la Regla 33-5.

Decisiones relacionadas:
- 6-6a/6 Requerir que alteración en tarjeta de scores sea firmada.
- 6-6b/8 Requerir que score sea capturado en computadora.

33-1/8
Usar carritos de golf en competencia

P. ¿Se le permite a un jugador usar un carrito de golf durante una competencia?

R. Sí, salvo que dicho equipo esté prohibido en las condiciones de la competencia (Regla 33-1).

33-1/9 (Reservada)

33-1/9.5
Violación a condición de transportación por caddie

P. El Comité ha adoptado la condición de transportación del Apéndice I como condición de la competencia. Durante la ronda estipulada, el caddie de un jugador acepta ser trasladado en un carrito de golf sin la autoridd del Comité. ¿Es penalizado el jugador por la violación cometida por el caddie?

R. Sí. El jugador es responsable por cualquier violación de una Regla o una condición de la competencia cometida por su caddie e incurre en el castigo aplicable (Regla 6-1).

Decisiones relacionadas:
- 6-4/2.5 Estatus de persona que transporta bastones para jugador en carrito de golf.
- 33-8/4 Regla Local para eventos en que se permiten carritos motorizados.

33-1/10 (Reservada)

33-1/11 (Reservada)

33-1/11.5
Estatus de capitán de equipo o entrenador

P. ¿Puede el Comité, en las condiciones de una competencia por equipos, especificar que, durante la ronda estipulada, el capitán del equipo o entrenador

son parte del partido o parte del bando del competidor, es decir, que no se considera un agente externo?

R. Sí. Si tal condición fuera adoptada, el o los jugadores, o en alguna circunstancia, el equipo, sería responsable por cualquier violación a las Reglas cometida por el capitán o entrenador.

Otras Decisiones relacionadas: Ver "Competencia por equipos" en el Índice.

33-1/12
Ventaja equivocada usada debido a mala información provista por Comité

P. Los jugadores en un partido de bola baja no estaban seguros de cuál era la ventaja a que tenían derecho según las condiciones de una competencia. Preguntaron a un miembro del Comité, quien les informó incorrectamente acerca de la condición relacionada con las ventajas. Como resultado, el jugador A recibió un golpe de ventaja menos de lo que le correspondía. El bando del jugador A perdió el partido 4 y 3. El error del miembro del Comité se descubrió después. ¿Cómo debe proceder el Comité?

R. El Comité debe resolver el asunto de la manera que considere más equitativa. Puede mantener el resultado o disponer que el partido sea jugado de nuevo.

Todos los jugadores, con excepción de A recibieron el número de golpes de ventaja correcta y sólo A recibió un golpe de menos. Teniendo en cuenta lo anterior y en vista del resultado, se recomienda mantener el resultado.

Decisiones relacionadas:
- 6-2a/5 Handicap equivocado usado en partido por error; error descubierto después de anunciado oficialmente el resultado.
- 6-2a/6 Asignación equivocada de ventajas usada en partido.
- 30-3a/3 Determinar asignación de ventajas en partido de bola baja si un jugador no puede competir.

33-1/13
Competidor descalificado de competencia con handicap reclama premio al gross

P. En una competencia en stroke play, un competidor jugó con un handicap mayor al que tenía derecho. Aunque la competencia era principalmente con handicap, también había un premio al mejor gross y el competidor tenía el score gross más bajo.
El competidor fue descalificado de la competencia con handicap bajo la Regla 6-2b, pero reclamó el premio al gross. ¿Debe el jugador recibir el premio al gross?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 33/7 Si es que jugador descalificado en evento en match play tiene derecho a premio ganado antes de ser desalificado.

33-1/14
Condición sobre calzado

P. ¿Puede un Comité, en las condiciones de la competencia, prohibir el uso de zapatos con clavos de metal o con clavos tradicionalmente diseñados?
R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-1: Ver "Condiciones de la competencia" en el Índice.

DEFINIR LÍMITES, MÁRGENES, TERRENO EN REPARACIÓN Y OBSTRUCCIONES

33-2a/1
Tubo de drenaje a la vista, adyacente y paralelo a una cerca que define los límites, causa problemas; procedimiento sugerido

P. Un tubo de drenaje que está a la vista (obstrucción), paralelo y como a seis pulgadas de una barda que define los límites, está causando un problema. Si la bola está cerca de la barda, la prohibición de alivio sin castigo del tubo de drenaje es efectivamente negada porque en la mayoría de los casos el jugador tendría derecho a dropear lejos de la cerca al tomar alivio del tubo según la Regla 24-2b. ¿Hay alguna solución a este dilema?

R. Se sugiere que el tubo de drenaje sea declarado parte integral del campo y por lo tanto, no una obstrucción – ver la Definición de "Obstrucciones" – en cuyo caso el jugador tendría que jugar la bola tal como está o declararla injugable.

33-2a/2
Declarar área como terreno en reparación durante la competencia

P. La bola de A está en un mal lie en un área deslavada que merecía ser marcada como terreno en reparación, pero que no ha sido marcada. El jugador declara la bola injugable y procede según la Regla 28, incurriendo en un golpe de castigo.

Luego, durante la misma ronda, la bola de B cae en la misma área. B solicita al Comité que declare dicha área como terreno en reparación. ¿Estaría justificado el Comité en declarar dicha área como terreno en reparación teniendo en cuenta tales circunstancias?

R. Sí. Esto se aplica tanto en match play como en stroke play. Sin embargo, es preferible que todas las áreas que merecen ser marcadas como terreno en reparación se definan antes del inicio de una competencia.

Decisión relacionada:
- 34-2/1 Autoridad de árbitro para declarar terreno en reparación.

33-2a/3
Daño extenso debido a tránsito y lluvia muy fuerte

Si lluvias muy fuertes causan muchas áreas de daño extenso en el campo (tales como huellas profundas hechas por vehículos o pisadas hechas por espectadores) y no es posible marcarlos con estacas o líneas, se sugiere informar a los jugadores con el siguiente anuncio:

"Terreno en reparación puede incluir áreas de daño inusual, incluyendo áreas donde los espectadores u otro tipo de tránsito se han combinado con las condiciones húmedas para afectar materialmente la superficie del terreno, pero únicamente cuando así lo declare un miembro del Comité."

Sin tal anuncio, los miembros del Comité pueden declarar daños anormales del campo como terreno en reparación. Sin embargo, el anuncio tiene la ventaja de informar a los jugadores de que posiblemente les darán alivio por daños anormales en el terreno.

33-2a/4
Dónde colocar líneas o estacas que definen márgenes de obstáculos de agua

Las líneas y estacas que definen los márgenes de los obstáculos de agua se deben colocar a lo largo, y tan cerca como sea posible, de los límites naturales del obstáculo, es decir, donde el terreno se inclina para formar la depresión que contiene el agua. Ver también la Decisión 26-1/19.

Decisiones relacionadas:

- 26/2 Bola dentro de márgenes naturales de obstáculo de agua pero fuera de estacas que definen margen.
- 26-1/18 Imposible dropear no más cerca del hoyo que punto donde bola cruzó por última vez el margen de obstáculo de agua lateral.
- 26-1/19 Área donde se permite dropeo según Regla de obstáculo de agua lateral tan angosta que jugador tiene dificultad para dropear en ella.
- 33-2a/9 Parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo.
- 33-8/37.5 Regla Local para obstáculo de agua con bunker adyacente.

33-2a/5 (Reservada)

33-2a/6
Estanque es obstáculo de agua desde mesa de salida de atrás y obstáculo de agua lateral desde lamesa de salida de adelante

P. Un estanque, en un par 3, se define como obstáculo de agua lateral al jugar desde la mesa de salida de adelante, pero no desde la mesa de salida de atrás. ¿Cómo debe solucionar el Comité esta situación?

R. El estanque se debe marcar como obstáculo de agua con estacas amarillas o con una línea amarilla y se debe publicar una Regla Local que diga que el obstáculo es un obstáculo de agua lateral desde la mesa de salida de adelante.

33-2a/7
Considerar Cuerpo de Agua Como Obstáculo de Agua y Obstáculo de Agua Lateral

Un cuerpo de agua (o una parte específica de él) no debe ser definido como obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral durante el juego de un hoyo particular, excepto en las circunstancias descritas en la Decisión 33-2a/6.

Un cuerpo de agua (o una parte específica de él) puede ser definido como un obstáculo de agua en el juego de un hoyo y como un obstáculo de agua lateral en el juego de otro hoyo.

Una parte de un cuerpo de agua puede ser definido como un obstáculo de agua y otra parte del mismo cuerpo de agua como un obstáculo de agua lateral.

33-2a/8
Considerar mar y playa como a través del campo

No existe autoridaden las Reglas para que un Comité pueda tratar el mar, la playa adyacente y las rocas como un área a través del campo.

Tal tratamiento implicaría en muchos casos una penalidad más severa que si se definieran como obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral.

33-2a/9
Parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo

Si una parte de un obstáculo de agua lateral a un lado del green está configurada de tal manera que es imposible dropear la bola dentro del largo de dos bastones del punto por donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo sin dropear la bola más cerca del hoyo que ese punto, se sugiere lo siguiente:

(1) La parte del obstáculo donde existe la situación se debe marcar claramente;
(2) Se deben establecer una o más zonas de dropeo;
(3) Se debe publicar una Regla Local que establezca que si una bola cruzó por última vez el margen del obstáculo en el área marcada, el jugador puede, bajo el castigo de un golpe, dropear la bola en la zona de dropeo o, si hay más de una zona de dropeo, en la zona de dropeo más cercana.

Decisiones relacionadas:

- 26/2 Bola dentro del margen natural de obstáculo de agua pero fuera de estacas que definen margen.
- 26-1/18 Imposible dropear no más cerca del hoyo que punto donde bola cruzó por última vez márgen de obstaculo de agua lateral.
- 26-1/19 Área de dropeo permitida bajo Regla de obstáculo de agua lateral tan angosta que jugador tiene dificultad para dropear bola dentro de área.
- 33-2a/4 Dónde colocar líneas y estacas que definen márgen de obstáculo de agua.

33-2a/10
Cómo marcar green construido en isla

P. Un green está situado en una isla en un lago. El agua entre la mesa de salida y el green está definida como obstáculo de agua. El agua en cada lado está marcada como obstáculo de agua lateral. ¿Cómo debe marcarse el agua que está atrás del green?

R. El Comité estaría justificado para marcar el agua atrás de la isla como obstáculo de agua lateral.

Alternativamente, el Comité podría definir todo el lago como obstáculo de agua, estableciendo una zona de dropeo y adoptando una Regla Local dándole al jugador, cuya bola quede en el obstáculo, la opción de dropearse dentro de la zona de dropeo, bajo el castigo de un golpe.

33-2a/10.5
Estatus de cajetes de árboles

P. Según las Reglas, ¿cuál es el estatus de los cajetes de los árboles?

R. Según las Reglas no se permite alivio de los cajetes de los árboles que no estén construidas con materiales artificiales.

Si el cajete de un árbol tiene una pared artificial, ésta es una obstrucción, salvo que el Comité la declarara parte integral del campo de acuerdo a la Regla 33-2a.

33-2a/11
Definir extensión de agua aledaña al campo

P. Una extensión de agua (p. ej., un río, lago u océano) colinda con un hoyo y se encuentra fuera de la propiedad del club. La Definición de "Obstáculo de agua" se refiere a una extensión de agua "en el campo". ¿Cómo puede definir el Comité la extensión de agua?

R. El Comité puede definir la extensión de agua como obstáculo de agua (u obstáculo de agua lateral), aunque esté fuera de la propiedad del club. La expresión "en el campo" en la Definición de "Obstáculo de agua" no se refiere al terreno que es propiedad del club, sino que se refiere a cualquier área no definida como fuera de límites por el Comité.

En aquellos casos en los que una bola pueda caer en un área del lado opuesto de una extensión de agua, y le sea impráctico al Comité definir el margen opuesto, el Comité puede adoptar una Regla Local en la cual se considere que un obstáculo de agua marcado de un solo lado se extiende al infinito. Por lo tanto, todo el terreno y agua más allá del margen definido del obstáculo está dentro del mismo. Si no es posible que una bola caiga del lado opuesto de la extensión de agua (p. ej., en el caso de un río ancho, un lago grande o el mar), tal Regla Local no haría falta.

En ciertas situaciones, el Comité podrá determinar marcar tales extensiones de agua como fuera de límites para la seguridad de los jugadores (p. ej., para evitar

que jueguen desde una barranca peligrosa o un acantilado), o para proteger la integridad del diseño del hoyo (p. ej., quitarles a los jugadores la posibilidad de jugar desde la playa).

33-2a/12
Límite interior entre hoyos

P. Se ha propuesto colocar estacas que definan los límites entre dos hoyos como medida de seguridad. Esto evitaría que los jugadores, al jugar un hoyo pata de perro, enviaran sus golpes de salida al fairway de otro hoyo para acortar el camino. ¿Está permitido instalar tal límite?

R. Sí. Para el estatus recomendado de las estacas de fuera de límites interior, ver la Decisión 24/5.

33-2a/13
Mesa de salida considerada dentro del campo para efectos de golpe de salida y fuera de límites de ahí en más

P. Un Comité ha declarado que el terreno que rodea una determinada mesa de salida se considera dentro del campo para efectos de ejecutar los golpes de salida pero fuera de límites de ahí en más. ¿Está esto permitido?

R. No. Durante el juego de un hoyo determinado, la misma área no se puede considerar como dentro de límites y como fuera de límites.

33-2a/14
Fuera de límites interior aplica únicamente para golpe desde mesa de salida

Un Comité puede publicar una Regla Local, según la Regla 33-2a, declarando fuera de límites parte de un hoyo adyacente, pero no puede publicar una Regla Local que declare un área del campo fuera de límites únicamente para un golpe ejecutado desde la mesa de salida.

Decisión relacionada:
- 33-8/20 Regla Local otorga alivio de camino no pavimentado sólo para golpe de salida.

Decisiones relacionadas con de 33-2a/12 a 33-2a/14:
- 27/20 Calle pública definida como fuera de límites divide el campo; estatus de bola que cruza la calle.
- 33-8/38 Regla Local considera fuera de límites bola que cruza límites aunque regrese al campo.

33-2a/15
Establecer línea de límites adentro de barda de propiedad

P. A lo largo de una barda de nuestra propiedad, es decir, la barda que marca los límites, hay jardineras con flores. Para ahorrar tiempo y proteger las flores, se ha

propuesto mover la línea de límites varios pies hacia adentro del campo, instalando estacas blancas a lo largo del borde interno de la jardinera de flores. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

33-2a/16
Considerar bola dentro de límites mientras no sobrepase barda que marca límites

P. Debido a que la barda que marca los límites está en malas condiciones y la cara interna es irregular, el Comité ha declarado mediante una Regla Local que una bola no se considera fuera de límites mientras no haya pasado la barda. ¿Está esto permitido, o se debe considerar que la cara interna de la barda es la línea que marca los límites?

R. Tal procedimiento es permitido. No hay nada en las Reglas que diga que, en el caso de una barda que marca los límites, la cara interna de la barda marca la línea de límites.

33-2a/17 (Reservada)

33-2a/18 (Reservada)

33-2a/19
Límite alterado por retiro no autorizado de estaca que define límites

En stroke play, una línea que define los límites ha sido alterada debido al retiro no autorizado de una estaca que marcaba los límites y, por lo tanto, hay un área (Área X) que está dentro de los límites si la estaca no se recoloca, y fuera de límites si la estaca es recolocada.

P 1. La bola de A está en el Área X. A sabe que la línea que define los límites ha sido alterada y pregunta al Comité cómo debe proceder. ¿Cuál es la decisión?

R 1. El Comité debe recolocar la estaca, es decir, reconstruir la línea de limités original y requerir que A proceda bajo la Regla 27-1, salvo que el Comité tuviera conocimiento de que uno o más de los jugadores que antecedieron habían jugado desde el Área X porque ignoraban el hecho de que la estaca había sido retirada. En este caso, el Comité debe permitir que la línea límite alterada se mantenga así el resto de la competencia y que A juegue su bola tal como está.

P 2. ¿Cuál sería la decisión si el Comité determinara que uno o más competidores habían jugado desde el Área X porque ignoraban el hecho de que la estaca había sido retirada y uno o más competidores habían tratado el Área X como fuera de límites y procedido bajo la Regla 27-1?

R 2. Si la forma desordenada en que se trató al Área X podría afectar significativamente el resultado de la competencia, se debe cancelar la ronda y jugarla de nuevo. De otra manera, la ronda se mantiene como fue jugada.

33-2a/20
Estaca que marca límites es desplazada

P. Una estaca que marca los límites se ha caído o ha sido retirada sin la autoridad del Comité. La estaca está a varios pies del hoyo donde estaba colocada. Es evidente que la estaca ha sido movida.
La bola de un jugador está dentro de límites, cerca del hoyo donde la estaca estaba ubicada. La bola está en una posición tal que si la estaca fuera recolocada, interferiría en el área de golpe del jugador.
¿Debe el jugador recolocar la estaca antes de ejecutar su próximo golpe?

R. No. Si una malla que marca límites o una estaca se inclina hacia el campo e interfieren con el área de golpe de un jugador, al jugador no se le permite enderezar el alambrado o la estaca – ver la Decisión 13-2/18. De lo anterior se entiende que, si la malla que marca límites o la estaca se inclina en dirección opuesta al campo, al jugador no se le permite enderezarla.

Una estaca desplazada es una obstrucción movible. Por lo tanto, el jugador puede recolocarla, pero no está obligado a hacerlo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-2a: Ver "Marcar y definir el campo" y "Márgenes de áreas del campo" en el Índice.

HACER HOYOS NUEVOS

33-2b/1
Hoyos reubicados y/o marcas de salida movidas durante ronda de stroke play

P. Durante una ronda en una competencia enstroke play, uno o más hoyos fueron reubicados y/o marcas de salida movidas. ¿Cuál es el procedimiento apropiado?

R. Si esto fue autorizado por el Comité, la ronda debiera ser declarada nula. En stroke play, el Comité tiene prohibido reubicar un hoyo y mover las marcas de salida salvo por lo dispuesto en la Excepción y en la Nota a la Regla 33-2b o en circunstancias tales como las encontradas en la Decisiones 25-1 b/4 ó 33-2b/1.5.

Si esto se llevó a cabo sin la autoridad o aprobación del Comité, generalmente la ronda se debería declarar nula. Sin embargo, si el campo no ha sido significativamente modificado y ningún competidor ha recibido una ventaja indebida o ha sido puesto en una desventaja sustancial, el Comité estaría justificado en declarar válida la ronda.

33-2b/1.5
Comité desea mover un hoyo durante ronda de stroke play debido a dificultad de la ubicación

P. Durante una ronda en una competencia en stroke play, el Comité se da cuenta que uno de los hoyos está puesto de tal manera que la bola no se detendrá cerca del hoyo por la inclinación alrededor del hoyo. Como resultado, la mayoría de los jugadores que han jugado el hoyo han efectuado un excesivo número de putts

para embocar. ¿Cuáles son las opciones del Comité en tales circunstancias?

R. No hay una buena solución en tales casos, y el Comité, considerando todos los factores (p. ej., qué tan severa es la ubicación del hoyo, cuántos jugadores han terminado el hoyo, y dónde está el hoyo en la ronda), debería actuar de la forma que considere más justa para todos los jugadores. En las circunstancias descritas, los siguientes son ejemplos de acciones que el Comité podría realizar:

(a) Permitir que el juego continúe sin cambiar la ubicación del hoyo en base a que las condiciones son las mismas para todos los jugadores en el campo;
(b) Dejar el hoyo en la mísma ubicación pero realizar alguna acción, p. ej., regar el green entre los grupos, para hacer la ubicación del hoyo menos difícil;
(c) Declarar la ronda inválida y hacer que todos los jugadores comiencen la ronda nuevamente;
(d) Suspender el juego, recolocar el hoyo, y permitir que los jugadores que habían jugado el hoyo regresen al término de sus rondas a volverlo a jugar. El score en dicho hoyo para estos jugadores será el score logrado al volver a jugar el hoyo;
(e) Hacer que todos los jugadores ignoren su score en ese hoyo y jugar otro hoyo (sea o no dentro del campo de la competencia) para su score del hoyo.

Las opciones (d) y (e) deberían ponerse en práctica sólo en circunstancias extremas ya que alteran la ronda estipulada para algunos o todos los jugadores.

33-2b/2
Reubicación de un hoyo ya que una bola está cerca en green

P. La bola de A está en el green a cuatro pies del hoyo. A continuación, la bola de B golpea el hoyo dañándolo de manera muy severa y se queda fuera del green a unos treinta pies del hoyo. Los jugadores intentan reparar el daño causado al hoyo por el impacto de la bola, tal como lo autoriza la Regla 16-1c, pero no logran restablecerlo a sus dimensiones correctas, por lo que piden una decisión del Comité. ¿Que debe hacer el Comité?

R. El Comité debe intentar reparar el hoyo de manera que se conforme a la Definición de "Hoyo". Si esto no es posible, los jugadores podrán terminar el hoyo con el hoyo dañado. No es deseable reubicar el hoyo, tal como lo permite la Excepción a la Regla 33-2b, antes que todos los jugadores del grupo lo hayan terminado. Sin embargo, el Comité puede reubicarlo en una posición cercana y parecida si fuera necesario para asegurar un juego apropiado.
Si fuera necesario reubicarlo antes que A y B hubieran terminado el hoyo, en equidad (Regla 1-4), y dado que la bola de A estaba en el green, el Comité debería hacer que A coloque su bola en una posición comparable a aquella que había logrado originalmente con su último golpe. Como la bola de B estaba fuera del green, el Comité debería hacer que B juegue su bola tal como está. El mismo principio aplica en match play.

Decisiones relacionadas con de 33-2b/1 a 33-2b/2:
- 16-1a/6 Hoyo dañado; procedimiento para jugador.
- 25-1b/4 Agua ocasional cubre mesa de salida.

SUSPENDER EL JUEGO O CANCELAR SCORES

33-2d/1
Lineamientos sobre si se debe cancelar ronda

P. En stroke play, ¿en qué circunstancias debe un Comité cancelar una ronda?

R. No existe ninguna regla específica. La decisión correcta depende de las circunstancias de cada caso y debe ser a juicio del Comité.

Generalmente, se debe cancelar una ronda únicamente cuando fuese sumamente injusto no cancelarla. Por ejemplo, si algunos competidores comienzan una ronda bajo condiciones climáticas sumamente desfavorables, y dichas condiciones luego empeoran y se hace imposible seguir jugando ese día, sería injusto para los competidores que comenzaron, no cancelar la ronda.

Decisión relacionada:
- 33-1/2 Número de hoyos en competencia en stroke play se reduce durante la competencia.

33-2d/2
Hoyo rodeado por agua ocasional

Si toda el área que rodea un hoyo está cubierta por agua ocasional, en stroke play se debe considerar que el campo está injugable y el Comité debe suspender el juego según la Regla 33-2d. En match play, el Comité debe mover el hoyo.

Decisiones relacionadas:
- 16-1a/6 Hoyo dañado; procedimiento para jugador.
- 25-1b/4 Agua ocasional cubre mesa de salida.

33-2d/3
Competidor se niega a iniciar juego o levanta bola debido a condiciones climáticas; ronda luego se cancela

P. En stroke play, A se niega a iniciar el juego a la hora establecida por el Comité debido al mal tiempo, y B levanta su bola durante la ronda por la misma razón. Luego el campo queda injugable y el Comité cancela la ronda y la programa de nuevo para el siguiente día. ¿Tienen A y B derecho a jugar al día siguiente?

R. Sí. Cuando una ronda se cancela, se cancelan todas los castigos incurridos durante la ronda – ver la Regla 33-2d.

Decisiones relacionadas:
- 6-8b/5 Jugador que alega peligro por rayos rehúsa a reanudar juego cuando reanudación es ordenada por Comité.

- 6-8b/8 Jugador dropea bola después de suspención del juego por situación peligrosa.
- 30-3e/1 Compañeros no suspenden juego inmediatamente contra condición de la competencia.

33-2d/4
Partido iniciado desconociendo que campo estaba cerrado

P. Dos jugadores iniciaron un partido a las 10. Después de jugar dos hoyos se les acercó un miembro del Comité y les dijo que habían cerrado el campo a las 9, pero que no se había colocado nota alguna al respecto en la mesa de salida del hoyo 1. ¿Se debe jugar todo el partido de nuevo o reanudarlo en el hoyo 3?

R. El partido se debe jugar de nuevo. Estando el campo cerrado, el juego se debe considerar nulo.

ESTABLECER HORAS DE SALIDA Y HACER GRUPOS EN STROKE PLAY

33-3/1
Estatus de fecha y hora de juego fijadas por jugadores

P. Era una condición de una competencia en match play que cada partido fuera jugado el día y a la hora programada, salvo que los jugadores acordaran una fecha y hora anterior. A y B acordaron jugar su partido a una hora determinada en otra fecha. Sin embargo, B llegó tarde. ¿Estaba B sujeto a la descalificación bajo la Regla 6-3a?

R. Sí. La hora acordada por A y B tiene la misma validez que la hora fijada por el Comité.

33-3/2
Jugador no presente a hora de salida; campo se cierra a dicha hora

P. A y B estaban programados para jugar un partido a las 9, hora en la que el campo se cerró debido al mal tiempo. A estaba presente a esa hora. B, suponiendo que el campo estaría cerrado, no estaba presente. B llegó al mediodía y el campo seguía cerrado. A reclamó el partido alegando que B no estaba presente a las 9. ¿Era válido el reclamo?

R. No. Como el campo estaba cerrado y era imposible comenzar el partido a la hora programada o dentro de un tiempo razonable posterior, se debe convenir un nuevo horario para jugar el partido.

Decisión relacionada:
- 6-3a/4 Hora de salida; jugador llega tarde pero grupo no pudo comenzar debido a demoras.

33-3/3
Competidores organizan sus grupos y horas de salida

P. ¿Puede el Comité autorizar a los competidores en una competencia en stroke play para que determinen sus propios grupos y horarios de salida?

R. Sí. La Regla 33-3 no prohíbe tal arreglo.

33-3/4
Grupos para desempate en stroke play

P. ¿Hay alguna Regla que limite el número de jugadores de un grupo en un desempate en stroke play? Por ejemplo, si hay 11 competidores en un desempate, ¿deben ser separados en un grupo de cinco y un grupo de seis? ¿O se deben separar en dos grupos de cuatro y uno de tres?

R. No hay Regla al respecto. El asunto lo decide el Comité. Sin embargo, se sugiere que no haya más de cinco competidores en un grupo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-3: Ver "Grupos" y "Hora de salida" en el Índice.

PUBLICAR LA TABLA DE GOLPES DE VENTAJA

33-4/1
Alteración de tabla de golpes de ventaja

P. Como lo establece la Definición de "Ronda estipulada", el Comité ha autorizado que ciertos partidos comiencen en el hoyo 6. El jugador con el handicap más alto está en desventaja en estos partidos porque, según la Tabla de Golpes de Ventaja, el primer golpe de ventaja está asignado al hoyo 5 y, por lo mismo, no se utilizaría si el partido concluye en menos de 18 hoyos. ¿Sería posible alterar la Tabla de Golpes de Ventaja para estos partidos?

R. Sí.

TARJETAS DE SCORES; RESPONSABILIDADES DEL COMITÉ

33-5/1
Tarjetas de scores en desempate hoyo por hoyo

P. ¿Deben los competidores que juegan un desempate hoyo por hoyo en una competencia en stroke play entregar una tarjeta de scores al Comité?

R. Sí, pero sólo si el Comité ha emitido una tarjeta de scores para cada competidor de acuerdo con la Regla 33-5. De otra manera, los competidores no deben ser penalizados si no entregan sus tarjetas de scores.

33-5/2
Handicap equivocado aplicado por Comité resulta en que jugador no recibe premio

P. En una competencia en stroke play, A entrega una tarjeta con el handicap que le corresponde y el Comité aplica un handicap equivocado, o se equivoca al hacer el cálculo del score neto. Esto trae como consecuencia que otro jugador reciba el premio que le correspondía a A. El error se descubre después del cierre de la competencia. ¿Cuál es la decisión?

R. El Comité debe corregir su error recuperando el premio y entregándoselo a A. No hay límite de tiempo para corregir tal error. La Regla 34-1b no aplica, puesto que trata castigos y no errores de Comité.

Decisiones relacionadas:
- 6-2b/3 Competidor gana competencia con un handicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después.
- 34-1b/6 Score del ganador no publicado debido a error del Comité.

33-5/3
Aplicación incorrecta del handicap afecta distribución numérica general (draw) para partidos

P. La aplicación incorrecta, por parte del Comité, del handicap de un jugador en su tarjeta de scores en la ronda clasificatoria para una competencia en match play, resultó en una distribución numérica (draw) incorrecta. El error se descubrió durante la primera ronda de match play. ¿Cómo debe proceder el Comité?

R. El Comité debe manejar el asunto de la manera más justa posible. Debe considerar la modificación de la distribución numérica (draw) y cancelar los partidos afectadossi esto resulta práctico.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-5: Ver "Scores y tarjetas de scores" en el Índice.

PUBLICAR LA FORMA DE DECIDIR EMPATES

33-6/1 (Reservada)

33-6/2 (Reservada)

33-6/3
Determinar Ganador y Posiciones en Desempate de Stroke Play

Si hay un desempate de stroke play entre dos competidores y uno es descalificado o concede la victoria, no es necesario que el otro competidor termine el hoyo u hoyos de desempate para ser declarado el ganador.

Si hay un desempate que involucre a más de dos competidores y no todos

terminan el hoyo u hoyos de desempate, el orden en que los competidores son descalificados o deciden retirarse determina el resultado del desempate.

33-6/4
Jugadores deciden método de desempate cuando Comité omite hacerlo

P. A y B, en un evento en match play en su club, en donde el Comité no estableció cómo deben decidirse los empates, terminan empatados su ronda estipulada. A sugiere que el partido se decida mediante un desempate a 18 hoyos. B accede a regañadientes. A gana el desempate. B protestó al Comité argumentando que debió establecerse un desempate hoyo por hoyo ya que esa era la forma acostumbrada de definir los empates en los eventos del club. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. Como el Comité no estableció el método de desempate, fue apropiado que los jugadores determinaran el método para desempatar. Como los jugadores estuvieron de acuerdo en un desempate a 18 hoyos, el partido debe mantenerse como se jugó.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-6: Ver "Desempates y empates" en el Índice.

DEJAR SIN EFECTO, MODIFICAR O IMPONER UN CASTIGO DE DESCALIFICACIÓN

33-7/1
Autoridad para dejar sin efecto o modificar un castigo de descalificación

Sólo el Comité, en su totalidad, tiene la autoridad para dejar sin efecto o modificar un castigo de descalificación bajo la Regla 33-7. Un árbitro o un miembro del Comité, en forma individual, no debe tomar tal acción.

33-7/2
Modificar penalidad por no embocar en stroke play

P. En strokeplay, un competidor falló un putt corto en el hoyo 16, golpeó su bola hacia afuera del green, la levantó y ejecutó el golpe de salida desde la siguiente mesa de salida sin haber embocado en el hoyo 16.

Después de que el competidor entregó su tarjeta de scores, un co-competidor informó al Comité lo sucedido. El competidor admitió su error y expresó su opinión de que sus co-competidores habían actuado en forma antideportiva al no hacerle notar su error cuando ocurrió el incidente.

En tales circunstancias, ¿estaría el Comité justificado para imponer un castigo de dos golpes en vez de descalificar al competidor bajo la Regla 3-2?

R. No. La Regla 33-7 nunca se debe invocar en los casos de descalificación por omitir embocar en stroke play. El competidor en este caso no jugó el campo.

La omisión de los co-competidores de no avisar al competidor del error

cometido no es razón suficiente para modificar el castigo. Es responsabilidad del competidor conocer las Reglas.

33-7/3
Competidor omite firmar tarjeta y culpa al Comité por no darle tiempo suficiente para hacerlo

P. En una competencia enstroke play a 36 hoyos, jugada en un solo día y en dos campos diferentes, un competidor entregó la tarjeta correspondiente a la primera ronda al Comité, pero omitió firmarla. Después de la segunda ronda, el Comité le comunicó que estaba descalificado. El competidor culpó al Comité por su error. Dijo que el Comité lo había apurado para que se fuera al campo en donde iba a jugar la segunda ronda, obligándolo a entregar la tarjeta correspondiente a la primera ronda sin darle tiempo para revisarla y firmarla. El competidor solicitó al Comité que anulara el castigo bajo la Regla 33-7. ¿Estaría justificado el Comité en hacerlo?

R. No. Si el competidor pensó que no le estaban dando suficiente tiempo para revisar y firmar su tarjeta, debió haber protestado antes de entregarla.

Decisiones relacionadas:
- 6-6b/3 Competidor omite firmar tarjeta de primera ronda; error descubierto al terminar última ronda.
- 34-1b/2 Omisión del competidor de firmar tarjeta descubierta después del cierre de la competencia.

33-7/4
Modificar penalidad por entregar score equivocado

P. Un anotador, sin darse cuenta, le anotó un 4 a un competidor en un hoyo en que el competidor había hecho 5. El competidor entregó así su tarjeta al Comité sin descubrir el error.

Más tarde, el competidor se da cuenta del error al ver la pizarra. Informa al Comité inmediatamente del error. Aún cuando la Excepción a la Regla 6-6d no aplica al competidor, ¿Sería apropiado en estas circunstancias, invocar la Regla 33-7 y dejar sin efecto o modificar lel castigo de descalificación previsto en la Regla 6-6d?

R. No. Un castigo de descalificación se podrá dejar sin efecto o modificar sólo en circunstancias excepcionales. (Revisada)

33-7/5
Juego de bola equivocada no rectificado por instrucción de árbitro

P. En stroke play, un competidor juega dos golpes en el décimo cuarto hoyo y luego juega una bola equivocada en el que él creyó era su tercer golpe. Juega un total de cuatro golpes con la bola equivocada, embocando con ella. Entonces descubrió su error. Antes de ejecutar su golpe de salida en el décimo quinto

hoyo, consultó con un árbitro acerca del procedimiento a seguir. El árbitro le dijo al jugador que procediera y luego consultara con el Comité al término de la ronda, en vez de decirle que rectificara el error como prescribe la Regla 15-3b.

¿Debería el competidor estar descalificado como lo prescribe la Regla 15-3b?

R. No. En tales circunstancias, al competidor debe incurrir en un castigo de dos golpes por infringir la Regla 15-3b. El castigo de descalificación que él también incurrió bajo esa misma Regla debería ser rescindida por el Comité bajo la Regla 33-7, ya que la omisión del competidor de corregir su error fue debida a un error del árbitro.

Por lo general, los golpes efectuados con una bola equivocada no cuentan en el score del competidor. Sin embargo, en este caso, los golpes deben contar. De no ser así, el competidor no tendría un score para ese hoyo. En equidad (Regla 1-4), su score para el hoyo sería de 8 golpes: los dos golpes efectuados con su bola, los dos golpes de castigo por jugar una bola equivocada y los cuatro golpes jugados con la bola equivocada.

Decisiones relacionadas:

- 34-3/3 Jugador procede de acuerdo con decisión incorrecta: procedimiento que debe seguir jugador al descubrir el error.
- 34-3/3.3 Jugador se encuentra en seria desventaja debido a decisión incorrecta.

33-7/6
Competidor repetidamente recoloca bola más cerca del hoyo en green

P. Después de terminar una ronda en stroke play, el anotador de un competidor manifestó que el competidor, después de levantar su bola en el green, la recolocó repetidamente más cerca del hoyo que el lugar de donde la había levantado. El Comité, después de obtener todas las pruebas posibles, concluyó que la información del anotador era correcta. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. El competidor debe ser descalificado bajo la Regla 33-7.

33-7/7
Jugador solicita ayuda de co-competidor para evitar penalidad

P. La bola de un competidor está en reposo a través del campo. Solicita a un cocompetidor que quite un impedimento suelto que está cerca de la bola porque le parece probable que al retirar el impedimento suelto se mueva su bola y sabe que si un agente externo retira un impedimento suelto, el competidor no incurre en castigo. El co-competidor quita el impedimento suelto. ¿Cuál es la decisión?

R. Sin importar si la bola se mueve o no como resultado de quitar el impedimento suelto, la actitud del competidor es tan contraria al espíritu del juego, que el Comité debe descalificarlo bajo la Regla 33-7.

El co-competidor no incurre en castigo por quitar el impedimento suelto, salvo que al Comité le conste que conocía la intención del competidor de soslayar una Regla. En tal caso, también debe ser descalificado bajo la Regla 33-7.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/33 Agente externo retira obstrucción inamovible en línea de juego del jugador.
- 23-1/10 Retirar impedimentos sueltos que afectan juego de jugador.

33-7/8
Significado de "infracción seria de etiqueta"

P. En la Regla 33-7, ¿cuál es el significado de una "infracción seria de etiqueta"?

R. Una infracción seria de etiqueta ocurre cuando un jugador, por su comportamiento, demuestra poco aprecio para la Sección 1 (Etiqueta; comportamiento en el campo) como, por ejemplo, distraer a otro jugador o intencionalmente ofender a alguien.

Aunque el Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7 por un solo acto que considera como una infracción seria de etiqueta, en la mayoría de los casos se recomienda que dicho castigo sea aplicada solamente en caso de una infracción seria posterior.

En última instancia, la aplicación de un castigo por una infracción seria de etiqueta bajo la Regla 33-7 queda a la discreción del Comité.

33-7/9
Competidor que sabe que jugador ha violado las Reglas no informa al jugador o al Comité oportunamente

La responsabilidad de conocer las Reglas recae en todos los jugadores. En stroke play, el jugador y su anotador tienen la explícita responsabilidad sobre la veracidad de la tarjeta de scores del jugador.

Puede haber, sin embargo, casos individuales excepcionales donde, con el fin de proteger los intereses de todos los jugadores en una competencia, sería razonable esperar que un co-competidor u otro competidor haga conocido que un jugador ha violado las Reglas notificándoselo al jugador, su anotador o al Comité.

En tales circunstancias excepcionales, sería apropiado para el Comité imponer el castigo de descalificación, bajo la Regla 33-7, a un co-competidor u otro competidor por no avisarle al jugador, su anotador o al Comité que se ha violado una Regla con la clara intención de que el jugador entregue un score incorrecto.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/6 Anotador firma score equivocado con conocimiento y competidor sabe que es score equivocado.
- 6-6a/5 Anotador firma score equivocado con conocimiento pero competidor no sabe que es score equivocado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-7: Ver "Penalidades impuestas, modificadas o rescindidas por el Comité" en el Índice.

AUTORIDAD DEL COMITÉ PARA HACER REGLAS LOCALES

33-8/1
Regla Local para green provisional deja sin efecto requisito de embocar la bola

P. El campo ha estado sometido a arreglos periódicos y ha sido necesario utilizar, de vez en cuando, greenes provisionales.

Una Regla Local establece que un jugador, cuya bola repose en algún green provisional, podrá levantar su bola anotándose dos putts, o completar el hoyo.

¿Es válida tal Regla Local?

R. No. La Regla 1-1 establece: "El Juego de Golf consiste en jugar una bola con un bastón desde la mesa de salida hasta adentro del hoyo mediante un golpe o sucesión de golpes de acuerdo a las Reglas." Cualquier Regla Local según la cual el jugador no está obligado a embocar la bola en el hoyo, deja sin efecto esta Regla básica y no está autorizada.

33-8/2
Regla Local permite dropear bola en el lado del green de un obstáculo de agua cuando jugador no puede cruzar el obstáculo

P. El diseño de un hoyo es tal que la bola del jugador tiene que volar aproximadamente 100 yardas para cruzar un obstáculo de agua. Se ha adoptado una Regla Local que permite a los jugadores que no pueden cruzar el obstáculo dropear una bola, con dos golpes de castigo, en un área de dropeo localizada del otro lado del obstáculo. ¿Está autorizada esta Regla Local?

R. No. Una Regla Local así altera sustancialmente la Regla 26-1b ya que permite al jugador dropear una bola en una parte del campo que la Regla no le hubiera permitido alcanzar (esto es, en el lado del green del obstáculo de agua). Además, el castigo por tomar alivio bajo la Regla de obstáculo de agua (Regla 26) es de un golpe, y el Comité no puede incrementarla a dos golpes a través de una Regla Local – ver la Regla 33-8b.

33-8/3 (Reservada)

33-8/4
Regla Local para Eventos en Que Se Permite Uso de Carritos de Golf

P. Una competencia en que hay una calificación de stroke play para match play se llevará a cabo. Carritos motorizados se permitirán pero algunos deberán ser compartidos. El juego se hará en grupos de dos. No habrá caddies disponibles. ¿Se debería hacer una Regla Local aclarando el estatus de los carritos?

R. Se sugiere que la siguiente Regla Local sea adoptada:
"Un carrito motorizado es parte del equipo del jugador:

(1) Uno o más jugadores usando un carrito pueden designar a alguien para que maneje el carrito, en cuyo caso el conductor se considera como el caddie

del jugador o jugadores.

(2) El uso del carrito por parte de otra persona que no sea el jugador o jugadores usándolo o el conductor designado, está prohibido. Cualquier jugador que permita el uso no autorizado de su carrito está sujeto a castigo de la siguiente manera:

Match play - A la conclusión del hoyo en que fue descubierta la falta, se ajusta el estado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en que hubo una infracción; deducción máxima por ronda: Dos hoyos.

Stroke play - Dos golpes por cada hoyo en que ocurrió la infracción; penalidad máxima por ronda - Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en que ocurrió una infracción).

Match play o stroke play - Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo a ello.

En cualquiera de las dos formas de juego - El uso de cualquier vehículo automotriz no autorizado deberá ser suspendido inmediatamente al descubrirse que ha ocurrido una infracción. De otra manera, el jugador está descalificado."

Si hay algunos caddies disponibles, se sugiere que sean asignados de manera equitativa y que se adopte la Regla Local anterior con el punto (1) modificado como sigue:

"Uno o más jugadores usando un carrito pueden designar a alguien que lo maneje si no hay caddies disponibles, en cuyo caso el conductor se considera como el caddie del jugador o jugadores."

Decisiones relacionadas:

- 6-4/2.5 Estatus del individuo que transporta bastones del jugador en carrito de golf.
- 19/2 Estatus de persona en carrito compartido.

33-1/9.5 Violación de condición de transportación por caddie.

33-8/5
Regla Local permite a competidores suspender juego por mutuo acuerdo a causa de mal tiempo

P. ¿Puede el Comité redactar una Regla Local que permita a los jugadores, en una competencia en stroke play, suspender el juego por mutuo acuerdo a causa de mal tiempo?

R. No. Tal Regla Local modificaría la Regla 6-8a.

33-8/6
Regla Local para violación del código de conducta deportiva o política de la competencia

P. ¿Puede el Comité hacer una Regla Local que imponga un castigo por violar el código de conducta deportiva (p. ej., lenguaje ofensivo) o por violar la política de la competencia (p. ej., el uso de teléfono celular cuando su uso está prohibido)?

R. No. Una Regla Local que imponga un castigo por violar el código de conducta deportiva o las políticas de la competencia no está autorizada. Las penalidades por violar este tipo de políticas o códigos se deben tomar de una forma más generalizada, por ejemplo, censura, suspensión o revocación del privilegio de jugar en torneos.

Sin embargo, el Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7 por cometer una falta grave de etiqueta – ver la Decisión 33-7/8.

33-8/7
Regla Local que obliga a jugador a jugar fuera de turno en green

P. Se ha propuesto una Regla Local que establezca que, en el green, un jugador debe continuar jugando hasta que haya embocado. ¿Es aceptable dicha Regla Local?

R. No. Tal Regla Local modificaría las Reglas 10-1b y -2b que establecen que la bola que está más lejos del hoyo se debe jugar primero.

33-8/8
Regla Local Da Alivio de Raíces de Árboles

P. ¿Puede un Comité hacer una Regla Local que dé alivio sin castigo si el golpe de un jugador tiene interferencia por raíces de árbol expuestas?

R. Una Regla Local sólo está autorizada si existe una condición anormal. Generalmente, la existencia de raíces de árbol expuestas no es anormal. No obstante, si las raíces de árbol expuestas salen en el fairway, un Comité estaría autorizado a hacer una Regla Local que dé alivio bajo la Regla 25-1 para interferencia de las raíces de árbol expuestas cuando la bola reposa en un área de corte más bajo. El Comité puede restringir el alivio para la interferencia con el lie de la bola o con el área de intención de swing.

33-8/9
Regla Local Da Alivio de Daño a Bunkers Causado por Niños

P. Algunos hoyos tienen acceso al público en general, y niños juegan en los bunkers dejando huellas, hoyos y castillos de arena.

¿Puede el Comité hacer una Regla Local que permita a un jugador, sin castigo, ya sea dropear su bola fuera del bunker dañado por niños o levantar su bola de tal daño, alisar la arena y recolocar la bola?

R. No. Esto sería una modificación a la Regla 13-4. Sin embargo, el Comité podría declarar el daño inusual al bunker como terreno en reparación.

33-8/10
Regla Local prohíbe quitar asta-bandera

P. ¿Se permite al Comité publicar una Regla Local, para el juego en el invierno,

que prohíba quitar el asta-bandera? El propósito sería reducir el tráfico alrededor del hoyo durante el invierno, cuando los greenes están muy blandos.

R. No. Tal Regla Local modificaría las Reglas de Golf.

33-8/11
Regla Local deja sin efecto penalidad cuando bola golpea asta-bandera que no ha sido atendida

P. ¿Se permite al Comité publicar una Regla Local, para el juego en el invierno, que deje sin efecto la penalidad bajo la Regla 17-3c (Bola que golpea el astabandera) para reducir el daño que el tráfico causa alrededor del hoyo y acelerar el juego?

R. No.

33-8/12
Regla Local para bola desviada por aspersor de riego

P. ¿Se permite al Comité publicar una Regla Local que permita a un jugador repetir su golpe, sin castigo, si su bola ha sido desviada por un aspersor de riego?

R. El aspersor de riego es un agente externo (ver la Definición de "Agente externo"). La desviación de una bola por un aspersor de riego se considera un desvío accidental y la bola se debe jugar desde donde quedó – ver la Regla 19-1.

33-8/13
Regla Local para bola desviada por cables de alta tensión

P. Un cable aereo de alta tensión está situado de tal manera que interfiere con el juego de un hoyo. ¿Sería adecuado que el Comité publicara una Regla Local permitiendo al jugador cuya bola es desviada por el cable, que repitiera el golpe, sin castigo, si así lo desea?

R. No. Sin embargo, sería correcta una Regla Local que exigiera al jugador que repitiera el golpe, sin castigo. Se sugiere el siguiente texto:

"Si una bola golpea un cable de alta tensión durante el juego del hoyo , el golpe se cancela y el jugador debe abandonar la bola y jugar otra bola tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Jugar el siguiente golpe desde el sitio anterior)."

En algunos casos, el Comité puede desear incluir en la Regla Local las torres o postes que soportan dichas líneas cuando ellos están en tal posición que interfieren en el juego del hoyo.

33-8/14
Regla Local considera alambrado interno que marca límites como obstrucción

P. El campo de práctica está en el centro del campo y está rodeado por un alambrado que lo define como fuera de límites. ¿Se puede publicar una Regla

Local que diga que el alambrado se considera una obstrucción porque se encuentra dentro del campo?

R. No. Tal Regla Local no está permitida. Un alambrado interno que marca los límites no es una condición anormal.

Decisión relacionada:

- 24/5 Estacas de límites que no tienen relevancia en el juego del hoyo que está siendo jugado.

33-8/15
Regla Local Da Alivio por Interferencia de Estaca Inamovible de Obstáculo de Agua para Bola Que Reposa en Obstáculo

P. Si las estacas que definen el margen de los obstáculos de agua son inamovibles, ¿puede el Comité hacer una Regla Local que dé alivio sin castigo si la bola de un jugador está en un obstáculo de agua y una de esas estacas interfiere con su swing o su cuadratura?

R. No. Una Regla Local así sería una modificación de las Reglas ya que las estacas son obstrucciones inamovibles - ver la Nota 1 a la Regla 24-2.

33-8/16
Regla Local Considera Todas las Estacas en el Campo como Obstrucciones Inamovibles

P. Se propone adoptar una Regla Local que considere todas las estacas en el campo, es decir, las estacas que definen los márgenes de obstáculos de agua, terreno en reparación, etc., como obstrucciones inamovibles. La Regla Local no aplicaría, por supuesto, a las estacas de límites ya que ellas no están en el campo. ¿Se permite una Regla Local así?

R. Sí. Sin embargo, esto no es recomendable ya que puede provocar que jugadores sean penalizados bajo la Regla 13-2 por mover una de esas estacas.

33-8/17
Regla Local permite alivio cuando hay intervención de cajas de control de riego en línea de juego

P. Cerca de varios fariways hay cajas para control del riego de unos 2 pies de ancho y 4 pies de alto. ¿Sería conveniente que el Comité adoptara una Regla Local que permitiera alivio por intervención de dichas cajas en la línea de juego?

R. No. No está autorizado otorgar alivio cuando hay intervención de obstrucciones inamovibles premanentes en la línea de juego, excepto por circunstancias muy inusuales. No es inusual que se instalen cajas de control de riego cerca de los fairways.

33-8/18
Regla Local permite alivio de cerca protectora de alambre que interviene en línea de juego

Si se instala una cerca de alambre, para proteger a los jugadores en la mesa de salida de un hoyo, de los golpes desviados ejecutados desde otro hoyo, y está relativamente cercana a la línea de juego del otro hoyo, se autoriza hacer una Regla Local que permita a un jugador, cuya bola esté en una posición tal que la cerca intervenga en su línea de juego, dropear la bola sin castigo en una zona de dropeo no más cerca del hoyo.

33-8/19
Regla Local permite alivio a un lado específico de camino con superficie artificial

P. Un camino con superficie artificial es paralelo al lado izquierdo del hoyo 12. Si una bola está en el camino y el punto de alivio más cercano bajo la Regla 24-2b es del lado izquierdo del camino, el jugador no puede tomar alivio efectivo dado que al lado izquierdo del camino el terreno se inclina abruptamente, bajando unos 30 pies. ¿Sería apropiado hacer una Regla Local que dé alivio, en todos los casos, del lado del fairway del camino?

R. No. La Regla 33-8 establece que: "El Comité puede establecer una Regla Local para condiciones locales anormales de terreno". No es anormal que las áreas junto a los caminos con superficie artificial tengan maleza, árboles, pendientes muy inclinadas, etc., que no otorgan alivio práctico.

Adicionalmente, tampoco sería apropiado establecer una zona de dropeo en el lado del fairway para aliviar el problema.

33-8/20
Regla Local permite alivio de camino sin superficie artificial únicamente para golpe de salida

P. Un camino sin superficie artificial cruza un fairway a 225 yardas de la mesa de salida. ¿Se le permite al Comité adoptar una Regla Local que otorgue alivio según la Regla 24-2b(i) o la Regla 25-1b(i) para los golpes de salida, pero no para los golpes posteriores que queden en dicho camino?

R. No. El Comité tiene autoridad para otorgar alivio por interferencia del camino, pero no para limitar su aplicación.

Decisión relacionada:

- 33-2a / 14 Fuera de límites interior aplica unicamente para golpe desde mesa de salida.

33-8/21
Regla Local da alivio de daños causados por insectos

P. Algunos insectos, p. ej., grillos excavadores, pueden causar daños en el campo de golf causando condiciones irrazonables de juego. ¿Puede el Comité hacer una

Regla Local que trate estos daños como terreno en reparación?

R. Sí. Sin embargo, en algunas instancias un Comité estaría justificado en negar el alivio sólo por la interferencia con la cuadratura – ver la Nota a la Regla 25-1a.

33-8/22
Regla Local considera hormigueros como terreno en reparación

P. Un hormiguero es un impedimento suelto y puede ser retirado, pero no existe ningún otro alivio sin castigo. Algunos hormigueros tienen forma cónica y son duros y no pueden ser retirados, pero el alivio que establece la Regla 25-1b no es aplicable porque las hormigas no son animales de madriguera. Si dichos hormigueros interfieren con el juego, ¿se podría publicar una Regla Local que otorgue alivio?

R. Sí. Se justificaría publicar una Regla Local que disponga que tales hormigueros son considerados terreno en reparación.

Una Regla Local en este sentido también se justifica en campos donde existen hormigas rojas. Los hormigueros de estas hormigas rojas se pueden retirar, pero esto causaría que las hormigas salieran en masa a la superficie. Cuando esto ocurre, cualquier persona que está en los alrededores corre peligro de ser picado por las hormigas y la picadura de las hormigas rojas puede causar serios transtornos.

Si no se ha adoptado una Regla Local que otorgue alivio de hormigas rojas y una bola está tan cerca del hormiguero que ponga al jugador en peligro, el jugador tiene derecho, en equidad, a obtener alivio como lo establece la Decisión 1-4/10.

33-8/23
Regla Local prohíbe alivio de terreno en reparación durante el juego de un hoyo particular

P. Un área de terreno en reparación está en el fairway del hoyo 2 que es paralelo al hoyo 1. ¿Se permite adoptar una Regla Local que prohíba alivio del terreno en reparación durante el juego del hoyo 1?

R. No.

33-8/24
Regla Local permite alivio de ranuras alrededor de los greenes

P. Las ranuras que se encuentran en el perímetro de los greenes, o justo fuera del collarín de los greenes, se usan para prevenir la invasión de pastos rastreros (p. ej., bermuda). Si una bola se encuentra sobre o dentro de esta ranura, es imposible jugar la bola con precisión. ¿Está autorizada una Regla Local para dar alivio en este caso?

R. Sí. Cuando las ranuras se encuentran tocando el green, el Comité puede

establecer una Regla Local para una bola que se encuentre sobre o dentro de la ranura o si la ranura interfiere con el área de intención de swing, pero no para los casos en que la ranura pueda afectar solamente la cuadratura del jugador. La Regla Local se redacta como sigue:

"Si una bola se encuentra sobre o dentro de una ranura alrededor del green, o si la ranura interfiere con el área de intención de swing, el jugador puede, sin castigo, levantar la bola, limpiarla y colocarla en la posición más cercana a donde se encontraba, sin acercarse al hoyo, donde ya no exista interferencia, sea dentro o fuera del green."

Si las ranuras no tocan el green, el Comité puede declararlas terreno en reparación y dar alivio bajo la Regla 25-1 como sigue:

"Las ranuras alrededor de los collarines de los greenes son terreno en reparación. Sin embargo, la interferencia de la ranura solamente con la cuadratura del jugador no se considera interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola se encuentra dentro de o tocando la ranura, o la ranura interfiere con el área de intención de swing, se puede obtener alivio bajo la Regla 25-1."

33-8/25
Regla Local para terreno en reparación adyacente a camino para carritos con superficie artificial

P. Cuando un terreno en reparación está junto a un camino para carritos con superficie artificial (una obstrucción), a veces un jugador, después de obtener alivio de una de las condiciones, es interferido por la otra condición. Por lo tanto, se debe dropear otra vez, aplicando otra Regla. Este procedimiento es enredado, y puede haber complicaciones. ¿Se permite eliminar el problema mediante una Regla Local que establezca que el terreno en reparación adyacente a un camino para carritos con superficie artificial tiene la misma condición que el camino para carritos?

R. Sí. Si se utilizan líneas blancas para marcar el terreno en reparación, se sugiere adoptar la siguiente Regla Local:

"Las áreas marcadas con líneas blancas que terminan en caminos o senderos con superficie artificial tienen la misma condición que los caminos o senderos, es decir, son obstrucciones y no terreno en reparación. Hay alivio, sin castigo, según la Regla 24-2b(i)".

33-8/26
Regla Local modifica procedimiento de alivio de terreno en reparación

P. Se planea definir un área de terreno en reparación que contiene árboles jóvenes. ¿Se permite adoptar una Regla Local que establezca que si un jugador opta por obtener alivio de esta área, debe dropear su bola atrás de dicha área, manteniendo los árboles entre él y el hoyo?

R. No. Sin embargo, si no es factible proceder conforme a la Regla de terreno en reparación, sí está autorizado establecer una zona de dropeo. La Regla Local que permite dropear la bola en el área de dropeo puede declararla como una opción

adicional bajo la Regla 25-1 ó puede exigir al jugador que use esta zona de dropeo.

33-8/27
Regla Local otorga alivio sin castigo de bunker completamente cubierto por agua ocasional

P. Puede el Comité hacer una Regla Local que permita al jugador dropear su bola, sin castigo, fuera de cualquier bunker inundado con agua ocasional, en contra de lo establecido en la Regla 25-1(ii)?

R. No. El Comité no puede hacer una Regla Local que establezca en general que los bunkers inundados a través de campo sean terreno en reparación, ya que esa Regla Local anularía un castigo impuesto por las Reglas de Golf y es contraria a la Regla 33-8b.

Sin embargo, en circunstancias excepcionales, en que ciertos bunkers están completamente inundados y no hay posibilidad razonable que los bunkers se sequen durante la ronda, el Comité puede introducir una Regla Local que provea alivio sin castigo de bunkers específicos. Antes de introducir una Regla Local así, el Comité debe estar convencido de que existen tales circunstancias excepcionales y que proveer alivio sin castigo de bunkers específicos es más apropiado que simplemente aplicar la Regla 25-2b(ii). Si el Comité elige introducir una Regla Local, se recomienda el siguiente texto:

> "El bunker inundado en [inserte ubicación del bunker; p. ej., a la izquierda del green del hoyo 5] es terreno en reparación. Si la bola de un jugador reposa en ese bunker o ese bunker interfiere con la cuadratura o el área de intención de swing del jugador y él desea tomar alivio, debe tomar alivio afuera del bunker, sin castigo, de acuerdo a la Regla 25-1b(i). Todos los demás bunkers en el campo, independientemente de si contienen agua, mantienen su estatus como obstáculos y las Reglas aplican en función de ello."

En una competencia jugada en más de una ronda, esta Regla Local puede ser introducida o retirada entre rondas.

Decisiones relacionadas:
- 25/13 Bunker totalmente en reparación.
- 25-1b/8 Opciones de jugador cuando bunker está completamente cubierto por agua ocasional.

33-8/28
Regla Local Permite Re-Dropear o Colocar Cuando Bola Dropeada Se entierra en Bunker

P. Los bunkers en un campo con frecuencia tienen agua ocasional dentro de ellos. La textura de la arena en los bunkers es tal que una bola dropeada bajo la Regla 25-1b(ii)(a)se entierra en la arena húmeda a la profundidad de la bola o más.

¿Sería apropiado para el Comité hacer una Regla Local que permitiera que una bola que se entierra en un bunker después de ser dropeada de agua ocasional en el bunker fuese re-dropeada o colocada?

R. No. No es anormal que una bola dropeada en un bunker se impacte en la arena.

33-8/29
Regla Local obliga a jugador a tomar alivio con castigo de vivero de árboles o de siembra

P. ¿Se permite a un Comité publicar una Regla Local que diga que una bola que está en un vivero de árboles o de siembra, sea dropeada afuera, con un golpe de castigo?

R. No. Si el Comité desea prohibir el juego en esta área, puede declararla como terreno en reparación, obligando a los jugadores a que tomen alivio sin castigo. No está permitida una Regla Local que imponga un castigo de un golpe.

33-8/30
Regla Local permite reparación de tapones de pasto en green que no tengan 4 ¼ pulgadas de diámetro

P. Algunos tapones de pasto han sido plantados en un green para reparar áreas dañadas y no son tapones de 4 ¼ pulgadas de diámetro, ¿puede el Comité publicar una Regla Local permitiendo la reparación de dichos tapones?

R. Sí. Si tales áreas existen, se recomienda una Regla Local permitiendo la reparación de esos tapones según la Regla 16-1c. En ausencia de tal Regla Local, la reparación de dichos tapones de pasto sería contraria a la Regla 16-1c.

33-8/31
Regla Local permite alivio por acumulación de hojas a través del campo

El Comité puede publicar una Regla Local temporal declarando que las acumulaciones de hojas a través del campo en algunos hoyos determinados, sean terreno en reparación (ver la Definición de "Terreno en reparación") y la Regla 25-1 aplicaría.

La Regla Local se debe limitar al hoyo u hoyos donde hay problemas por acumulación de hojas y se debe cancelar una vez que las condiciones lo permitan. Se debe prestar atención al primer párrafo de la Regla 25-1c; a menos que sea conocido o virtualmente cierto que la bola esté perdida entre esas hojas, se debe actuar como si la bola se hubiera perdido en cualquier otra parte del campo y aplicar la Regla 27-1.

Para hojas caídas dentro de un bunker – ver la Decisión 13-4/33.

33-8/32
Regla Local para daños de pezuñas o patas de animales

P. Mediante una Regla Local, el Comité puede considerar como terreno en reparación los daños claramente identificables como hechos por pezuñas o patas de animales. Sin embargo, si existe una gran probabilidad de que los animales

puedan causar daños de esta índole a los greenes, y que la severidad de dichos daños lo hiciera impráctico tomar alivio bajo la Regla 25-1b(iii), ¿qué podrá hacer el Comité?

R. En lugar de considerar tales daños a los greenes como terreno en reparación, el Comité puede publicar una Regla Local que permite arreglar los daños de este tipo en los greenes.

En tales circunstancias se recomendaría la siguiente Regla Local:

"En cualquier lugar que no sea el green, los daños claramente identificables como
hechos por pezuñas o patas de animales es terreno en reparación.

Se podrán reparar tales daños a los greenes (la Regla 25-1 no aplica)." (Nueva)

33-8/32.5
Regla Local trata daño extenso hecho por animales no de madriguera como terreno en reparación

P. ¿Se permite al Comité publicar una Regla Local declarando áreas de daño extenso hecho por animales no de madriguera, como terreno en reparación sin marcarlas como tales?

R. Sí. Además, en algunos casos, el Comité estaría justificado en especiifcar que la interferencia con la cuadratura del jugador no es, por sí misma, interferencia de la condición – ver la Nota a la Regla 25-1a.

33-8/32.7
Regla Local que da alivio de excremento excesivo de pájaro o animal

P. El excremento de pájaro o animal es un impedimento suelto, pero si un campo se ve afecto de tal grado que es difícil de remover e interfiere con el desarrollo normal del juego, ¿podrá el Comité publicar una Regla Local que da alivio de cantidades de excremento excesivas?

R. Sí. El Comité puede considerar excremento prevalente en el campo como terreno en reparación y dar alivio bajo la Regla 25-1b.

Asimismo, para una bola en reposo sobre el green, en caso de que es poco probable poder tomar alivio completo al considerar el excremento excesivo como terreno en reparación y dar alivio bajo la Regla 25-1b(iii), el Comité puede autorizar a los jugadores que utilicen equipo tal como látigos/removedores de rocío para quitar el excremento de la línea de putt, sin castigo bajo la Regla 16-1a por aplanar algo en el acto. (Nueva)

33-8/33
Regla Local prohíbe dropear en collarín del green cuando bola está en green equivocado

P. Las bolas jugadas desde la mesa de salida del hoyo 13 con frecuencia se quedan en el green del hoyo 15 y el punto de alivio más cercano según la Regla

25-3 es el collarín del green. Se ha causado mucho daño a este collarín. ¿Se permite al Comité publicar una Regla Local que diga que la bola debe ser dropeada fuera del green y del collarín del green?

"Para la aplicación de la Regla 25-3, el green del hoyo 15 incluye el collarín del green."

33-8/34
Regla Local permite alivio de hoyos de divot

P. ¿Puéde un Comité hacer una Regla Local que otorgue alivio sin castigo de hoyos de divot o de hoyos de divot reparados (p.ej., hoyos que han sido rellenados con arena o una mezcla de semillas)?

R. No. Tal Regla Local modificaría la Regla 13-1 y no está autorizada.

33-8/35
Regla Local trata rough como obstáculo de agua lateral

P. En las áreas adyacentes a los fairways hay rocas grandes empotradas, matorrales muy densos y cactus espinosos. Un jugador, cuya bola está allí, tiene muy poca oportunidad de poder ejecutar un golpe. ¿Se permite publicar una Regla Local que diga que dichas áreas se consideran obstáculos de agua laterales?

R. No. Hay muchos campos en donde las áreas adyacentes a los fairways son de tal naturaleza que una bola que está en ellas casi siempre se pierde o es injugable. Por lo tanto no es una situación anormal.

33-8/36
Regla Local otorga alivio sin castigo a bola en obstáculo de agua

P. Una zanja de drenaje cruza un hoyo a unas 190 yardas de la mesa de salida. El Comité ha marcado esa parte de la zanja que está adentro de los límites del fairway y una Regla Local permite que los jugadores tomen alivio sin castigo si sus golpes de salida se quedan en la zanja dentro de los límites del fairway.

¿Se permite tal Regla Local?

R. No. Una zanja de drenaje es un obstáculo de agua – ver la Definición de "Obstáculo de agua". Bajo la Regla 26-1, el castigo por tomar alivio de un obstáculo de agua es de un golpe. La Regla 33-8b prohíbe cancelar esta penalidad por medio de una Regla Local.

33-8/36.5
Regla Local para canales de drenaje de concreto

P. En los campos susceptibles a las inundaciones, muchas veces es necesario construir canales de drenaje estrechos de concreto. Por Definición, tales canales son obstáculos de agua, pero con frecuencia dichos canales son trazados a un lado de y paralelos a los caminos de carros de golf y se parecen más a

obstrucciones que obstáculos de agua.

R. Sí. El Comité puede publicar la siguiente Regla Local:
"Los canales de drenaje construidos de materiales artificiales trazados a un lado de y paralelos a los caminos de carros de golf se consideran como parte del camino, es decir, como una sola obstrucción inamovible y la Regla 24-2(i) aplica." (Nueva)

33-8/37
Regla Local permite dropear dentro de obstáculo de agua atrás del punto donde bola injugable está en el obstáculo

P. Un obstáculo de agua mide desde 100 yardas hasta 250 yardas de ancho, y tiene poco o nada de agua. En la mayoría de los casos la bola se puede jugar desde el obstáculo. Sin embargo, a veces sucede que la bola no logra cruzar el obstáculo por unas pocas yardas y se queda, injugable, dentro del obstáculo.
De acuerdo con la Regla 26-1, el jugador debe dropear o atrás de obstáculo o en el lugar desde donde jugó su último golpe. En cualquiera de estos casos, el punto de alivio puede quedar como a 250 yardas. Teniendo en cuenta estas circunstancias, ¿se le permite al Comité publicar una Regla Local que permita al jugador dropear la bola dentro del obstáculo, con el castigo de un golpe, o fuera del obstáculo?

R. No.

Decisiones relacionadas:
- 26-1/20 Regla Local permite dropear en lado opuesto al punto donde está la bola en obstáculo de agua .
- 33-2a/9 Regla Local para parte de obstáculo de agua donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo.

33-8/37.5
Regla Local para obstáculo de agua con bunker adyacente

P. Debido a la proximidad de un bunker al margen de un obstáculo de agua lateral, es probable que un jugador, al dropear una bola bajo la Regla 26-1c(i), sea requerido a dropearse en el bunker.
¿Sería permisible colocar la línea que define el margen del obstáculo en el lado del fairway del bunker (es decir, hacer el bunker parte del obstáculo de agua lateral), o alternativamente, publicar una Regla Local para que, al obtener alivio bajo la Regla de obstáculos de agua lateral, el jugador pueda dropear la bola en el lado del fairway del bunker?

R. En todos los casos, el obstáculo debe ser marcado a lo largo de su margen natural - ver la Decisión 33-2a/4.
Si el Comité no desea requerir que el jugador dropee la bola en el bunker al proceder bajo la Regla de obstáculos de agua lateral, el Comité puede establecer una zona de dropeo, o serie de zonas de dropeo, en el lado del fairway del bunker

y publicar una Regla Local que diga que un jugador cuya bola reposa en el obstáculo de agua lateral (habiendo cruzado el margen del obstáculo por última vez entre puntos definidos) puede dropear una bola, bajo el castigo de un golpe, en la zona de dropeo más cercana que no esté más cerca del hoyo.

33-8/38
Regla Local considera bola fuera de límites cuando cruza los límites pero se queda dentro del campo

P. ¿Se permite publicar una Regla Local que diga que una bola está fuera de límites si cruza los límites, aunque se quede de nuevo en la misma parte del campo? El objeto de la Regla Local sería evitar que los jugadores cortaran camino en un hoyo "dog-leg".

R. No. Una bola se considera fuera de límites cuando toda ella está fuera de límites – ver la Definición de "Fuera de límites".

La Regla Local sugerida en la Decisión 27/20 trata una situación diferente, es decir, cuando una bola cruza un área fuera de límites y se queda en una parte diferente del campo.

Decisiones relacionadas:
- 33-2a/12 Límite interior entre hoyos.
- 33-2a/13 Mesa de salida considerada dentro de límites para golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante.
- 33-2a/14 Fuera de límites interior aplica para golpe desde mesa de salida solamente.

33-8/39
Regla Local para taludes de bunker hechos con bloques de pasto apilados

P. El talud de un bunker hecho con bloques de pasto apilados se puede cubrir con pasto o tierra. ¿Se le permite al Comité publicar una Regla Local mediante la cual se establezca que dichos taludes no son áreas "con pasto cortado a la altura del fairway o menos" (Regla 25-2)?

R. Sí.

33-8/39.5
Regla Local considera pared de bunker parcialmente cubierta por pasto como parte del bunker

P. Los bunkers en un campo están diseñados para tener paredes de tierra (no cubiertas por pasto apilado), con la intención de que sean parte de los bunkers. Sin embargo, secciones de las paredes de los bunkers se han cubierto por pasto. Bajo la Definición de "Bunker," dichas áreas cubiertas por pasto son a través del campo. En esta situación, ¿puede un Comité hacer una Regla Local considerando las paredes "mixtas" de los bunkers como parte de los bunkers?

R. Sí. Alternativamente, si los bunkers hubiesen sido diseñados para tener paredes cubiertas por pasto, pero algunas secciones estuviesen descubiertas, el Comité podría considerar las paredes "mixtas" de los bunkers como a través del campo y no como parte de los bunkers.

Decisiones relacionadas con 33-8/39 y 33-8/39.5:

- 13/4 Bola competamente hundida en ceja de bunker.
- 16/2 Bola impactad en pared del hoyo; toda la bola debajo de la superficie.
  25-2/5 Bola impactad en talud de pasto o en talud de bunker.

33-8/40

Regla Local aclara estatus de material similar a arena

P. En un campo hay material diferente a la arena (p. ej., conchas finamente granuladas o polvo de lava) rellenando los bunkers. ¿Puede el Comité establecer una Regla Local en la que se estipule que ese tipo de material debe ser tratado de la misma forma que la arena o tierra suelta (es decir, impedimentos sueltos en el green, pero no en ninguna otra parte)?

R. Sí.

33-8/41

Marcar áreas ecológicas

Si la autoridad correspondiente prohíbe la entrada en y/o el juego desde un área por motivos ecológicos, es responsabilidad del Comité decidir si un área ecológica se debe definir como terreno en reparación, obstáculo de agua o fuera de límites.

Sin embargo, el Comité no deber definir el área como obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral salvo que ya sea, por Definición, un obstáculo de agua. El Comité debe tratar de preservar el carácter del hoyo.

Por ejemplo:

(a) Una pequeña área de plantas exóticas cercana a un green ha sido declarada área ecológica. El Comité podrá definir el área como terreno en reparación o como fuera de límites, pero no podrá definirla como obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral. En vista de la cercanía del área a un green, no se debe definir como fuera de límites debido a que un castigo de golpe y distancia sería demasiado severo. Sería más apropiado definir el área como terreno en reparación.

(b) Un área grande de dunas de arena al lado de un hoyo ha sido declarada área ecológica. En contraste con (a), arriba, no debe ser definida como terreno en reparación debido a que el alivio sin castigo sería demasiado generoso. Sería más apropiado definir el área como fuera de límites.

(c) Un área grande de pantano a lo largo de un hoyo ha sido declarada área ecológica. Como en (b), arriba, se podría definir como fuera de límites, pero sería más apropiado definirla como un obstáculo de agua lateral.

Un área ecológica debe ser físicamente protegida para impedir el ingreso de los jugadores en ella (es decir, mediante una malla, letreros de precaución, etc.) y

debe ser marcada de acuerdo con las recomendaciones de las Reglas de Golf (es decir, con estacas amarillas, rojas o blancas, de acuerdo al estatus del área). Se recomienda que estacas con la punta verde sean utilizadas para designar un área ecológica.

33-8/42
Jugador entra a área ecológica para recuperar bola

P. Un jugador, equivocadamente, entra a un área ecológica para recuperar una bola. ¿Cuál es la decisión?

R. No existe castigo bajo las Reglas de Golf, pero el jugador puede haber violado la ley o estar sujeto a otra acción disciplinaria. Una Regla Local que impone un castigo por entrar a un área ecológica no está autorizada.

33-8/43
Golpe ejecutado desde área ecológica

P. Un jugador ejecuta un golpe con su bola que está dentro de un área ecológica, desde donde el juego ha sido prohibido, o al cuadrarse está parado en tal área. ¿Cuál es la decisión?

R. La respuesta depende de cómo el Comité ha definido esa área ecológica.

Terreno en reparación, Obstáculo de agua u Obstáculo de agua lateral: Si la bola estaba en el área ecológica, o si el jugador, al cuadrase, estaba parado en el área ecológica para ejecutar un golpe a su bola que estaba afuera del área ecológica, pierde el hoyo en match play o incurre en un castigo de dos golpes en stroke play por violar la Regla Local. En stroke play debe terminar el hoyo con esa bola salvo que exista una violación grave a la Regla Local – ver la Decisión 33-8/44.

Fuera de Límites: Si la bola estaba en el área ecológica, el jugador jugó una bola equivocada – ver la Decisión 15/6. Por lo tanto, en match play el jugador pierde el hoyo. En stroke play, incurre en un castigo de dos golpes y debe proceder bajo la Regla 27-1, incurriendo en un castigo adicional de un golpe bajo esa Regla.

Si el jugador, al cuadrarse, estaba parado en el área ecológica para jugar una bola que estaba adentro de los límites, la decisión sería la misma que en el caso de terreno en reparación, obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral.

En todos los casos, el jugador puede haber violado la ley o estar sujeto a otra acción disciplinaria por haber ingresado en el área ecológica.

33-8/44
Ventaja significativa ganada al jugar desde área ecológica definida como obstáculo de agua

P. Un jugador ejecuta un golpe a su bola que está en un área ecológica desde donde el juego está prohibido y que ha sido definida como un obstáculo de agua.

El punto por donde su bola cruzó por última vez el margen del obstáculo está 150 yardas atrás del lugar desde donde ejecutó el golpe. ¿Cuál es la decisión?

R. En match play el jugador pierde el hoyo por violar la Regla Local.

En stroke play, ejecutar un golpe desde un área ecológica no constituye por sí mismo, una violación grave a la Regla Local. Sin embargo, en este caso, el jugador ganó una ventaja significativa y, en consecuencia, cometió una violación grave a la Regla Local. Por lo tanto, el jugador debe corregir su error siguiendo el procedimiento descrito en la Regla 20-7c y jugar una bola de acuerdo a la Regla 26-1. El jugador incurre en el castigo de un golpe bajo la Regla 26, más un castigo adicional de dos golpes por violar la Regla Local; de no corregir, el jugador queda descalificado. El golpe ejecutado con la bola original desde el área ecológica y todos los golpes posteriores con esa bola, incluyendo los golpes de castigo, no cuentan en su score.

Decisión relacionada:

- 20-7/4 Jugador efectúa golpes multiples en un obstáculo de agua lateral marcado como área protegida desde la cual está prohibido jugar.

33-8/44.5

Estatus de objetos en crecimiento con raíces dentro de área ecológica

P. La bola de un jugador queda en reposo a través del campo pero cerca de un área ecológica que ha sido definida como obstáculo de agua lateral. El backswing del jugador es interferido por la rama de un árbol con sus raíces dentro del área ecológica que sobrecuelga el terreno fuera del obstáculo. Con la Regla Local para áreas ecológicas en vigor, ¿se le requiere al jugador tomar alivio de las ramas sin castigo?

R. No. El jugador debe jugar la bola como se encuentra o considerarla injugable (Regla 28). La parte del árbol que se extiende mas allá del margen del obstáculo de agua lateral no es parte del obstáculo de agua lateral y, por lo tanto, no es parte del área ecológica. En consecuendia, la Regla Local no aplica a esa parte de la rama.

El mismo resultado aplicaría si el área ecológica hubiera sido definida como fuera de límites ya que la línea del límite, como la del obstáculo de agua lateral, se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Sin embargo, si el área ecológica hubiese sido definida como terreno en reparación, se requeriría que el jugador tomara alivio, sin castigo, de la rama ya que todo el árbol es terreno en reparación (ver la Definición de "Terreno en reparación").

Para evitar tales situaciones, se recomienda que siempre que sea posible, el Comité defina los márgenes de una área ecológica para que todas las ramas estén dentro de dicha área.

33-8/45
Regla Local trata obstrucción temporalmente inamovible como obstrucción inamovible u obstrucción temporalmente inamovible

P. ¿Puede un Comité hacer una Regla Local estableciendo que el jugador puede, a su propia elección, tratar una obstrucción temporalmente inamovible (TIO) como obstrucción inamovible (en cuyo caso aplica la Regla 24-2) o como TIO (obstrucción temporalmente inamovible), en cuyo caso aplica la Regla Local para TIO's?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-8: Ver "Reglas Locales" en el Índice.

REGLA 34

DISPUTAS Y DECISIONES

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

34-1. RECLAMACIONES Y CASTIGOS

a. Match play

Si se presenta una reclamación ante el Comité bajo la Regla 2-5, éste debería emitir una decisión tan pronto como sea posible para que, de ser necesario, el estado del partido se ajuste. Si una reclamación no se presenta según lo dispuesto en la Regla 2-5, no debe ser considerada por el Comité.

No hay un límite de tiempo para aplicar el castigo de descalificación por una violación a la Regla 1-3.

b. Stroke play

En stroke play, ningún castigo debe dejarse sin efecto, modificarse o imponerse después del cierre de la competencia. Una competencia se considera cerrada cuando el resultado ha sido oficialmente anunciado o, en el caso de una etapa de calificación de stroke play para un torneo de match play, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida en su primer partido.

Excepciones: Un castigo de descalificación debe aplicarse después del cierre de la competencia si un *competidor*:

(i) infringió la Regla 1-3 (Acuerdo para eludir las Reglas); o

(ii) entregó una tarjeta donde había anotado un handicap que, antes del cierre de la competencia, sabía que era mayor al que tenía derecho, afectando así el número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o

(iii) entregó una tarjeta con un score menor al realmente obtenido en cualquier hoyo (Regla 6- 6d) por cualquier razón diferente a omitir uno o más *golpes de castigo* que, antes del cierre de la competencia, no tenía conocimiento de haber incurrido; o

(iv) sabía, antes del cierre de la competencia, que había infringido cualquier otra Regla cuyo castigo es descalificación.

34-2. DECISIÓN DEL ÁRBITRO

Si un *árbitro* ha sido designado por el *Comité*, su decisión es inapelable.

34-3. DECISIÓN DEL COMITÉ

En ausencia de un *árbitro*, cualquier disputa o duda sobre las *Reglas* debe ser turnada al *Comité*, cuya decisión es inapelable.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede referir la disputa o duda al Comité Nacional de Reglas de la Federación Mexicana de Golf, cuya decisión es inapelable.

Si el punto en duda o la disputa no ha sido referido al Comité Nacional de

Reglas, el jugador o jugadores tienen derecho a enviarle un escrito acordado por ambos, por medio de un representante debidamente autorizado del *Comité*, con el objeto de obtener su opinión sobre la exactitud de la decisión emitida. La respuesta se enviará a dicho representante autorizado.

Si el juego no se realiza de acuerdo con las Reglas de Golf, el Comité Nacional

RECLAMACIONES Y CASTIGOS EN MATCH PLAY

34-1a/1
Jugador que ha llegado a tercera ronda de competencia en match play es descalificado por acordar dejar sin efecto Reglas en partido de primera ronda

P. La Regla 34-1a dice que no hay límite de tiempo para aplicar el castigo de descalificación bajo la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto una Regla. Si A, quien acordó con su oponente dejar sin efecto una Regla en la primera ronda de match play, logra llegar a la tercera ronda antes de que el Comité se dé cuenta de la violación a la Regla 1-3, ¿cómo debe proceder el Comité?

R. Debido a que A está descalificado, el Comité debe decidir de acuerdo con la equidad (Regla 1-4). Como guía, ver la Decisión 34-1b/8.

RECLAMACIONES Y CASTIGOS EN STROKE PLAY

34-1b/1
Omisión de golpe de castigo al entregar tarjeta de scores

P. En stroke play, un competidor entregó una tarjeta con un score incorrecto en un hoyo porque omitió incluir un golpe de castigo. Después de que la competencia se cerró, se descubrió el error. ¿Permite la Regla 34-1b imponer el castigo de descalificación por violar la Regla 6-6d?

R. Como lo dice la Regla 34-1b, el Comité debe aplicar el castigo de descalificación si el competidor sabía, antes del cierre de la competencia, que había incurrido en un castigo y de manera intencional o no, omitió añadir el castigo a su score, pero no si el competidor ignoraba que había incurrido en el castigo.

Decisión relacionada:
- 34-3/1 Corrección de decisión incorrecta en stroke play.

34-1b/1.5
Competidor correctamente informado por co-competidor que incurrió en castigo no está de acuerdo con co-competidor y omite incluir castigo en su score; Comité informado del incidente después de cierre de la competencia

P. En stroke play, A, por ignorancia de las Reglas y con la anuencia de B, su anotador, retiró una piedra de un obstáculo de agua cuando su bola reposaba en el obstáculo. Posteriormente A fue informado por C, un co-competidor, que él (A)

había infringido la Regla 13-4. A no estuvo de acuerdo, omitió resolver cualquier punto en duda con el Comité al final de la ronda y entregó su tarjeta de scores sin incluir el castigo de dos golpes por infringir la Regla 13-4.

Después del cierre de la competencia, C informó al Comité sobre el incidente. ¿Debería A ser descalificado?

R. Sí. La Regla 34-1b dice de hecho que un competidor debe ser descalificado después del cierre de la competencia si entregó un score, omitiendo incluir un castigo que, antes del cierre de la competencia, él sabía que había incurrido. Ya que C informó a A que había procedido incorrectamente y A no hizo nada para verificar si había incurrido en algún castigo antes de entregar su tarjeta de score, se considera que A sabía que había incurrido en una castigo.
de Reglas no emitirá decisiones.

34-1b/2
Omisión de competidor de firmar tarjeta de scores descubierta después de cierre de la competencia

P. Poco después del cierre de una competencia de stroke play, se descubrió que la tarjeta de scores del ganador no había sido firmada por él. ¿Debería hacer algo el Comité?

R. El Comité debe decidir si es que el competidor sabía, antes del cierre de la competencia, que había infringido las Reglas al omitir firmar su tarjeta de scores (Regla 6-6b). Sl lo sabía, está descalificado como establece la Excepción (iv) a la Regla 34-1b. De otra forma, ningún castigo puede imponerse y el resultado de la competencia debe mantenerse.

Decisiones relacionadas:
- 6-6b/3 Competidor omite firmar tarjeta de primera ronda; error descubierto al terminar última ronda.
- 33-7/3 Omisión de competidor de firmar tarjeta atribuido a falta de tiempo al ser apresurado por Comité.

34-1b/3
Juego de bola equivocada no se corrige; error se descubre después del cierre de la competencia

P. En stroke play, A jugó una bola equivocada en el hoyo 5, pero no se dio cuenta de ello hasta que completó el hoyo. Antes de ejecutar el golpe desde la mesa de salida del hoyo 6, A y B, anotador de A, llegaron a la conclusión de que A había incurrido en dos golpes de castigo. Según esto, B añadió dos golpes de castigo al score de A en el hoyo 5. A y B jugaron sus golpes de salida en el hoyo 6 sin que A corrigiera su error de acuerdo con la Regla 15-3b. A no sabía que debía haber corregido su error.

Antes de entregar su tarjeta, A avisó al Comité lo sucedido. El Comité confirmó que el castigo era de dos golpes, pero no preguntó a A si había corregido el error.

A ganó la competencia. Algunos días después, el subcampeón reclamó que el jugador A debería ser descalificado bajo la Regla 15-3b. ¿Cuál es la decisión?

R. La competencia permanece como fue jugada, con el jugador A como ganador. De acuerdo con la Regla 34-1b, el castigo de descalificación no se puede aplicar después del cierre de la competencia si el competidor no sabía que había incurrido en el castigo.

34-1b/4
Competidor Cambia Peso de Bastón Durante Ronda; Infracción Descubierta Después de Cierre de la Competencia

P. Se reportó unos días después de la conclusión de una competencia de stroke play que el ganador había cambiado el peso de su putter durante una ronda estipulada. ¿Debería él ser penalizado?

R. El Comité debe determinar si es que el competidor sabía, entre el momento de la infracción y el cierre de la competencia, que había incurrido en un castigo bajo las Reglas por cambiar el peso de su putter durante una ronda estipulada (Regla 4-2). Si él sabía que había incurrido en un castigo bajo las Reglas, está descalificado como establece la Excepción (iv) a la Regla 34-1b. De otra forma, ninguna penalidad puede imponerse.

34-1b/5
Castigo de descalificación equivocadamente aplicada a ganador de evento; error descubierto después que otros dos competidores desempatan por primer lugar

P. En la última ronda de una competencia de stroke play, el Comité descalificó a A por anotar en su tarjeta de scores un score total que era de un golpe menos que su score obtenido. Los scores de A hoyo por hoyo estaban correctos. El Comité cometió un error. A hubiese ganado el evento si no hubiese sido descalificado.

Como resultado de la descalificación de A, B y C desempataron por primer lugar y ganó B. Antes del anuncio del cierre de la competencia, el Comité se da cuenta que A no debía de haber sido penalizado.

¿Debe el Comité corregir su error?

R. Sí. Ya que la competencia no había cerrado, la penalidad impuesta a A debe ser rescindida y A declarado el ganador - ver la Regla 34-1b.

34-1b/6
Score de ganador no publicado por error de Comité

P. En una competencia en stroke play, el premio del ganador se entregó a B. Al día siguiente, A informa al Comité que había entregado un score menor que el de B. Al verificar, se descubre que A tiene razón y que, por error, el Comité había omitido publicar el score de A. ¿Qué se debe hacer?

R. La Regla 34-1b no aplica a errores del Comité de este tipo. El premio debe ser recuperado y entregado a A, el legítimo ganador.

Decisiones relacionadas:

- 6-2b/3 Handicap equivocado utilizado por error de Comité; error se descubre varios días después.
- 33-5/2 Handicap equivocado aplicado por Comité resulta en que jugador no recibe premio.

34-1b/7
Score equivocado en ronda de clasificación se descubre durante match play

P. Al terminar la ronda de clasificación en stroke play para una competencia de match play, un jugador omitió incluir en su score de un hoyo un castigo que sabía que había incurrido. Después de que el jugador había avanzado en la fase de match play, se descubrió el error. ¿Qué se debe hacer?

R. Como el jugador sabía que había incurrido en un castigo antes de regresar su tarjeta de score, es descalificado. (Revisada)

34-1b/8
Jugador que ha avanzado en match play, es descalificado por score equivocado en la ronda de clasificación

P. Después de una calificación de stroke play para continuar con un match play, el Comité descubre que el jugador A quien ha avanzado al match play, hizo un error en su score que es causa de descalificación. ¿Cuál es el procedimiento correcto con respecto a la competencia de match play?

R. El Comité debe determinar el procedimiento a seguir de acuerdo con la equidad (Regla 1-4). Dependiendo de las circunstancias, las opciones del Comité son:

1. Si la descalificación fue descubierta antes del primer match de A:
   a) Si el tiempo lo permite, volver a realizar la etapa de calificación; o
   b) Reemplazar a A con el jugador que, al irse A, subiría para quedar dentro de los calificados; o
2. Si la descalificación fue descubierta mientras A ya jugaba su primer match:
   a) Declarar a su oponente ganador por default; o
   b) Cancelar todos los matches, hacer una nueva calificación, e iniciar de nuevo la competencia de match play; o
3. Considerar el castigo de descalificación aplicable únicamente a partir del momento en que fue descubierto, otorgando el partido al siguiente oponente de A, por default; o
4. Restituir al último jugador eliminado por A; o
5. Requerir a todos los jugadores eliminados por A que jueguen un desempate en match play para ocupar su posición; o
6. Si la descalificación se descubre después de que A ganó la competencia de match play, cancelarla. (Revisada)

34-1b/9
Violación de condición anti-doping descubierta después de cierre de la competencia

P. En stroke play, el Comité descubre, después del cierre de la competencia, que un jugador había infringido la condición anti-doping de la competencia cuyo castigo es la descalificación. Si el jugador alega que no tenía previo conocimiento de la infracción, ¿cómo se debería interpretar la Regla 34-1b(iv)?

R. Las condiciones anti-doping adoptan una política mediante la cual se responsabiliza al jugador de cualquier violación sin importar cómo haya sucedido. Por lo tanto, desde la perspectiva de las Reglas de Golf, se considera que cualquier jugador que viola dicha condición anti-doping ya sabía que había infringido una Regla cuyo castigo es la descalificación. Por consiguiente, aplica la Excepción (iv) a la Regla 34-1b y el jugador debe ser descalificado.

DECISIÓN DEL ÁRBITRO

34-2/1
Autoridad de árbitro para declarar terreno en reparación

P. ¿Tiene el árbitro de un partido la autoridad para declarar, durante el partido, un área como terreno en reparación?

R. Sí.

Decisión relacionada:
- 33-2a/2 Declarar área como terreno en reparación durante ronda de competencia.

34-2/2
Árbitro autoriza a jugador a violar Regla

P. Por error, un árbitro autorizó a un jugador a violar una Regla de Golf. ¿Queda el jugador absuelto de castigo en este caso?

R. Sí. Según la Regla 34-2, la decisión de un árbitro es final, sea o no correcta la decisión.

34-2/3
Árbitro Advierte a Jugador a Punto de Infringir Regla

P. Si un árbitro observa a un jugador a punto de infringir una Regla, ¿puede él advertir al jugador y así prevenir una infracción?

R. Sí. Aunque un árbitro no está obligado a advertir a un jugador que está a punto de infringir una Regla, generalmente se recomienda que un árbitro lo haga. Si él ofrece información sobre las Reglas, debería hacerlo uniformemente para todos

los jugadores.

Sin embargo, en match play cuando no ha sido asignado un árbitro a acompañar a los jugadores todo el partido, el árbitro no tiene autoridad para intervenir y, por ello, no debe advertir al jugador - ver la Definición de "Árbitro".

34-2/4
Desacuerdo con decisión de árbitro

P. En match play, si un jugador está en desacuerdo con la decisión de un árbitro, ¿le está permitido exigir que el asunto sea considerado por el Comité?

R. No. La decisión de un árbitro puede ser elevada al Comité sólo si el árbitro consiente a ello.

34-2/5
Árbitro cambia decisión tomada en último hoyo de partido, después que jugadores abandonan green

P. En un partido, A y B están empatados al jugar el último hoyo. Ocurre un incidente en el green y el árbitro decide incorrectamente que A pierde el último hoyo y el partido, cuando debía haber decidido que era B quien había perdido el último hoyo y el partido. A y B abandonan el green sin discutir la decisión. Luego, pero antes de que se hubiera anunciado oficialmente el resultado del partido, el árbitro se da cuenta de su error, cambia su decisión y decide que B pierde el último hoyo y el partido. ¿Actuó el árbitro correctamente al cambiar su decisión?

R. Sí. Dado que no se había anunciado oficialmente el resultado del partido y ningún jugador había ejecutado otro golpe, el árbitro hizo bien en cambiar su decisión (ver las Decisiones 2-5/14, 34-2/6, 34-3 y 34-3/3.3).

34-2/6
Árbitro cambia decisión después que jugador jugó bola

P. En un partido, ocurre un incidente en el green del hoyo 17 y el árbitro decide incorrectamente que A pierde el hoyo. A y B abandonan el green sin reclamar la decisión. Después de que ambos jugadores han jugado desde la siguiente mesa de salida, el árbitro se da cuenta de su error y cambia su decisión, y decide que B perdió el hoyo 17. ¿Actuó el árbitro correctamente al cambiar su decisión?

R. No. Si después de que un árbitro ha dado una decisión, cualquier jugador ejecuta un golpe en ese hoyo o, en circunstancias en que ningún golpe más sea efectuado en el hoyo, cualquier jugador ha ejecutado un golpe desde la siguiente mesa de salida, el árbitro no puede cambiar su decisión. En caso de que sea el último hoyo del partido, ver la Decisión 34-2/5.

Si el árbitro se da cuenta de su error antes de que un jugador ejecute un golpe o, en circunstancias en que ningún golpe más es efectuado en el hoyo, ningún jugador haya ejecutado un golpe desde la siguiente mesa de salida, en equidad (Regla 1-4), el árbitro debe corregir su error. Aunque la Regla 34-2 establece que

la decisión del árbitro es final, es final solamente en el sentido de que el jugador no tiene derecho a reclamar a menos que el árbitro lo consienta.

34-2/7
Corrección de decisión incorrecta dada por árbitro en match play

P. En match play individual, los jugadores reciben una decisión de un árbitro y el árbitro le dice incorrectamente a uno de los jugadores que ha incurrido en el castigo de pérdida del hoyo. Ambos jugadores levantan sus bolas y caminan hacia el siguiente hoyo. El árbitro se da cuenta que dio una decisión incorrecta. ¿Debería el árbitro corregir su error?

R. Si ninguno de los dos jugadores ha ejecutado un golpe desde la siguiente mesa de salida o, en el caso del último hoyo del partido, no ha sido anunciado oficialmente el resultado del partido, en equidad (Regla 1-4), el árbitro debe corregir el error. El árbitro debe indicar a los jugadores que recoloquen sus bolas y completen el hoyo, aplicando correctamente la Regla en cuestión. De otra manera, es muy tarde para corregir el error y la decisión de pérdida del hoyo debe mantenerse.

DECISIÓN DEL COMITÉ

34-3/1
Corrección de decisión incorrecta en stroke play

P. Durante la primera ronda de una competencia a 36 hoyos, un competidor juega una bola equivocada desde el bunker en el hoyo 6 y la bola queda en el green. Luego se da cuenta de que jugó una bola equivocada y corrige su error. El competidor reporta los hechos al Comité antes de entregar su tarjeta de scores y es incorrectamente informado de que no ha incurrido en castigo porque jugó una bola equivocada desde un obstáculo.

Durante la segunda ronda, el Comité se da cuenta que ha cometido un error y retrospectivamente añade dos golpes de castigo al jugador en el hoyo 6 de su primera ronda, pero no lo descalifica bajo la Regla 6-6d.

El competidor reclama que debido a que el Comité había tomado una decisión sobre el asunto el día anterior, y basándose en que la Regla 34-3 establece que la decisión del Comité es final, no puede aplicarle ahora un castigo.

¿Fue correcto el procedimiento del Comité?

R. Sí. Según la Regla 34-3, la decisión del Comité es final y el competidor no tiene derecho a reclamar. Sin embargo, la Regla 34-3 no impide al Comité corregir una decisión incorrecta e imponer o rescindir un castigo siempre que no sea impuesta o rescindida después del cierre de la competencia, excepto en las circunstancias anotadas en la Regla 34-1b. (Revisada)

Decisión relacionada:
34-1b/1 Omitir golpe de casrigo el entregar tarjeta .

34-3/1.3
Competidor incorrectamente informado de cancelar golpe

P. En stroke play, el segundo golpe de un competidor en un hoyo golpea el equipo de un jugador en otro grupo. El competidor consulta a un árbitro antes de jugar su siguiente golpe, y el árbitro le informa incorrectamente que debe cancelar y repetir el golpe sin castigo, lo que el jugador hace. Habiendo repetido el golpe, el jugador termina el hoyo con dos golpes más. El competidor juega desde la siguiente mesa de salida y, antes de entregar su tarjeta de scores, sale a la luz el error del árbitro. ¿Cuál es la decisión?

R. La decisión del árbitro de requerir al jugador cancelar y repetir el golpe se mantiene. En estas circunstancias, el score del competidor para el hoyo en cuestión sería 4.

Decisiones relacionadas:
- 33-7/5 Juego de bola equivocada no rectificado por indicación de miembro de Comité.
- 34-3/3 Jugador en partido efectúa golpe de lugar equivocado debido a decisión incorrecta; procedimiento para jugadro cuando se descubre el error.
- 34-3/3.3 Competidor en stroke play efectúa golpe de lugar equivocado debido a decisión incorrecta; procedimiento para competidor cuando se descubre el error.

34-3/1.5
Error de Comité y puntuación en stroke play

Un jugador es responsable de conocer las Reglas (Regla 6-1), pero puede haber situaciones, inmediatamente antes de y durante la ronda estipulada, cuando un representante oficial del Comité proporcione al jugador información incorrecta sobre las Reglas. El jugador tiene derecho a actuar de acuerdo a esa información en su juego posterior. Consecuentemente, el Comité puede ser requerido para emitir un juicio acerca de la duración de la autorización concedida al jugador y de su score correcto cuando, como resultado de un procedimiento seguido de acuerdo a una información incorrecta dada por un representante oficial, el jugador incurra en una penalidad bajo las Reglas.

En estas situaciones, el Comité debería resolver en la forma que considere más equitativa, a la luz de todos los hechos y con el objetivo de asegurarse que ningún jugador reciba una ventaja o desventaja indebidas. En casos donde la información incorrecta afecte significativamente el resultado de la competencia, el Comité podría no tener otra opción más que la de cancelar la ronda. Los siguientes principios son aplicables en equidad (Regla 1-4):

1. **Orientación general sobre las Reglas**
   Cuando un miembro del Comité o un árbitro proporcione información incorrecta de orientación general sobre las Reglas, el jugador no debe estar exento del castigo.
2. **Decisión específica**
   Cuando un miembro del Comité o un árbitro dé una decisión específica que

es contraria a las Reglas en una situación específica, el jugador debe quedar exento del castigo. El Comité tiene la autoridad de extender esa exención durante la ronda en circunstancias donde el jugador procede incorrectamente siguiendo exactamente la información dada por el miembro del Comité o árbitro anteriormente. Sin embargo, esta exención puede cesar si, en esa ronda, el jugador es informado del procedimiento correcto o si sus acciones son cuestionadas.

3. **Orientación sobre Reglas Locales o condiciones de la competencia**
   Cuando un miembro del Comité o árbitro dé información incorrecta sobre si una Regla Local o una condición de la competencia está en vigor, el jugador debería quedar exento del castigo por actuar de acuerdo a esa información. Esta exención debería durar toda la ronda a menos que sea corregida antes, en cuyo caso, la exención dejaría de proceder en ese momento.
4. **Decisión sobre el equipo**
   Cuando un miembro del Comité o un árbitro autorice el uso de un bastón que no cumpla con las especificaciones previstas en las Reglas, el jugador debería quedar exento del castigo por llevar o usar ese bastón. Esta exención debería durar toda la competencia a menos que se corrija antes el error, en cuyo caso la exención dejará de proceder al momento de completar la ronda durante la cual se hizo la corrección.

34-3/2
Comité omite penalizar a jugador por violar ritmo de juego creyendo que ese jugador ya había perdido el hoyo

P. En un partido entre A y B sin árbitro, estaba en vigor una condición de ritmo de juego. Durante el juego del hoyo 10, un árbitro observó que el jugador B violó la condición de ritmo de juego. El árbitro no avisó a ninguno de los jugadores del castigo de pérdida del hoyo, debido a que erróneamente creyó que A ya había ganado el hoyo. Durante el juego del hoyo 14, otro árbitro empezó a cronometrar el ritmo de juego del partido, y le informó a B que previamente había violado la condición del ritmo de juego en el hoyo 10. El árbitro también indicó que ninguno de los dos jugadores había sido avisado de la violación y el consecuente castigo de pérdida del hoyo, porque se pensó que A ya había ganado el hoyo. Los jugadores respondieron que A no había ganado el hoyo 10 y que el hoyo había sido empatado. ¿Cuál es la decisión?

R. El resultado del hoyo 10 permanece como fue jugado. El primer árbitro se equivocó al no aplicar a B el castigo de pérdida del hoyo por haber violado la condición del ritmo de juego, y no puede imponerse después de que cualquiera de los dos jugadores ejecutara un golpe desde la mesa de salida del hoyo 11. A no recibió información equivocada de B y por ello no podría hacer una reclamación tardía al momento en que se enteró del error del árbitro (Regla 2-5).

34-3/3
Jugador en partido efectúa golpe desde lugar equivocado debido a decisión incorrecta; procedimiento para jugador cuando se descubre el error

P. En un partido, un jugador obtiene una decisión de un árbitro y procede en base esa decisión, la cual involucra dropear una bola y jugarla desde un lugar equivocado. El Comité se entera de la decisión incorrecta del árbitro. ¿Debería el Comité exigirle al jugador que omita el golpe o golpes hechos después de la decisión incorrecta y proceder correctamente?

R. A menos que se trate de una falta grave a las Reglas, o que el jugador haya sido puesto en una desventaja considerable por jugar desde el lugar equivocado, la decisión no puede ser revertida o corregida una vez que el jugador ejecutó un golpe desde el lugar equivocado.

Si se trata de una violación grave, o de que el jugador haya sido puesto en una desventaja considerable por jugar desde un lugar equivocado, en equidad (Regla 1-4), el error debe ser corregido por el Comité hasta antes de que el oponente ejecute su siguiente golpe en el hoyo en cuestión. Si el oponente no ha ejecutado un golpe después de que se haya dado la decisión, la decisión incorrecta puede corregirse antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un golpe desde la siguiente mesa de salida o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que el resultado del partido haya sido oficialmente anunciado. Por lo tanto, aún si, por ejemplo, el jugador ha concedido el siguiente golpe del oponente y el oponente ha levantado su bola, el Comité debe instruir al jugador a proceder correctamente y al oponente a recolocar su bola, sin castigo. Si es muy tarde para corregir el error, los golpes ejecutados después de que se dio la decisión incorrecta deben mantenerse sin castigo.

34-3/3.3
Competidor en stroke play efectúa golpe desde lugar equivocado debido a decisión incorrecta; procedimiento para competidor cuando se descubre el error

P. En stroke play, un competidor obtiene una decisión de un árbitro y procede en base a esa decisión, la cual involucra dropear una bola y jugarla desde un lugar equivocado. El Comité se entera de la decisión incorrecta del árbitro. ¿Debería el Comité exigirle al competidor que omita el o los golpes ejecutados después de proceder bajo la decisión incorrecta y proceder correctamente?

R. A menos que se trate de una falta grave o que el competidor haya sido puesto en una desventaja considerable por jugar desde un lugar equivocado, los golpes ejecutados después de proceder bajo la decisión incorrecta deben mantenerse sin castigo.

Si se trata de una falta grave o el competidor ha sido puesto en una desventaja considerable por jugar desde un lugar equivocado, y el jugador no ha jugado desde la siguiente mesa de salida o, en el caso del último hoyo de la ronda, no ha abandonado el green, en equidad (Regla 1-4), el Comité debe corregir el error. El Comité debe instruir al jugador a cancelar el golpe hecho desde el lugar

equivocado y los subsecuentes y proceder correctamente. El competidor no incurre en castigo por jugar desde un lugar equivocado. Si es muy tarde para corregir el error, los golpes ejecutados después de proceder bajo la decisión incorrecta deben mantenerse sin castigo.

Decisiones relacionadas con 34-3/3 y 34-3/3.3:

- 33-7/5 Juego de una bola equivocada no se corrige por consejo de un miembro del Comité.
- 34-3/1.3 Competidor incorrectamente informado de cancelar golpe.

34-3/3.5
Jugador levanta bola sin autoridad por malentendido de instrucciones del árbitro

P. La bola de un jugador está recargada en una obstrucción movible y pide alivio. Un árbitro correctamente le informa que le está permitido quitar la obstrucción según la Regla 24-1 y que debe marcar la posición de la bola en caso de que se mueva durante la remoción de la obstrucción. El jugador marca la posición de la bola y la levanta antes de que el árbitro pueda impedirlo. El jugador creía erróneamente de que habiéndosele exigido que marcara la posición de la bola, tenía derecho a levantarla antes de quitar la obstrucción. ¿Se debe penalizar al jugador bajo la Regla 18-2 en estas circunstancias?

R. No. Siempre que el árbitro esté satisfecho que el jugador interpretó mal la instrucción, la bola se debe recolocar sin castigo.

Decisión relacionada:

- 18-2/13 Bola levantada sin autoridad y limpiada

34-3/3.7
Jugador procede con bola provisional por indicación incorrecta

P. En stroke play, un competidor ejecuta su golpe desde la mesa de salida hacia un área de árboles, arbustos y pasto alto. Creyendo que su bola pueda estar perdida fuera de un obstáculo de agua, el jugador anuncia su intención de jugar una bola provisional y la juega desde la mesa de salida. Cuando llega al área, encuentra que su bola está en un obstáculo de agua lateral. Un árbitro incorrectamente le dice al competidor que no se permite jugar una bola provisional en esas circunstancias y que, por lo tanto, la segunda bola se ha convertido en la bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia. El jugador continúa jugando con la segunda bola, haciendo tres golpes más para terminar el hoyo, y juega desde la siguiente mesa de salida. Entonces el Comité se entera de la decisión incorrecta. ¿Qué score debe asignarse al jugador para ese hoyo?

R. Como el jugador jugó una segunda bola desde la mesa de salida creyendo que su bola original podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua, esa bola era una bola provisional, y el jugador debía haberla abandonado y continuado con la bola original (Regla 27-2c).

Al indicar al competidor que continuara con la bola provisional, el árbitro

provocó que el jugador jugara una bola equivocada. Sin embargo, el competidor no incurre en castigo bajo la Regla 15-3b por jugar una bola equivocada ya que lo hizo bajo instrucciones de un árbitro.

El Comité debería determinar que el score del competidor para ese hoyo es 4: el golpe ejecutado desde la mesa de salida con la bola original más los 3 golpes ejecutados con la bola equivocada después de la decisión incorrecta. Sin embargo, si resulta claramente irrazonable para el competidor jugar su bola original como quedó en el obstáculo de agua, él debe, en equidad (Regla 1-4), agregar un golpe de castigo bajo la Regla 26-1 a su score.

34-3/3.9
Comité da decisión incorrecta bajo Regla 3-3; si es que puede corregirse el error

P. En stroke play, un competidor juega dos bolas (X y Y) bajo la Regla 3-3. Cuando reporta los hechos al Comité antes de regresar su tarjeta de scores, el Comité determina que debe contar el score con la bola Y. Posteriormente, el Comité se da cuenta que dio una decisión incorrecta y que el score con la bola X es el que debió haber puesto el jugador en ese hoyo. ¿Puede el Comité corregir el error?

R. Ese error es por una decisión incorrecta y no por un error administrativo, por lo tanto, la Regla 34 aplica y la respuesta depende de cuándo el Comité se dio cuenta de su error.

Si el Comité se da cuenta de la decisión incorrecta antes de que se cierre la competencia, debe corregir el error sin castigo al jugador cambiando el score del hoyo en cuestión por el que se hizo con la bola X (Decisión 34-3/1).

Si el Comité se da cuenta de la decisión incorrecta después de que se cerró la competencia, el score con la la bola Y debe mantenerse en el hoyo en cuestión del competidor. Bajo la Regla 34-3, la decisión es final una vez que la competencia está cerrada.

34-3/4
Controversia sobre si competidor jugó desde afuera de mesa de salida

P. En stroke play, B, co-competidor y anotador de A, reclamó al finalizar la ronda que A había jugado desde afuera de la mesa de salida en el hoyo 15. A insistió que había jugado desde adentro de la mesa de salida.

El Comité decidió que el reclamo no era válido porque no había sido hecho en la mesa de salida del hoyo 15 y porque A había discutido el reclamo. ¿Fue correcta la decisión?

R. Es una cuestión de hecho si A jugó desde afuera de la mesa de salida. El asunto se debe decidir sobre la evidencia. El momento del reclamo no es necesariamente un factor determinante.

En este caso era la palabra de B contra la de A, y la evidencia no favorecía a ninguno de los competidores. En tal caso se debe otorgar el beneficio de la duda a A, el ejecutor del golpe.

Decisiones relacionadas:

- 6-6a/4 Anotador rehúsa firmar tarjeta de competidor después que disputa se resuelve a favor de competidor.
- 6-6d/5 Espectadores alegan que score de competidor es incorrecto.

34-3/5
Estado verdadero del partido no se puede determinar

P. Al finalizar un partido, A reclama que está 1 arriba y B reclama que el partido está empatado. Se avisa al Comité. El Comité evalúa toda la evidencia disponible, pero le es imposible determinar el verdadero estado del partido. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. Debe resolver el asunto de la manera más justa. Una solución equitativa sería que el partido se jugara de nuevo.

34-3/6
Jugador procede bajo Regla inaplicable; decisión del Comité

Cuando un jugador procede bajo una Regla que no es aplicable a su situación y ejecuta un golpe, el Comité debe determinar la Regla aplicable para poder tomar una decisión basada en las acciones del jugador.

Para ejemplos de decisiones apropiadas tomadas por el Comité en estos casos, ver las Decisiones 18-2/3, 20-7/2, 25-1b/13 y 25-1c/2 y sus explicaciones aquí descritas:

En la Decisión 18-2/3, el jugador procedió bajo una Regla inaplicable (Regla 24-2). Como la Regla 28 (bola injugable) exige al jugador que tenga la intención de proceder bajo esta Regla antes de levantar su bola, el Comité no puede aplicar la Regla 28 a las acciones del jugador. Como no hay Regla que permita al jugador levantar su bola en esta situación, el Comité determinó que la Regla aplicable era la Regla 18-2.

En la Decisión 20-7/2, el jugador consideró su bola injugable en un obstáculo de agua, dropeó la bola de acuerdo al procedimiento de la opción b o c de la Regla 28 y jugó desde el obstáculo de agua. Como la Regla 26-1 era la única Regla que permitía al jugador levantar su bola para tomar alivio de la situación, el Comité determinó que aplicaba la Regla 26. Como resultado, se considera que el jugador jugó desde un lugar equivocado (o sea, un lugar no permitido por la Regla 26-1).

En la Decisión 25-1b/13, la bola del jugador está en agua ocasional que fue tomada como obstáculo de agua. El jugador dropeó y jugó la bola de acuerdo al procedimiento de la opción b de la Regla 26-1. Como la Regla 25-1 era la única que le permitía al jugador levantar su bola para tomar alivio de esa situación, el Comité determinó que la Regla 25 era la aplicable. Como resultado, se considera que el jugador jugó desde un lugar equivocado (o sea, un lugar no permitido por la Regla 25-1) y que sustituyó equivocadamente su bola violando la Regla 25-1 (ver la Regla 15-2).

En la Decisión 25-1c/2, el jugador no conocía la posición de su bola original pero asumió, sin ser conocido o virtualmente cierto, que estaba en terreno en

reparación. El jugador dropeó y jugó otra bola bajo la Regla 25-1c. Como el jugador no conocía la posición de su bola original, en estas circunstancias, la Regla 27-1 era la única Regla bajo la cual podía proceder el jugador. Por lo tanto, el Comité determinó que la Regla 27-1 era la aplicable. Como resultado, se considera que el jugador puso una bola en juego bajo el castigo de golpe y distancia y que jugó desde un lugar equivocado (o sea, un lugar no permitido por la Regla 27-1).

34-3/7
Árbitro determina que el jugador no causó que su bola se moviera; Comité subsecuentemente cambia la dicisión

P. La bola en juego de un jugador se mueve y el jugador no está seguro si él causó que su bola se moviera infringiendo la Regla 18-2. El jugador pregunta a un árbitro. Basado en la evidencia, el árbitro determina que el jugador no causó el movimiento de la bola y dá instrucciones al jugador para jugar su bola como reposa sin castigo. Después de que el jugador la juega, el Comité evalúa la misma evidencia o evidencia adicional que no estaba disponible en el momento y determina que el jugador sí causó que su bola se moviera. ¿Cuál es la decisión?

R. La Regla 34-3 no le impide al Comité cambiar una decisión (ver Decisión 34-3/1). Como el jugador causó el movimiento de su bola, se le requería haberla recolocado con un golpe de castigo bajo la Regla 18-2. Al no haberlo hecho, jugó de un lugar equivocado. Sin embargo, como él lo hizo por instrucción de un árbitro, no incurrió en el castigo general bajo la Regla 18 por jugar de un lugar equivocado. No obstante, el jugador incurrió en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2 pués el causó que la bola se moviera antes de que el árbitro le diera una decisión. El jugador debe continuar con la bola jugada del lugar equivocado. (Revisada)

34-3/8
Jugador procede en base a decisión; luego se demuestra versión del jugador de los hechos es incorrecta

P. La bola en juego de un jugador se mueve, y el jugador pide una decisión a un árbitro. Al preguntarle, el jugador dice al árbitro que él no causó que su bola se moviera. El árbitro instruye al jugador a jugar la bola desde su nueva posición sin castigo. Después de que el jugador la juega, el árbitro se dá cuenta de que el jugador en efecto causó el movimiento de su bola. ¿Cuál es la decisión?

R. Como el jugador causó que la bola se moviera, se le requería recolocar la bola con un golpe de castigo bajo la Regla 18-2. Al no hacerlo, jugó de un lugar equivocado y pierde el hoyo en match play o incurre en un castigo de dos golpes en stroke play bajo la Regla 18.

El jugador debe continuar jugando con la bola jugada desde el lugar equivocado excepto si, en stroke play, existe una falta grave y el jugador todavía no ha jugado desde la mesa de salida del siguiente hoyo o, en el caso del último hoyo de la ronda, no ha salido del green, el árbitro debe requerir al jugador cancelar el golpe realizado desde el lugar equivocado y cualquier golpe posterior y jugar la

bola desde el lugar original.

La imposición del castigo general en esta situación es diferente de la Decisión 34-3/7 en que, en este caso, el jugador proporcionó la información incorrecta que condujo a la decisión incorrecta. El jugador es responsable por proporcionar los hechos reales al árbitro y está sujeto al castigo bajo la Regla aplicable si su versión incorrecta de los hechos condujo a que jugara desde un lugar equivocado. (Revisada).

34-3/9
Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad de árbitro y Comité

Resolver cuestiones de hecho es una de las acciones más difíciles para un árbitro, o todo el Comité. Por ejemplo, en estas situaciones existe una amplia gama de incidentes tales como para determinar si el jugador causó que una bola se moviera (Decisiones 18-2/0.5), si el jugador jugó desde afuera de la mesa de salida (Decisión 34-3/4), si se ejecutó un golpe (Decisión 14/1.5), el hoyo en donde se jugó una bola equivocada (Decisión 15-1/3) y el estado de un partido (Decisión 34-3/5).

En todas las situaciones en que se involucran cuestiones de hecho, la resolución de la duda debe hacerse a la luz de todas las circunstancias relevantes y evaluando el peso de la evidencia, incluyendo un balance de probabilidades cuando aplique (Decisión 15-1/3). Cuando el Comité es incapaz de determinar los hechos a su satisfacción, debe resolver el tema de la manera más justa posible (Decisión 34-3/5).

El testimonio de los jugadores involucrados es importante y debe tomarse en consideración. En algunas situaciones donde los hechos no son decisivos, la duda debe resolverse a favor del jugador (Decisiones 15-1/2 y 19-1/4.1); en otras, la duda debe ser resuelta en contra del jugador (Decisiones 13-4/35.5 y 21/3). No hay un método rápido para evaluar el testimonio de los jugadores o para asignar el peso específico de cada testimonio y cada situación debe ser tratada bajo sus propios méritos. La forma apropiada de actuar depende de las circunstancias en cada caso y debe ser dejada al juicio del árbitro, o de todo el Comité.

El testimonio de aquellos que no son parte de la competencia, incluyendo a los espectadores, debe ser aceptado y evaluado (Decisión 27/12). También es apropiado el uso del material grabado por las televisoras y similares para ayudar a resolver la duda.

Es importante que cualquier cuestión de hecho sea resuelta en un tiempo adecuado para que la competencia pueda continuar ordenadamente. Por lo tanto, el árbitro puede estar limitado a evaluar la evidencia disponible a tiempo. Cualquier decisión siempre está sujeta a una revisión posterior por el árbitro, o por todo el Comité cuando cualquier evidencia adicional esté disponible.

Si un juicio es hecho por un árbitro, el jugador tiene derecho a proceder bajo las bases de esa decisión ya sea que se trate de una interpretación de las Reglas de Golf (Decisión 34-3/1.5) o de la resolución de una cuestión de hecho (Decisión 34-3/7). En situaciones en que se den ambas circunstancias, si una decisión es incorrecta, el Comité puede tener la autoridad de hacer una corrección (Decisiones 34-3/1 y 34-3/7). Sin embargo, en todas las circunstancias, incluyendo match y stroke play, el árbitro o Comité está limitado en su habilidad

para hacer correcciones según la guía contenida en las Decisiones 34-2/5, 34-2/6, 34-2/7, 34-3/3 y 34-3/3.3. (Revisada)

MISCELÁNEAS

Misc./1
Record del campo

El término "récord del campo" no está definido en las Reglas de Golf. Sin embargo, generalmente es aceptado que un score récord se debe reconocer como el "récord del campo" oficial únicamente si se ha logrado en una competencia individual en stroke play (excluyendo competencias contra bogey, par o Stableford) con los hoyos y los marcas de las mesas de salida en sus lugares correctos para campeonato o competencia.

Se recomienda que un score récord no sea reconocido como el "récord del campo" oficial si estaba en vigor una Regla Local permitiendo colocaciones preferentes.

Misc./2
Si es que rastrillos se deben colocar adentro o afuera de bunkers

P. ¿Se deben colocar los rastrillos adentro o afuera de los bunkers?

R. No existe una respuesta perfecta con relación a la posición de los rastrillos, pero se piensa que existe menos posibilidad de un efecto favorable o desfavorable para el jugador si los rastrillos se colocan afuera de los bunkers.

Se podrá discutir que existe una mayor posibilidad de que una bola sea desviada a un bunker o hacia afuera de un bunker si el rastrillo es colocado afuera del bunker. También se podría asegurar que si el rastrillo está en el bunker es muy poco probable que la bola sea desviada hacia afuera del bunker.

Sin embargo, en la práctica, los jugadores que dejan los rastrillos en los bunkers frecuentemente los dejan en el lado que tiende a detener una bola que ruede a la parte plana del bunker, resultando en un golpe mucho más difícil de lo que hubiera sido de no ser así. Esto tiende a ocurrir mucho más en los campos con bunkers pequeños. Cuando la bola se queda encima o recargada en un rastrillo en un bunker y el jugador debe proceder según la Regla 24-1, puede no resultar posible recolocar la bola en el mismo punto o encontrar un punto en el bunker que no esté más cerca del hoyo – ver la Decisión 20-3d/2.

Si a los rastrillos se dejan en medio del bunker, la única forma de colocarlos es aventarlos al bunker lo que ocasiona daños a la superficie. Por otra parte, si un rastrillo está en medio de un bunker grande, o no se le utiliza o el jugador se ve obligado a rastrillar una gran superficie del bunker, lo que resulta en una demora innecesaria.

Por lo tanto, después de considerar todos estos aspectos, se recomienda que los rastrillos sean colocados afuera de los bunkers en lugares donde no es probable que afecten el movimiento de la bola.

Finalmente, es un asunto para el Comité decidir dónde desea que se coloquen los rastrillos.

APÉNDICE I

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

SECCIÓN A

REGLAS LOCALES

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

GENERAL

Según lo previsto en la Regla 33-8a, el *Comité* está facultado para elaborar y publicar Reglas Locales para condiciones anormales locales si tales Reglas son consistentes con la política establecida en este Apéndice. Además, existe información detallada con relación a Reglas Locales aceptables y prohibidas en los libros "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-8 y "Guía para Conducir una Competencia".

Si las condiciones anormales locales interfieren con el desarrollo adecuado del juego, y el *Comité* considera necesario hacer una Regla Local que modifique una Regla de Golf, dicha Regla Local debe ser autorizada por la Federación Mexicana de Golf.

De acuerdo con las políticas establecidas en el Apéndice I, el *Comité* podrá adoptar una Regla Local haciendo referencia a ella en la tarjeta de score o en el tablero de anuncios, usando los siguientes ejemplos de esta sección. Sin embargo, los ejemplos de Reglas Locales de naturaleza temporal, no deberían estar impresos en las tarjetas de score.

1. CAMPO – DEFINIR FUERA DE LÍMITES, MÁRGENES Y ESTATUS DE OBJETOS

El *Comité* puede adoptar Reglas Locales:

- Para especificar los medios utilizados para definir *fuera de límites*, *obstáculos de agua*, *obstáculos de agua laterales*, *terreno en reparación*, *obstrucciones* y partes integrales del *campo* (Regla 33-2a).
- Para clarificar el estado de *obstáculos de agua* que pueden ser *obstáculos de agua lateral* (Regla 26).
- Para clarificar el estado de objetos que pueden ser *obstrucciones* (Regla 24).
- Para declarar cualquier construcción como parte integral del *campo* y, en consecuencia, no una *obstrucción*, por ejemplo, construcciones de acceso en *mesas de salida*, *greenes* y *bunkers* (Reglas 24 y 33-2a).
- Para declarar superficies artificiales y costados de los caminos como parte integral del *campo*.
- Para proporcionar alivio del tipo otorgado bajo la Regla 24-2b a caminos y senderos, que no tienen superficies artificiales ni costados, si podrían afectar injustamente el juego.

• Para definir *obstrucciones* temporales instaladas en o junto al *campo* como *obstrucciones* movibles, inamovibles o temporal inamovible.

2. PROTECCIÓN DEL CAMPO

a. Terreno en reparación; Prohibido jugar

Si el *Comité* quiere proteger cualquier área del campo, incluyendo viveros, áreas recién plantadas y otras partes del *campo* bajo cultivo, debería declararla como *terreno en reparación* y prohibir el juego desde esa área. Se recomienda la siguiente Regla Local:

"El _____ (definido por_____) es *terreno en reparación* y está prohibido jugar desde ahí. Si la bola del jugador se encuentra en el área, o si tal área interfiere con la *cuadratura* o el área de intención de swing, el jugador deberá tomar alivio de acuerdo con la Regla 25-1.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

b. Protección a árboles jóvenes

Cuando se desea prevenir daños en árboles jóvenes, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Protección a árboles jóvenes identificados con _____. Si tal árbol interfiere con la *cuadratura* del jugador o con su área de intención de swing, la bola debe ser levantada, sin castigo y dropearla de acuerdo con el procedimiento descrito en la Regla 24-2b (Obstrucción inamovible). Si la bola reposa en un *obstáculo de agua,* el jugador debe levantarla y dropearla de acuerdo con el procedimiento descrito en la Regla 24-2b(i) excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar en el *obstáculo de agua*, y la bola deberá ser dropeada en el *obstáculo de agua*, o el jugador puede proceder bajo la Regla 26. La bola puede ser limpiada al levantarse bajo esta Regla Local.
Excepción: Un jugador no podrá obtener alivio bajo esta Regla Local si (a) existe interferencia por cualquier otra cosa, que no sea este tipo de árbol, que haga el *golpe* claramente impracticable, o (b) la interferencia de este tipo de árbol ocurre únicamente al utilizar un claramente irrazonable *golpe* o al tomar una *cuadratura*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

c. Áreas ecológicas

Si alguna autoridad apropiada (tal como una agencia gubernamental o similar) prohíbe entrar o jugar desde un área en o adyacente al *campo* por razones ecológicas, el *Comité* debería hacer una Regla Local explicando el procedimiento de alivio. El *Comité* podrá no declarar un área como área ecológica.

El *Comité* tiene cierta libertad en términos de decidir si el área se define como *terreno en reparación*, *obstáculo de agua*, o *fuera de límites*. Sin embargo, no puede ser simplemente definido como un *obstáculo de agua* si no llena los requisitos de la definición de obstáculo de agua y debería tratar de conservarse la

esencia del hoyo. Se recomienda la siguiente Regla Local:

"**1. Definición**
Un área ecológica (ESA por sus siglas en inglés) es un área así declarada por una autoridad apropiada. Está prohibido entrar o jugar desde ella por razones ecológicas.
El área _____ (definida por _____) son áreas ecológicas (ESA´s).
Esta área será jugada como (*terreno en reparación – obstáculo de agua – fuera de límites*).

2. Bola en un área ecológica
Terreno en reparación:
Si una bola reposa en un área ecológica (ESA) que ha sido definida como *terreno en reparación*, debe dropearse una bola de acuerdo con la Regla 25-1b.
Si se conoce o es virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en una ESA definida como *terreno en reparación*, el jugador podrá tomar alivio sin castigo de acuerdo con el procedimiento descrito en la Regla 25-1c.

Obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral
Si se encuentra la bola dentro o es conocido o virtualmente cierto que la bola que no ha sido encontrada se encuentra en un área ecológica (ESA) que ha sido definida como un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el jugador debe, con castigo de un golpe, proceder de acuerdo con lo que establece la Regla 26-1.

Nota: Si una bola dropeada según la Regla 26 rueda y queda en reposo de tal manera que el área ecológica (ESA) interfiere con la *cuadratura* o el área de golpe, el jugador deberá tomar alivio según lo descrito en el inciso 3 de esta Regla Local.

Fuera de límites
Si una bola se encuentra en un área ecológica (ESA) definida como *fuera de límites*, el jugador debe jugar una bola con un golpe de castigo, tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5).

3. Interferencia con cuadratura o área de swing
Interferencia por un área ecológica ocurre cuando ésta interfiere con la *cuadratura* del jugador o el área de swing. Si existe tal interferencia, el jugador deberá tomar alivio como sigue:
(a) A través del campo: Si la bola reposa a *través del campo*, debe determinarse el punto en el *campo* más cercano a donde está la bola que (a) no se acerque al *hoyo*, (b) evite la interferencia del área y, (c) no esté en un *obstáculo*, ni en un *green*. El jugador deberá levantar la bola y dropearla sin castigo dentro del largo de un bastón desde el punto en el campo así determinado que cumpla con los incisos (a), (b) y (c) anteriores.
b) En un obstáculo: Si la bola reposa en un *obstáculo*, el jugador deberá levantarla y dropearla de acuerdo con alguna de las siguientes opciones:
(i) Sin castigo, en el mismo *obstáculo*, lo más cerca posible al punto donde

estaba la bola, sin acercarse al *hoyo*, en una parte del *campo* que proporcione alivio completo del área ecológica; o

(ii) Con castigo de un golpe, fuera del *obstáculo*, conservando el punto en que la bola reposaba directamente entre el *hoyo* y el punto en donde se dropea, sin haber límite en que tan atrás del *obstáculo* podrá dropearse. Adicionalmente, el jugador puede proceder de acuerdo a la Regla 26 ó 28 si son aplicables.

c) En un green: Si la bola reposa en un *green*, el jugador deberá levantarla sin castigo, y colocarla en el punto más cercano que tenga alivio completo del área ecológica, pero sin acercarse al *hoyo*, y que no esté en un *obstáculo*.

La bola puede ser limpiada al ser levantada bajo el inciso 3 de esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no podrá obtener alivio según el inciso 3 de esta Regla Local si (a) la interferencia por cualquier otra cosa que no sea un área ecológica que haga el *golpe* claramente impracticable, o (b) la interferencia del área ecológica ocurre únicamente al utilizar un claramente irrazonable *golpe* o al tomar una *cuadratura*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

Nota: En caso de una violación grave a esta Regla Local, el *Comité* podrá imponer un castigo de descalificación."

3. Condiciones del campo
a. Bola enterrada

Las condiciones del *campo*, incluyendo lodo y demasiada humedad pueden interferir con el juego justo y justifican dar alivio por una bola enterrada en cualquier lugar *a través del campo*.

La Regla 25-2 permite alivio, sin castigo, por una bola enterrada en su propio impacto en una parte del campo con pasto cortado a la altura de la pista o menos. En el *green*, una bola puede levantarse y el daño causado por el impacto de la bola puede repararse (Reglas 16-1b y c). Cuando se permita tomar alivio por una bola enterrada en cualquier lugar *a través del campo*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"*A través del campo*, una bola que está enterrada, puede ser levantada, limpiada y dropeada sin castigo, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, sin acercarse al *hoyo*. La bola al dropearse, debe tocar primero una parte del *campo a través del campo*.

Nota: Una bola se encuentra "enterrada" cuando se encuentra en su propio impacto y parte de la bola se encuentra bajo el nivel del terreno. Una bola no tiene necesariamente que tocar el suelo para estar enterrada (por ejemplo, pasto, *impedimentos sueltos* y otros similares pueden interponerse entre la

bola y el suelo).

Excepciones:

1. Un jugador no puede tomar alivio bajo esta Regla Local si la bola está enterrada en su propio impacto en arena en un área que no está cortada a la altura de la pista o menos.
2. Un jugador no podrá obtener alivio según esta Regla Local si existe interferencia por cualquier otra cosa que no sea la condición cubierta en esta Regla Local que haga el *golpe* claramente impracticable.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

b. "Colocaciones preferentes" y "Reglas de Invierno"

En la Regla 25 se cubre el tema de *terreno en reparación*, y las condiciones locales anormales ocasionales que puedan interferir en el juego justo y no sean generalizadas en todo el *campo*, deberían definirse como *terreno en reparación*.

Sin embargo, algunas veces las condiciones adversas tales como las nevadas fuertes, los deshielos, las lluvias prolongadas o el calor extremo, podrán hacer las pistas difíciles y a veces, imposibilitan el uso de las máquinas de corte. Cuando tales condiciones son tan generalizadas que el *Comité* considerara que las "colocaciones preferentes" o las "reglas de invierno" ayudarían a un juego justo o a proteger el *campo*, se recomienda la siguiente Regla Local (que debería cancelarse tan pronto las condiciones lo permitan):

"Una bola que se encuentra en pasto podado a la altura de la pista *a través del campo*, [o especificar un área más restringida, por ejemplo: solamente en el hoyo 6], podrá ser levantada sin castigo y limpiada. Antes de levantarla, el jugador deberá marcar su posición. Una vez levantada, deberá colocarla en un punto dentro de [especificar el área, por ejemplo, seis pulgadas, un bastón, etc.] desde el lugar donde originalmente reposaba, sin acercarse al *hoyo*, y no en un *obstáculo*, ni en un *green*.

El jugador podrá colocar su bola solamente una vez, y después de hacerlo, la bola estará *en juego* (Regla 20-4). Si la bola no se queda en reposo en el punto donde fue colocada, se aplica la Regla 20-3d. Si la bola se queda en reposo en el punto cuando se coloca, y luego se *mueve*, no hay castigo y la bola debe ser jugada desde donde quedó, a menos que se aplique cualquier otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla, o si la mueve de cualquier otra manera, por ejemplo, rodándola con un bastón, incurre en castigo de un golpe.

Nota: "Pasto cortado a la altura de la pista" significa cualquier área en el *campo*, incluyendo senderos a través del rough, cortado a la altura de la pista o menos.

*CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes.

* Si el jugador incurre en el castigo general por violar esta Regla Local, no hay castigo adicional bajo la Regla Local."

c. Limpiar la bola
Condiciones como excesiva humedad causan que una cantidad significativa de lodo se adhiera a la bola, al grado que otorgar permiso para levantar, limpiar y recolocar la bola sería apropiado. En estas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

"En (especificar el área, por ejemplo: en el hoyo 6, en pasto cortado a la altura de la pista o menos, en cualquier lugar *a través del campo*, etc.), una bola podrá ser levantada y limpiada sin castigo. La bola deberá ser recolocada."

Nota: La posición de la bola deberá ser marcada antes de levantarla bajo esta Regla Local. – ver Regla 20-1.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

d. Hoyos de aireación
Cuando un campo ha sido aireado, puede ser que proceda una Regla Local que permita alivio sin castigo de los hoyos de aireación. Se recomienda la siguiente Regla Local:

"*A través del campo*, cuando una bola está dentro o encima de un hoyo de aireación, la bola podrá ser levantada sin castigo, limpiada y dropeada, lo más cerca posible a donde estaba, sin acercarse al *hoyo*. Al dropearse, debe tocar primero una parte del *campo a través del campo*.

En el *green*, el jugador podrá colocar su bola lo más cerca posible, sin acercarse al *hoyo*, en donde evite la situación.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

e. Uniones de trozos de pasto recién plantado
Si el *Comité* desea permitir alivio de uniones de trozos de pasto recién plantado, pero no del pasto recién plantado, se recomienda la siguiente Regla Local:

"*A través del campo*, uniones de trozos de pasto recién plantado (no el pasto mismo) se consideran *terreno en reparación*. Sin embargo, interferencia por una unión con la *cuadratura* del jugador no se considera, por si misma, interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola reposa en o toca la unión o la unión interfiere con el área de intención de swing, se tendrá

alivio bajo la Regla 25-1. Todas las uniones dentro del área de trozos de pastos recién plantados se consideran como la misma unión.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

f. Piedras en bunkers

Piedras son por definición *impedimentos sueltos*, y cuando la bola de un jugador está en un *obstáculo*, una piedra dentro o tocando el *obstáculo* no se puede tocar o mover (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en los *bunkers* podrían representar un peligro para los jugadores (un jugador podría ser herido por una piedra golpeada por el bastón durante un golpe) o interferir con el juego justo.

Cuando el Comité considere que se justifica permitir que se levanten piedras en un bunkers, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Piedras en las *bunkers* son *obstrucciones* movibles (aplica la Regla 24-1)"

4. OBSTRUCCIONES

a. Obstrucciones inamovibles cerca del green (ejemplo: aspersor de riego)

La Regla 24-2 proporciona alivio sin castigo por interferencia de una *obstrucción* inamovible, pero aclara que, *excepto en el green*, la intervención en la línea de juego no se considera interferencia según esta Regla.

Sin embargo, en algunos campos, los collarines de los *greenes* están tan podados que los jugadores desearían usar el putter desde fuera de ellos. En tales circunstancias, las *obstrucciones* inamovibles cercanas al green podrían interferir con el juego justo y se justifica publicar la siguiente Regla Local para alivio adicional, sin castigo, de intervención por una *obstrucción* inamovible:

"Alivio por interferencia de una *obstrucción* inamovible puede tomarse bajo la Regla 24-2.

Adicionalmente, si una bola reposa a través del campo y una *obstrucción* inamovible en o dentro de dos bastones del *green* y dentro de dos bastones de la bola interviene con la línea de juego entre la bola y el hoyo, el jugador podrá tomar alivio como sigue:

Debe levantar la bola y dropear lo más cerca posible de donde se encontraba, que (a) no se acerque al hoyo, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un obstáculo, ni en un green.

Si la bola del jugador reposa en el green y una obstrucción inamovible dentro del largo de dos bastones del green interviene en su línea de putt, el jugador puede tomar alivio como sigue:

Debe levantar la bola y colocarla en el punto más cercano de donde se encontraba que (a) no se acerque *al hoyo*, (b) evite la intervención, y c) no esté en un *obstáculo*.

La bola puede limpiarse al ser levantada.

Excepción: Un jugador no puede tomar alivio bajo esta Regla Local si existe interferencia por cualquier otra cosa diferente a la *obstrucción* inamovible que hace el *golpe* claramente impracticable.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

Nota: El *Comité* puede restringir esta Regla Local a hoyos específicos, a bolas en reposo únicamente en pasto cortado a la altura de la pista o menos, a obstrucciones específicas, o en el caso de *obstrucciones* que no estén en el *green* a aquellas que se encuentren en pasto cortado a la altura de la pista o menos. "Pasto cortado a la altura de la pista o menos" significa cualquier área del *campo*, incluyendo caminos en el rough, con pasto cortado a la altura del fairway o menos.

b. Obstrucciones temporales inamovibles (TIO´S)
Cuando se instalen obstrucciones temporales en o junto al *campo*, el *Comité* debería definir el estatus de tales obstrucciones, como movibles, inamovibles o temporales inamovibles.

Si el *Comité* define tales obstrucciones como obstrucciones temporales inamovibles, se recomienda la siguiente Regla Local:

"**1. Definición**
Una obstrucción temporal inamovible (TIO) es un objeto artificial no permanente, el cual se instala frecuentemente para una competencia, y que está fijo o no fácilmente movible. Ejemplos de obstrucciones temporales inamovibles (TIO) incluyen, pero no se limitan a: carpas, pizarrones de resultados, gradas, torres de televisión y sanitarios.

Los cables de soporte son parte del TIO, a menos que el *Comité* declare que deberán tratarse como líneas elevadas de alta tensión o cables.

2. Interferencia
Interferencia por una obstrucción temporal inamovible ocurre cuando (a) la bola reposa frente a la obstrucción y tan cerca de ella que interfiere con la *cuadratura* del jugador o con el área de intención de swing, o (b) la bola reposa dentro, encima, abajo o atrás de la obstrucción, de tal manera que cualquier parte de ella se interpone directamente entre la bola del jugador y el *hoyo* y se encuentra en su *línea de juego*; también existe interferencia si la bola está dentro del largo de un bastón de un punto equidistante del *hoyo*, en donde tal intervención existiera.
Nota: Una bola está por debajo de la obstrucción temporal inamovible cuando se encuentra abajo del límite exterior de la obstrucción aún cuando esos límites no se extiendan verticalmente hacia abajo hasta el suelo.

3. Alivio
Un jugador podrá obtener alivio por interferencia de una obstrucción temporal inamovible aunque la obstrucción se encuentre *fuera de límites,* como sigue:
(a) A través del campo: Si la bola reposa *a través del campo,* debe determinarse el punto en el *campo* más cercano al lugar donde se encuentra la bola (a) que no

esté más cerca del *hoyo*, (b) que evite la interferencia como se define en el inciso 2 de esta Regla Local, y (c) que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*. El jugador deberá levantar la bola y dropearla sin castigo, dentro del largo de un bastón desde el punto en el *campo* así determinado que cumpla con los puntos (a), (b) y (c) anteriores.

(b) En un obstáculo: Si la bola reposa en un *obstáculo*, el jugador deberá levantarla y dropearla de acuerdo con alguna de las siguientes opciones:

(i) Sin castigo, según el inciso 3(a) anterior, excepto que la parte del *campo* más cercana que ofrezca alivio completo deberá estar dentro del mismo *obstáculo* y la bola deberá ser dropeada dentro del mismo, o si el alivio completo no es posible, en una parte del campo dentro del mismo *obstáculo* que proporcione el máximo alivio disponible; o,

(ii) Con castigo de un golpe, fuera del *obstáculo* de la siguiente forma: el jugador debe determinar el punto en el campo más cercano a donde está la bola, el cual (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia como se define en el inciso 2 y (c) no esté en un *obstáculo*. Deberá dropear la bola dentro del largo de un bastón del lugar así determinado en el campo que cumpla con los puntos (a), (b) y (c) anteriores.

La bola puede ser limpiada cuando se levanta según el inciso 3.

Nota 1: Si la bola está en un *obstáculo* esta Regla Local no excluye la posibilidad de que el jugador proceda bajo la Regla 26 ó la Regla 28 si es aplicable.
Nota 2: Si una bola que se requiere dropear bajo esta Regla Local no se puede recuperar inmediatamente se puede sustituir por otra.
Nota 3: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que (a) permita o requiera que el jugador use la zona de dropeo al tomar alivio de una obstrucción temporal inamovible, o (b) permita al jugador como opción adicional, dropear una bola al lado opuesto de la obstrucción del punto establecido en el inciso 3, siempre de conformidad con los requerimientos de dicho inciso.

Excepciones: Si la bola de un jugador está enfrente de o atrás de la obstrucción temporal inamovible (pero no está dentro, encima o debajo de la obstrucción temporal inamovible), no podrá obtener alivio según el inciso 3 si:
1. Existe interferencia por cualquier otra cosa que no sea la obstrucción temporal inamovible que haga la realización del *golpe* claramente impracticable para él o, en el caso de intervención, sería irrazonable realizar un *golpe* ya que la bola no puede tomar una trayectoria en dirección al *hoyo*;
2. La interferencia por la obstrucción temporal inamovible ocurre únicamente al utilizar un claramente irrazonable *golpe* o al tomar una *cuadratura*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal; o
3. En el caso de intervención, sería claramente irrazonable esperar que el jugador pudiera golpear la bola lo suficientemente lejos hacia el hoyo y que la bola llegara a la obstrucción temporal inamovible.

Un jugador sin derecho a alivio debido a estas excepciones, podrá, si la bola reposa *a través del campo* o en un *bunker* , obtener alivio como lo establece la Regla 24-2b, si es aplicable. Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador puede levantar y dropear la bola de acuerdo con la Regla 24-2b (i), excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe

dropearse en el *obstáculo de agua*, o el jugador puede proceder bajo la Regla 26-1.

4. Bola en TIO no encontrada
Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en, sobre o debajo de una obstrucción temporal inamovible, el jugador podrá dropear una bola según lo previsto en los incisos 3 o 5, si son aplicables.
Para aplicar los incisos 3 y 5, se considera que la bola reposa en el punto por donde cruzó por última vez los límites exteriores de la obstrucción (Regla 24-3).

5. Zonas de dropeo
Si a un jugador le interfiere una obstrucción temporal inamovible, el *Comité* podrá permitir o requerir que el jugador use una zona de dropeo. Si al tomar alivio, el jugador decide usar una zona de dropeo deberá usar la más cercana a donde estaba la bola originalmente o se considera que estaba según el inciso 4, (no obstante que la zona de dropeo más cercana esté más cerca del hoyo).

Nota: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que prohíba el uso de una zona de dropeo que esté más cerca del hoyo.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

c. Líneas de electricidad y Cables temporales
Cuando existen cables eléctricos, cables o líneas telefónicas instaladas temporalmente en el campo, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Cables eléctricos, cables o líneas telefónicas temporales, y sus cubiertas y soportes, se consideran *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, se aplica la Regla 24-1.

2. Si son fijos o no fácilmente movibles, si la bola reposa *a través del campo* o dentro de un *bunker*, el jugador podrá obtener alivio según la Regla 24-2b. Si la bola reposa dentro de un *obstáculo de agua*, el jugador podrá obtener alivio según la Regla 24-2b (i), excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar dentro del mismo *obstáculo de agua* y la bola deberá dropearse dentro de él. El jugador también tiene la opción de proceder según la Regla 26.

3. Si una bola golpea un cable o línea telefónica elevada, debe cancelarse el *golpe* y repetirse, sin castigo de acuerdo a la Regla 20-5 (Jugar el siguiente golpe desde el sitio anterior).

Nota: Los cables de soporte de una obstrucción temporal inamovible son parte de ella, si es que el *Comité* no declara en una Regla Local que se consideran como cables elevados.
Excepción: Si una bola golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no debe repetirse el *golpe*.

4. Zanjas para cables que están cubiertos con pasto son *terreno en reparación* aunque no estén marcadas y se aplica la Regla 25-1b.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

5. OBSTÁCULOS DE AGUA - BOLA JUGADA PROVISIONALMENTE BAJO LA REGLA 26-1

Si un *obstáculo de agua* (incluyendo un **obstáculo de agua lateral**) es de tal tamaño y forma y/o está localizado en una posición que:

(i) sería impráctico determinar si la bola está en el obstáculo, o determinarlo causaría un retraso indebido, y

(ii) si la bola original no se encuentra y es conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en el *obstáculo de agua*,

el *Comité* puede establecer una Regla Local permitiendo el juego de una bola que se juegue provisionalmente bajo la Regla 26-1. La bola se juega provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1 o cualquier Regla Local aplicable. En este caso, si la bola jugada provisionalmente y la bola original están en un *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como se encuentre o continuar con la bola jugada provisionalmente, pero no puede proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a su bola original.

En estas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Si existe duda de que una bola esté en o esté perdida en el *obstáculo de agua* (especificar localización), el jugador puede jugar otra bola provisionalmente bajo cualquiera de las opciones que sean aplicables de la Regla 26-1.

Si la bola original es encontrada fuera del *obstáculo de agua*, el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la bola original es encontrada en el *obstáculo de agua,* el jugador puede jugar la bola original como se encuentra o continuar jugando con la bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1.

Si la bola original no es encontrada o identificada dentro del periodo de búsqueda de 5 minutos, el jugador debe continuar con la bola provisional.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

6. ZONAS DE DROPEO

Si el *Comité* considera que no es posible o práctico proceder exactamente de acuerdo con las Reglas 24-2b o 24-3 (Obstrucción inamovible), Regla 25-1b o 25-1c (Condiciones anormales del terreno), 25-3 (Green equivocado), Regla 26-1 (Obstáculos de agua y Obstáculos de agua lateral) o Regla 28 (Bola Injugable), puede establecer zonas de dropeo en donde se pueda o se deba dropear una bola al tomar alivio.

Generalmente, estas zonas de dropeo deben considerarse como una opción adicional de dropeo a los alivios previstos por la Regla aplicable, en lugar de considerarse obligatorias.

Usando el ejemplo de una zona de dropeo para un *obstáculo de agua*, cuando se

utiliza una zona de dropeo, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Si la bola está en o es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en el *obstáculo de agua* (especificar el lugar), el jugador puede:
(i) proceder bajo la Regla 26-1; o
(ii) como opción adicional, dropear una bola, con castigo de un golpe, en la zona de dropeo.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes."

Nota: Al utilizar una zona de dropeo aplican las siguientes consideraciones respecto al dropeo y redropeo de la bola:
(a) El jugador no tiene que estar parado dentro de la zona de dropeo al dropear la bola.
(b) La bola dropeada debe primero tocar una parte del campo dentro de la zona de dropeo.
(c) Si la zona de dropeo está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropeo.
(d) La bola dropeada no tiene que quedar en reposo dentro de la zona de dropeo.
(e) La bola dropeada debe redropearse si rueda y queda en reposo en una posición cubierta por la Regla 20-2c (i-vi).
(f) La bola dropeada puede rodar más cerca del hoyo que el punto que primero toco una parte del *campo*, siempre que quede en reposo dentro del largo de dos bastones de dicho punto y no en cualquier posición cubierta por (e).
(g) Sujeto a lo que señalan las consideraciones de (e) y (f), la bola dropeada puede rodar y quedar en reposo más cerca del *hoyo* que:
- su posición original o estimada (ver Regla 20-2b);
- el *punto de alivio más cercano* o alivio máximo disponible (Regla 24-2, 25-1 ó 25-3); o
- el punto en el que la bola original cruzo el margen del *obstáculo de agua* o del *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1).

7. EQUIPOS PARA MEDIR DISTANCIA

Si el *Comité* desea proceder de acuerdo con la Nota bajo la Regla 14-3, se recomienda la siguiente Regla Local:

"[Especificar como corresponda, ejemplo, En esta competencia, o para todo juego en este *campo*, etc.], un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un aparato que mida distancia. Si, durante una *ronda estipulada*, un jugador utiliza un aparato para medir distancia para calcular o medir otras condiciones que pueden afectar su juego (ejemplo: cambios de elevación, velocidad del viento, etc.), el jugador estará violando la Regla 14-3."

APÉNDICE I

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

SECCIÓN B

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

GENERAL

La Regla 33 -1 estipula que: "El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales se jugará una competencia". Estas condiciones deberían incluir información acerca de la forma de inscripción, requerimientos de elegibilidad, número de rondas, y otros temas que no sería apropiado tratar en las Reglas de Golf o en este Apéndice. Existe información detallada de estos temas en el libro "Decisiones sobre las Reglas de Golf" en la Regla 33-1 y el libro "How to Conduct a Competition".

Sin embargo, se llama la atención del Comité sobre los siguientes puntos específicos que podrían ser incluidos en las Condiciones de la Competencia:

1. ESPECIFICACIONES DE BASTONES Y LA BOLA

Las siguientes dos condiciones se recomiendan solamente para competencias que involucren jugadores expertos:

a. Lista de cabezas de driver aprobadas

En su página (http:www.usga.org) la USGA periódicamente emite una lista de cabezas de driver aprobadas; en esta lista aparecen las que han sido evaluadas y que cubren las especificaciones de Las Reglas de Golf. Si el *Comité* desea limitar a los jugadores a utilizar cabezas de driver identificadas por modelo e inclinación que se encuentren en la lista, la lista debería estar disponible y la siguiente condición de la competencia a utilizarse:

"Cualquier driver que el jugador lleve debe tener una cabeza identificada por modelo e inclinación, debe aparecer en la Lista actualizada de Cabezas de driver aceptadas emitida por la USGA.

Excepción: Un driver con una cabeza fabricada antes de 1999 está exento de esta condición.

*CASTIGO POR TRAER, PERO NO EFECTUAR UN GOLPE, UN BASTÓN O BASTONES, EN VIOLACIÓN A LA CONDICIÓN:
Match play – Al término del hoyo en el que se descubre la falta, el estado del partido se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en que ocurrió la infracción;

deducción máxima por ronda – Dos hoyos.
Stroke play – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros hoyos en que la infracción ocurrió).
Match play o stroke play – Si la infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que se descubre durante el juego del siguiente hoyo, y el castigo debe aplicarse de de acuerdo con ello.
Competencias contra Bogey y par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a.
Competencias Stableford – ver Nota 1 a la Regla 32-1b.

*Cualquier bastón o bastones traídos en violación de está condición deben declararse fuera de juego por el jugador a su oponente en match play o a su anotador o a un co-competidor en stroke play inmediatamente después de que se descubre la infracción. Si el jugador no lo hace, será descalificado.

CASTIGO POR EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN EN VIOLACIÓN DE LA CONDICIÓN:
Descalificación."

b. Lista de Bolas de golf Aprobadas
La USGA periódicamente publica en su página web (www.usga.org), una Lista de Bolas de Golf aprobadas, las cuales han sido probadas y aceptadas. Si el *Comité* desea exigir a los jugadores el uso de una bola de golf de la lista, ésta debería publicarse en el tablero de avisos y utilizar la siguiente condición de la competencia:

"La bola jugada por el jugador deberá aparecer en la Lista de Bolas Aprobadas por la USGA.".

CASTIGO POR INFRINGIR ESTA CONDICIÓN:
Descalificación."

c. Condición de una bola
Si el *Comité* desea prohibir el cambio de marca y tipo de *bola* durante una *ronda estipulada*, se recomienda la siguiente condición:

"Limitación de bolas usadas durante la ronda (Nota a la Regla 5-1).

(i) Condición de "una Bola":
Durante una *ronda estipulada*, el jugador deberá usar bolas de golf de la misma marca y tipo, como figuran en una sola entrada en la Lista de bolas aceptadas.

Nota: Si una bola de otra marca y/o tipo es dropeada o colocada, podrá ser levantada sin castigo, y el jugador deberá entonces proceder dropeando o colocando una bola correcta (Regla 20-6).

CASTIGO POR INFRINGIR ESTA CONDICIÓN:
Match play – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado

del partido deberá ajustarse deduciendo un hoyo por cada uno en el que se cometió la infracción; deducción máxima por ronda – Dos hoyos.
Stroke play – Dos golpes de castigo por cada *hoyo* en el que la infracción ocurrió; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes (dos golpes por cada uno de los primeros dos hoyos en los que la infracción ocurrió).
Competencias de bogey y par – Ver Nota I a la Regla 32-1a.
Competencias Stableford – Ver Nota I a la Regla 32-1b.

(ii) Procedimiento cuando la violación se descubre
Cuando un jugador descubre que ha jugado una *bola* que viola esta condición, deberá abandonarla antes de jugar desde la siguiente *mesa de salida* y completar la ronda usando una bola correcta; de otra forma el jugador será descalificado. Si se descubre la violación durante el juego de un *hoyo*, y el jugador decide sustituir la bola con una bola correcta antes de terminarlo, deberá colocarla en el punto en donde reposaba la bola que violó la condición."

2. CADDIE (NOTA A LA REGLA 6-4)

La Regla 6-4 permite que el jugador utilice un caddie, siempre que tenga uno solo a la vez. Sin embargo, podrá haber circunstancias en las cuales el *Comité* desea prohibir el uso de *caddies* o desea restringir quién podrá salir como *caddie*, por ejemplo: un profesional de golf, sus hermanos, sus padres, u otro jugador participando en la misma competencia, etc. En tales casos, se recomienda el siguiente texto:

Se prohíbe el uso de caddie
"Se prohíbe al jugador el uso de *caddie* durante la *ronda estipulada*."

Restricción de caddies
"Se prohíbe al jugador que utilice a _____ como su *caddie* durante la *ronda estipulada*.

*CASTIGO POR VIOLAR ESTA CONDICIÓN:
Match play – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado del partido se ajustará deduciendo un hoyo por cada uno en el que se cometió la infracción; deducción máxima por ronda – dos hoyos.
Stroke play – Dos golpes de castigo por cada hoyo en el que la infracción ocurrió; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ocurrió la infracción).
Match play o stroke play – Si la infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del siguiente hoyo, y el castigo deberá aplicarse de acuerdo con ello.
Competencias contra bogey y par – Ver nota I a la Regla 32-1a.
Competencias Stableford – Ver nota I a la Regla 32-1b.

* Un jugador con más de un caddie en violación a esta condición debe, inmediatamente, al descubrirse la infracción, asegurarse de que cumple con esta condición para el resto de la *ronda estipulada*. De otra manera, el jugador será descalificado.

3. Ritmo de juego (Nota 2 a la Regla 6-7)
Para prevenir el juego lento, el *Comité* podrá publicar un tiempo de juego de acuerdo a la Nota 2 de la Regla 6-7.

4. Suspensión del juego a causa de una situación peligrosa (Nota a la Regla 6-8b)
Debido a que ha habido muchas muertes y lesiones a causa de los rayos en los campos de golf, se exhorta a todos los clubes y *Comités* de competencias de golf, que tomen las precauciones necesarias para la protección de las personas contra los rayos. Se hace hincapié en las Reglas 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición de la Nota a la Regla 6-8b, se recomienda el siguiente texto:

"Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité* por una situación peligrosa, si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos *hoyos*, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* lo ordene. Si están jugando un *hoyo*, deben interrumpir de inmediato y no lo reanudarán hasta que el *Comité* lo ordene. Si un jugador no interrumpe de inmediato, será descalificado a menos que existan circunstancias que justifiquen dejar sin efecto el castigo como se establece en la Regla 33-7.

La señal para suspensión inmediata del juego debido a una situación peligrosa será una nota prolongada de sirena"

Las siguientes señales se usan generalmente y se recomienda que todos los *Comités* lo hagan de la misma manera:

• Suspensión inmediata del juego: Una nota prolongada de sirena.

• Suspensión de juego: Tres notas consecutivas de sirena, repetidas.

• Reanudar el juego: dos notas breves de sirena, repetidas.

5. PRÁCTICA
a. General
El *Comité* podrá establecer normas específicas para la práctica, de acuerdo con la Nota a la Regla 7-1, excepción (c) a la Regla 7-2, la Nota 2 a la Regla 7 y Regla 33-2c.

b. Práctica entre hoyos (Nota 2 a la Regla 7)
Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota 2 de la Regla 7-2, se recomienda el siguiente texto:

"Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe hacer cualquier golpe de práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado y no debe probar la superficie del *green* del último hoyo jugado rodando una bola.

CASTIGO POR INFRINGIR LA CONDICIÓN:
Match play – pérdida del siguiente hoyo.
Stroke play – 2 golpes en el siguiente hoyo.

Match play o stroke play – En caso de que la infracción suceda en el último hoyo de la *ronda estipulada*, el jugador incurre en castigo en ese hoyo."

6. CONSEJO EN COMPETENCIAS POR EQUIPOS (NOTA A LA REGLA 8)

Si el *Comité* desea adoptar la condición de la Nota a la Regla 8, se recomienda el siguiente texto:

"De conformidad con la Nota a la Regla 8 de las Reglas de Golf, cada equipo podrá designar a una persona (además de las personas de las cuales se puede solicitar *consejo* según esa Regla) quien podrá dar *consejos* a los integrantes del equipo. Dicha persona (inserte aquí cualesquier restricción deseada con relación a quién podrá ser nombrado) debe ser plenamente identificada ante el *Comité*, antes de dar *consejos*."

7. HOYOS NUEVOS (NOTA A LA REGLA 33-2B)

El *Comité* podrá estipular de acuerdo a la Nota a la Regla 33-2b, que las posiciones de las *mesas de salida* y de los *hoyos* para una ronda de una competencia que se juegue en más de un día, se podrán cambiar cada día.

8. TRANSPORTACIÓN

Si se desea requerir que los jugadores caminen en una competencia, se recomienda la siguiente condición:

"Los jugadores no deben utilizar cualquier forma de transportación durante una *ronda estipulada* a menos que sea autorizada por el *Comité*.

*CASTIGO POR INFRINGIR ESTA CONDICIÓN:
Match play – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado del partido debe ajustarse deduciendo un hoyo por cada uno en el que se cometió la infracción; deducción máxima por ronda – Dos hoyos.
Stroke play – Dos golpes de castigo por cada hoyo en el que la infracción ocurrió; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros hoyos en que ocurrió la infracción).
Match play o stroke play – Si la infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del siguiente hoyo, y el castigo debe aplicarse cómo corresponda.
Competencias contra bogey y par – Ver nota I a la Regla 32-1a.
Competencias Stableford – Ver nota I a la Regla 32-1b.

*El uso de cualquier forma no autorizada de transportación debe descontinuarse inmediatamente al descubrirse la infracción. De otra forma, el jugador será descalificado.

9. ANTI-DOPING

El *Comité* podrá establecer en las condiciones de la competencia, que los jugadores deberán cumplir con una política anti-doping.

10. CÓMO DECIDIR EMPATES

En ambos, match play y stroke play, un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se requiere tener un solo ganador, el *Comité* tiene la autoridad bajo la Regla 33-6 de determinar cómo y cuando se efectuará el desempate. La decisión debería publicarse antes del inicio de la competencia.

La USGA recomienda:

Match play

Un match play que termina empatado, debería desempatarse en juego *hoyo* por hoyo, hasta que uno de los bandos gane un hoyo. El desempate debería empezar en el hoyo en donde empezó el partido. En un partido con ventaja se deberían conceder los mismos golpes de ventaja que en la *ronda estipulada*.

Stroke play

(a) En el caso de un empate en una competencia de *stroke play* sin ventaja (scratch *stroke play*), se recomienda un desempate en el campo. El desempate podrá ser de 18 *hoyos*, o menos, si así lo específica el *Comité*. Si esto no es práctico, o si siguen empatados, se recomienda un desempate *hoyo* por *hoyo*.

(b) En el caso de un empate en una competencia de *stroke play* con handicap, se recomienda un desempate con handicap. El desempate podrá ser de 18 *hoyos*, o menos si así lo específica el *Comité*. Se recomienda que cualquier desempate de este tipo consista de cómo mínimo 3 *hoyos*.

En competencias en las que la asignación de ventajas no tiene importancia, si el desempate es de menos de 18 *hoyos* las ventajas de cada jugador para el desempate deberían calcularse proporcionalmente al número de *hoyos* a jugar. Las fracciones de golpe de ventaja de medio o más, se deben contar como un golpe de ventaja; las fracciones de golpe de ventaja de menos de medio, se deben descartar.

En competencias en las que la asignación de ventajas tiene relevancia, tales como *Bola baja* en *stroke play* y competencias contra Bogey, par y Stableford; las ventajas deberían asignarse tal y como se hizo durante la competencia mediante el uso del cuadro de ventajas respectivo de cada jugador.

(c) Si un desempate de cualquier tipo no es práctico, se recomienda la comparación de las tarjetas de score. El método de comparar las tarjetas de score se debería anunciar con anticipación y debería incluir que pasará si este método no produce un ganador. Un método aceptable para comparar tarjetas, es determinar el ganador basado en el mejor score o la mejor puntuación de los últimos nueve *hoyos*. Si los jugadores empatados tienen el mismo score o la misma puntuación para los últimos nueve *hoyos*, se debe determinar el ganador basado en los últimos seis *hoyos*, últimos tres y finalmente, el *hoyo* 18. Si se usa este método en una competencia de salidas múltiples, se recomienda que "los últimos nueve *hoyos*, últimos seis *hoyos*, etc." sean los *hoyos* 10-18, 13-18, etc.

Para competencias en las que las ventajas no tienen relevancia, tales como *stroke play* individual, si el método de los últimos nueve, últimos seis,

últimos tres se utiliza; una mitad, una tercera o sexta parte, etc. de los golpes de ventaja, deberá deducirse del score de dichos *hoyos*. Para el uso de fracciones en las deducciones, el *Comité* debería respetar las recomendaciones de la autoridad de handicap relevante.

En competencias en las que la asignación de ventajas tiene relevancia, tales como *Bola baja* en *stroke play* y competencias de contra bogey, par y Stableford; las ventajas deberían asignarse tal y como se hizo durante la competencia mediante el uso del cuadro de ventajas respectivo de cada jugador.

11. DISTRIBUCIÓN PARA MATCH PLAY (DRAW FOR MATCH PLAY)

Aunque la distribución (draw) para match play podrá ser ciega o ciertos jugadores podrán ser distribuidos en diferentes cuartos u octavos, se recomienda la Distribución Numérica General, si los partidos se determinan por una ronda de calificación.

Distribución numérica general

Con el propósito de determinar los lugares en la distribución, los empates en la ronda de calificación, con excepción del último lugar calificado, se deberán decidir por el orden en que las tarjetas de score fueran entregadas por los jugadores; la primera puntuación que se entrega recibe el número más bajo disponible, etc. Si es imposible determinar dicho orden, se deberá decidir los empates por medio de un sorteo.

Mitad superior	Mitad inferior	Mitad superior	Mitad inferior
64 clasificados		32 clasificados	
1 vs. 64	2vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49 1	5 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 clasificados	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 clasificados	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

APÉNDICES II Y III Y IV

DEFINICIONES

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – páginas 4-15.

La USGA se reserva el derecho en cualquier momento de cambiar las Reglas relacionadas con bastones y bolas y crear o modificar las interpretaciones relacionadas con ellas. Para información actualizada ponerse en contacto con la USGA o consultar www.usga.org.

Cualquier diseño de un bastón o de una *bola* que no esté cubierto por las *Reglas*, y que sea contrario al propósito e intención de las *Reglas* o que pudiese significar un cambio sustancial en la naturaleza del juego, será reglamentado por la USGA.

Las dimensiones y límites contenidos en los Apéndices II y III se refieren a medidas usadas para determinar su cumplimiento. También incluyen, a manera de información, la equivalencia en medidas imperiales y métricas, calculando las conversiones con la formula 1 pulgada = 25.4 mm.

APÉNDICE II

DISEÑO DE BASTONES

Un jugador que dude de las especificaciones de un bastón deberá consultar a la USGA.

Un fabricante debería enviar una muestra del bastón que proyecta fabricar a la USGA para que se dictamine si el bastón cubre con las especificaciones de las Reglas. Si un fabricante no envía una muestra o no espera el dictamen antes de fabricarlo o venderlo, asume el riesgo de un dictamen desfavorable en el caso de que el bastón no las cubra.

Los siguientes párrafos describen los lineamientos generales para el diseño de bastones e incluyen especificaciones e interpretaciones. Información adicional con relación a estos reglamentos y su adecuada interpretación, aparece publicada en la "Guía acerca de las *Reglas* sobre bastones y *bolas*".

Cuando se requiere que un bastón o parte de él cumpla con las especificaciones de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con la intención de que cumpla con dicha especificación.

1. BASTONES

a. General

Un bastón es un implemento diseñado para golpear la *bola* y generalmente tiene tres presentaciones: maderas, fierros y putters, que se distinguen por su forma e intención de uso. Un putter es un bastón cuya inclinación (loft) no excede de diez grados y está diseñado básicamente para ser usado en el *green*.

Un bastón no debe ser sustancialmente diferente de la forma y fabricación tradicional. El bastón deberá estar compuesto de una varilla y una cabeza y puede contar con material agregado a la varilla para permitirle al jugador lograr un buen agarre (ver 3 abajo). Todas las partes del bastón deben ser fijas para que el bastón sea una unidad, y no deberá tener ningún agregado externo. Se permiten excepciones para agregados que no afecten el desempeño del bastón.

b. Ajustabilidad

Todos los bastones pueden incluir mecanismos que permitan un ajuste del peso. Otras formas de ajustabilidad pueden permitirse después de ser evaluadas por parte de la USGA. Los siguientes requisitos se aplican a todos los métodos de ajuste permitidos:

(i) no pueda hacerse de un momento a otro;
(ii) todas las partes ajustables estén firmemente fijas y no exista ninguna probabilidad razonable de que se aflojen durante una ronda; y
(iii) todas las configuraciones de ajuste cumplan con las *Reglas*.

Durante el juego de una *ronda estipulada,* las características de juego de un bastón no deben ser alteradas intencionalmente mediante un ajuste o de cualquier otra forma (ver Regla 4-2a).

c. Longitud

La longitud total de un bastón deberá ser mínimo de 18 pulgadas (0.457 M.) y,

excepto para los putters, no deberá exceder de 48 pulgadas (1.219 M.).

Para las maderas y los fierros, la longitud se mide cuando el bastón reposa en un plano horizontal y la planta del bastón se coloca contra un plano de 60° como se muestra en la Figura I. La longitud se define como la distancia medida desde el punto de intersección de los dos planos hasta la parte superior de la empuñadura. Para los putters, la medida de longitud se mide desde la parte superior de la empuñadura a lo largo del eje de la varilla o una extensión en línea recta hasta la planta del bastón.

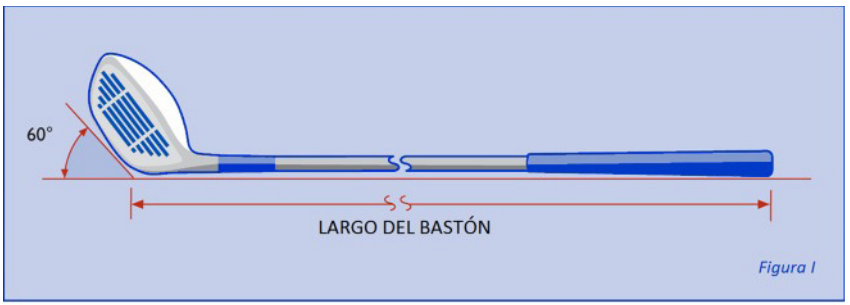


Figura I

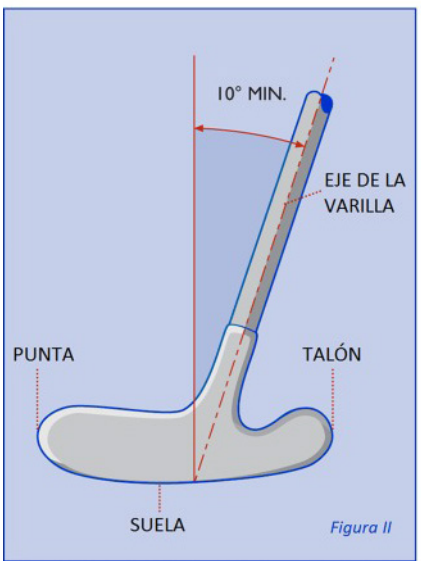


Figura II

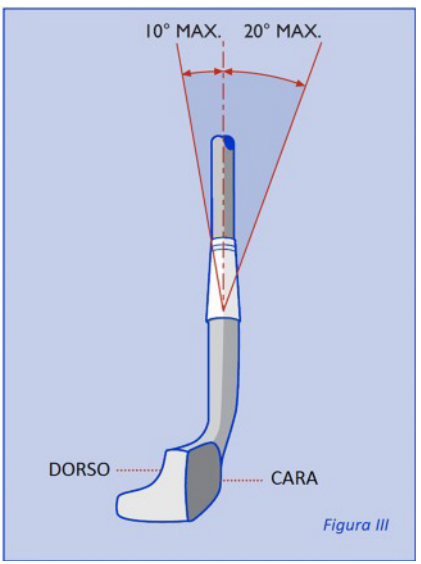


Figura III

d. Alineación

Cuando el bastón está en su posición normal de postura, la alineación de la varilla debe ser de tal forma que:

(i) el eje de la varilla deberá variar de la vertical con respecto al plano puntatalón del bastón cuando menos 10 grados (ver Figura II); Si el diseño general del bastón permite que el jugador lo pueda usar efectivamente en una posición vertical o casi vertical, la varilla puede ser requerida para variar del plano vertical cuando mucho por 25 grados;

(ii) el eje de la varilla no debe variar de la vertical con respecto al plano de la

línea de juego por más de 20 grados hacia adelante ó 10 grados hacia atrás (ver Figura III).

Excepto para putters, toda la extensión del talón debe quedar dentro de 0.625 pulgadas (15.88 Mm.) del plano conteniendo el eje de la parte recta de la varilla y de la *línea* (horizontal) proyectada *de juego* (ver Figura IV).

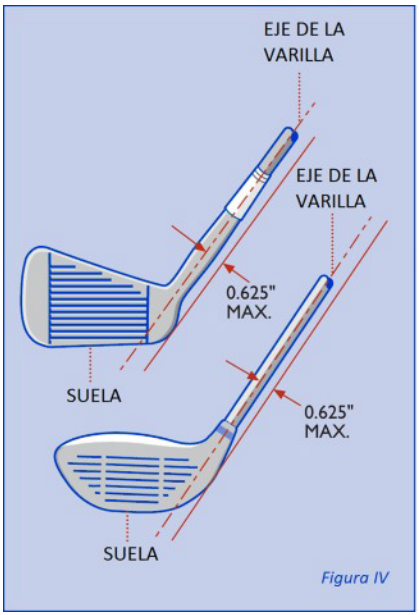


Figura IV

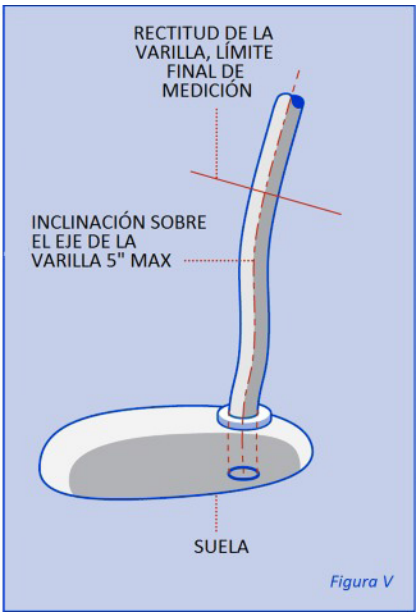


Figura V

2. VARILLA

a. Rectitud

La varilla deberá ser recta desde la parte superior de la empuñadura hasta un punto a no más de 5 pulgadas (127 Mm.) arriba de la planta del bastón, medido desde el punto en que la varilla deja de estar recta a lo largo del eje de la varilla curveada hasta el cuello y/o la boquilla (ver Figura V).

b. Propiedades de flexión y torsión

En cualquier punto a lo largo, la varilla debe:

(i) flexionarse de tal forma que la deformación sea la misma sin importar como sea rotada alrededor de su eje longitudinal; y

(ii) se tuerza la misma cantidad en ambas direcciones.

c. Unión con la cabeza del bastón

La varilla debe fijarse a la cabeza del bastón en el talón directamente o a través de un solo cuello sencillo y/o una boquilla.

La longitud desde la parte superior del cuello y/o boquilla hasta la planta del bastón, no deberá tener una longitud mayor de 5 pulgadas (127 mm.) medida a lo largo de su eje siguiendo cualquier curva que tenga el cuello y/o la boquilla (ver Figura VI).

Excepción para putters: La varilla, el cuello o la boquilla de un putter

podrán fijarse en cualquier punto de la cabeza.

3. EMPUÑADURA (ver figura VII)

La empuñadura consiste en un material adherido a la varilla para que el jugador pueda agarrar el bastón con firmeza. Deberá estar fija a la varilla, deberá ser recta y sencilla en su forma, prolongarse hasta la punta de la varilla y no deberá tener ningún molde para cualquier parte de las manos. Si no existe ningún material adherido, esa sección de la varilla designada para que el jugador la agarre, debe considerase como la empuñadura.

(i) Para bastones distintos al putter, la empuñadura debe tener una sección transversal circular, excepto que puede incorporársele una costilla recta y continua ligeramente levantada a todo lo largo de ella. Se permiten una espiral ligeramente en relieve sobresaliente sobre una empuñadura encintada o una imitación de la misma.

(ii) La empuñadura de un putter podrá no tener una sección transversal circular, siempre y cuando la sección transversal no sea cóncava y sea simétrica y permanezca generalmente de forma similar a todo lo largo (ver inciso (v) a continuación).

(iii) La empuñadura puede ser cónica pero no debe tener ningún engrosamiento, ni cintura. La dimensión transversal de una empuñadura medida en cualquier dirección, no deberá exceder de 1.75 pulgadas (44.45 mm.).

(iv) Para bastones distintos al putter el eje de la empuñadura debe coincidir con el eje de la varilla.

(v) Un putter puede tener dos empuñaduras, siempre y cuando cada una tenga la sección transversal circular, el eje de cada una coincida con el eje de la varilla y estén separados por un mínimo de 1.5 pulgadas (38 mm.).

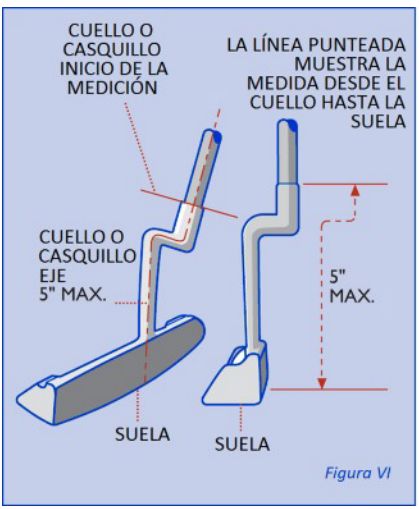


Figura VI

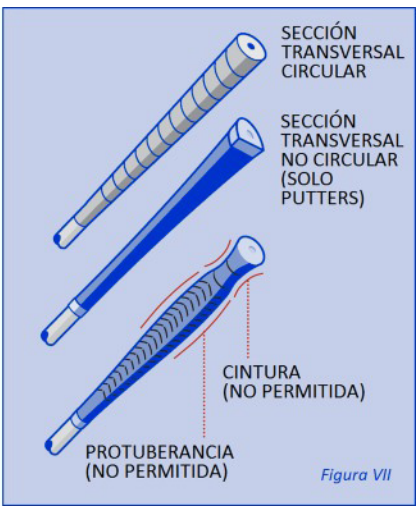


Figura VII

4. CABEZA DEL BASTÓN

a. Sencilla en su forma

La cabeza del bastón deberá ser en general de forma sencilla. Todas sus partes deberán ser rígidas, de naturaleza estructural y funcional. La cabeza del bastón o

sus partes no deben diseñarse con el propósito de parecer cualquier otro objeto. No es práctico definir con exactitud y de manera comprensiva lo que es forma sencilla. Sin embargo, las características que se considera que no cubre este requerimiento, y por lo tanto no están permitidas, incluyen, pero no están limitadas a las siguientes:

(i) Todos los bastones

- perforaciones a través de la cara;
- perforaciones a través de la cabeza (algunas excepciones para putters y fierros tipo "cavity back");
- representaciones de bolas de golf o verdaderas bolas de golf incorporadas dentro de la cabeza;
- características diseñadas para cumplir con especificaciones de dimensión;
- características que se extienden a o por delante de la cara
- características que se extienden significativamente por encima de la línea superior de la cabeza;
- surcos o guías en la cabeza que se extienden hacia la cara (algunas excepciones para putters)
- dispositivos ópticos o electrónicos

(ii) Maderas y fierros

- todas las características citadas en el punto (i) anterior;
- cavidades en el perfil del talón y o punta de la cabeza que se puedan ver desde arriba;
- cavidades severas o múltiples en el perfil de la parte trasera de la cabeza que se puedan ver desde arriba;
- material transparente añadido a la cabeza con el fin de que una característica que no esté de acuerdo con las especificaciones de las *Reglas* la cumpla;
- características que se extienden más allá del perfil de la cabeza que se puedan desde arriba;

b. Dimensiones, volumen y momento de inercia

(i) Maderas

Cuando el asiento del bastón está a 60 grados, las dimensiones de la cabeza del bastón deberán ser tales que:

- la distancia desde el talón hasta la punta de la cabeza del bastón deberá ser mayor que la distancia de la cara hasta la parte trasera de la cabeza;
- la distancia desde el talón hasta la punta de la cabeza del bastón no podrá ser mayor de 5 pulgadas (127 mm.); y
- la distancia desde la planta hasta la corona de la cabeza del bastón no deberá ser mayor de 2.8 pulgadas (71.12 mm.), incluyendo cualquier carácter.

  Estas dimensiones deberán ser medidas en líneas horizontales entre los puntos exteriores proyectados de:

- el talón y la punta; y
- la cara y la parte trasera de la cabeza del bastón. (ver Fig. VIII, referencia A);

y en las líneas verticales entre los puntos exteriores proyectados horizontalmente entre la planta y la corona de la cabeza del bastón (ver Fig. VIII, referencia B); si el punto exterior del talón no se puede definir con exactitud, se considera que es de 0.875 pulgadas (22.23 Mm.) arriba del plano horizontal en el cual descansa el bastón (ver Fig. VIII, referencia C).

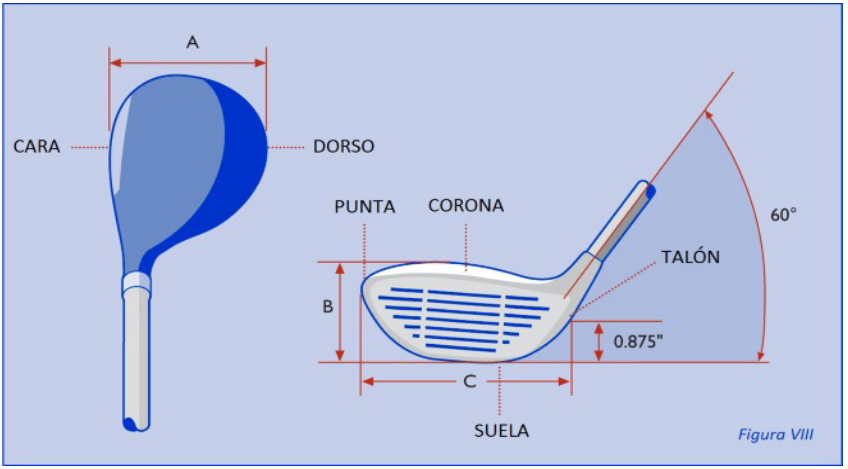


Figura VIII

El volumen de la cabeza del bastón no deberá exceder 460 centímetros cúbicos (28.06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0.61 pulgadas cúbicas).

Cuando el bastón esta en su lie natural en un ángulo de 60 grados, el componente del momento de inercia alrededor del eje vertical a través del centro de gravedad de la cabeza no debe exceder de 5,900 g cm² (32.259 oz in²), más una tolerancia de prueba de 100 g cm² (0.547 oz in²).

(ii) Fierros

Cuando la cabeza del bastón está en su posición normal de golpear la *bola*, las dimensiones de la cabeza deberán ser tales que la distancia desde el talón hasta la punta sea mayor que la distancia de la cara hasta la parte trasera de la cabeza.

(iii) Putters (ver figura IX)

Cuando la cabeza del bastón está en su posición normal, las dimensiones de la cabeza deberán ser tales que:

- la distancia desde el talón hasta la punta sea mayor que la distancia de la cara hasta la parte trasera de la cabeza;
- la distancia desde el talón hasta la punta sea menor o igual a 7 pulgadas (177.8 mm);
- la distancia desde el talón hasta la punta de la cara es mayor o igual a dos tercios de la distancia desde la cara hasta la parte trasera de la cabeza;

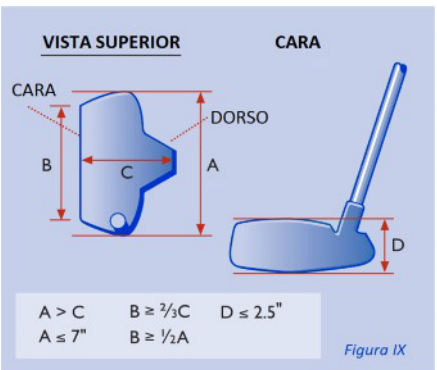


Figura IX

- la distancia desde el talón hasta la punta de la cara es mayor o igual a la mitad de la distancia del talón a la punta de la cabeza;
- la distancia de la planta a la parte de arriba de la cabeza, incluyendo cualquier característica permitida, es menor que o igual a 2.5 pulgadas (63.5 mm).

Para cabezas de bastones con forma tradicional, estas dimensiones deberán ser medidas en las líneas horizontales entre los puntos exteriores proyectados verticalmente de:
• el talón y la punta de la cabeza;
• el talón y la punta de la cara; y
• la cara y la parte trasera de la cabeza; y
en líneas verticales entre los puntos exteriores proyectados verticalmente de la planta y la parte superior de la cabeza.

Para cabezas de bastones de formas inusuales, se podrá hacer la medición de la punta al talón sobre la cara.

c. Efecto de resorte y propiedades dinámicas

El diseño, material y/o construcción o cualquier preparación, de la cabeza del bastón (que incluye la cara) y cualquier tratamiento que se le haga, no debe:
(i) tener el efecto de resorte que exceda el límite establecido en el protocolo de prueba Pendulum en los archivos de la USGA, o
(ii) incorporar características o tecnología, incluyendo, pero no limitado a resortes separados o características de resorte, que tengan la intención de afectar, indebidamente, el efecto de resorte de la cabeza, o
(iii) Indebidamente influenciar el movimiento de la bola.

Nota: el inciso (i) no aplica a putters.

d. Área de impacto

La cabeza del bastón deberá tener solamente un área de impacto, excepto que el putter podrá tener dos de tales caras si sus características son idénticas y las caras son opuestas una a la otra.

5. CARA DEL BASTÓN

a. General

La cara del bastón deberá ser dura y rígida y no deberá proporcionar una rotación
a la bola significativamente más que una cara estándar de acero (puede haber excepciones para los putters); excepto por las marcas que se mencionan más adelante, la cara del bastón debe ser lisa y no tener ningún grado de concavidad.

b. Aspereza de área de impacto y material

Excepto por las marcaciones mencionadas en los siguientes parárafos, la aspereza de la superficie dentro del área diseñada para recibir el impacto (área de impacto) no deberá exceder a aquellas de la decoración por chorro de arena (sand blasting) o de molienda fina (milling) (ver figura X).

El área total de impacto deberá ser fabricada de un sólo material (podrá haber excepciones para bastones con cabeza de madera).

Figura X

c. Marcas en el área de impacto

Si un bastón tiene ranuras y o marcas de punzón en el área de impacto, éstas deben ser diseñadas y fabricadas para cumplir las siguientes especificaciones:

(i) Ranuras

- Las ranuras deben ser rectas y paralelas.
- Las ranuras deben tener la sección transversal simétrica y tener lados que no converjan (ver Fig. XI).

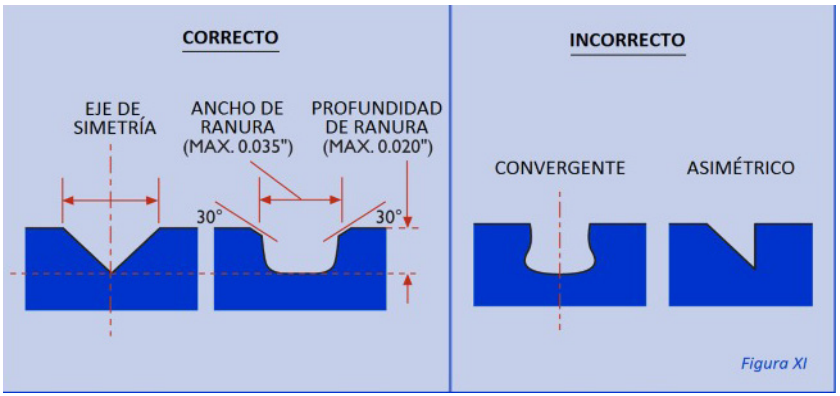


Figura XI

- * Para bastones que tienen un ángulo de loft igual o mayor a 25 grados, las ranuras deben tener una sección transversal sencilla.
- El ancho, espaciado y la sección transversal de las ranuras deberá ser consistente en toda el área de impacto (algunas excepciones podrán hacerse para maderas).
- El ancho (W) de cada ranura no deberá exceder 0.035 pulgadas (0.9 mm.), usando para medir el método de los 30 grados que está en el archivo de la USGA.
- La distancia entre las orillas de ranuras adyacentes (S), no deberá ser menor de tres veces el ancho de una ranura y no menos de 0.075 pulgadas (1.905 mm.).
- La profundidad de una ranura no deberá exceder de 0.020 pulgadas (0.508 mm).
- * Para bastones diferentes a los drivers, el área (A) de la sección transversal de una ranura dividida por la distancia de ranura a ranura (W+S) no debe exceder 0.0030 pulgadas cuadradas por pulgada (0.0762 mm2/mm) (ver Fig. XII).

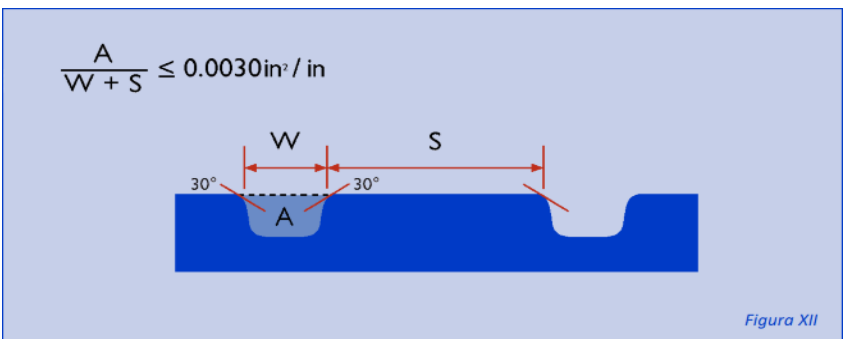


Figura XII

- Las ranuras no deben tener bordes levantados o cejas.
- * Para bastones que tienen un ángulo de loft igual o mayor a 25 grados, los bordes de las ranuras deben ser sustancialmente en forma redonda teniendo un radio efectivo que no sea menor de 0.010 pulgadas (0.254 mm) al ser medidos como se muestra en la Fig. XIII, y no menores de 0.020 pulgadas (0.508 mm). Desviaciones de radio efectivo dentro de 0.001 pulgadas (0.0254 mm) son permitidas.

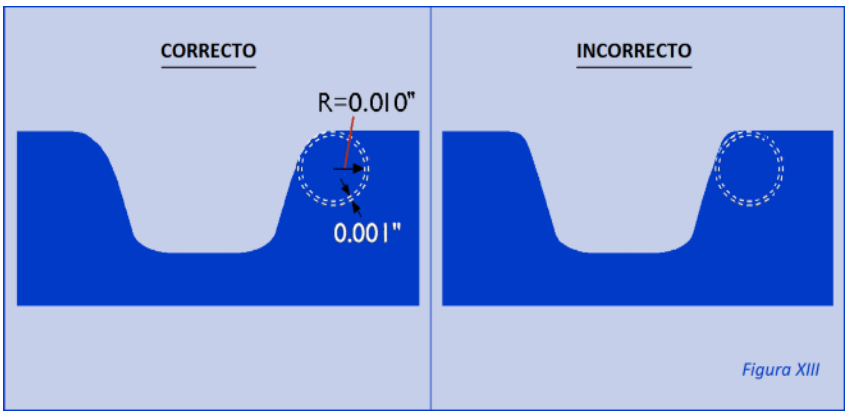


Figura XIII

(ii) Marcas de punzón

- La dimensión máxima de cuanlquier marca de punzón no debe exceder 0.075 pulgadas (1.905 mm).
- La distancia entre marcas de punzón adyacentes (o entre marcas de punzón y ranuras) no debe ser menor que 0.168 pulgadas (4.27 mm) medida de centro a centro.
- La profundidad de cualquier marca no deberá exceder de 0.040 pulgadas (1.02 mm).
- * Para bastones que tienen un ángulo de loft igual o mayor a 25 grados, los bordes de las marcas de punzón deben ser sustancialmente en forma redonda teniendo un radio efectivo que no sea menor de 0.010 pulgadas (0.254 mm) al ser medidos como se muestra en la Fig. XIII, y no menores de 0.020 pulgadas (0.508 mm). Desviaciones de radio efectivo dentro de 0.001 pulgadas (0.0254 mm) son permitidas.

Nota 1: Las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón anteriores identificadas con un asterisco (*) aplican únicamente a los nuevos modelos de bastones manufacturados el o después del 1 de enero de 2010 y cualquier bastón cuyas marcas en el área de impacto han sido alteradas a propósito, por ejemplo, al reconstruir las ranuras. Para mayor información sobre el estatus de bastones disponibles antes del 1 de enero de 2010, favor de consultar la Base de datos de bastones informativa en www.usga.org

Nota 2: El Comité puede requerir, en las Condiciones de la competencia, que los bastones que el jugador lleve deben cumplir con las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón anteriores identificadas por un asterisco (*). Esta condición se recomienda sólo para competencias que involucran jugadores

expertos. Para mayor información, consulte la Decisión 4-1/1 en "Decisiones sobre las Reglas de Golf."

d. Marcas decorativas

El centro del área de impacto podrá estar indicado por un diseño dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados no excederán de 0.375 pulgadas (9.53 Mm.) de largo por lado. Tal diseño no deberá producir influencia inapropiada en el movimiento de la bola. Las marcas decorativas están permitidas fuera del área de impacto.

e. Marcas en cara no metálicas

Las especificaciones anteriores no aplican a cabezas de bastón hechas de madera en las que el área de impacto de la cara es de un material de dureza menor a la dureza de metal y cuyo ángulo de inclinación es de 24 grados o menos, pero las marcas que podrían influenciar indebidamente el movimiento de la bola están prohibidas.

f. Marcas en la cara del putter

Cualquier marca en la cabeza de un putter no debe tener aristas afiladas o bordes elevados. Las especificaciones relacionadas con aspereza, material y marcas en el área de impacto no aplican.

APÉNDICE III

LA BOLA

Un jugador que dude sobre las especificaciones de una bola debería consultar a la USGA.

Un fabricante debería enviar a la USGA muestras de la bola a fabricar para obtener una decisión sobre si la bola cumple con las especificaciones de las *Reglas*. Las muestran pasarán a ser propiedad de la R&A/USGA para fines de referencia. Si el fabricante no envía muestras o después de enviarlas no espera la decisión antes de fabricar o vender la bola, el fabricante asume el riesgo de un dictamen desfavorable sobre si dicha bola no está fabricada de acuerdo con las *Reglas*.

Los siguientes párrafos describen los lineamientos generales para el diseño de la bola e incluyen especificaciones e interpretaciones. Información adicional con relación a estos reglamentos y su adecuada interpretación, aparece publicada en la "Guía acerca de las Reglas sobre bastones y bolas".

Cuando se requiere que un bola cumpla con las especificaciones de las Reglas, debe ser diseñada y fabricada con la intención de que cumpla con dicha especificación.

1. GENERAL

La bola no debe ser sustancialmente diferente a la forma y hechura tradicional y habitual. El material y construcción no debe ser contrario al propósito e intento de las *Reglas*.

2. PESO

El peso de la bola no debe ser mayor que 1.620 onzas avoirdupois (unidad de peso antigua) (45.93 gramos).

3. TAMAÑO

El diámetro de la *bola* no debe ser menor de 1.680 pulgadas (42.67 mm.)

4. SIMETRÍA ESFÉRICA

La bola no debe ser diseñada, fabricada o intencionalmente modificada para tener propiedades que difieran de aquellas de una bola de simetría esférica.

5. VELOCIDAD INICIAL

La velocidad inicial de la bola no debe exceder el límite especificado por la Velocidad inicial Standard (prueba en archivo) cuando se mide en equipo aprobado por la USGA.

6. NORMA PARA DISTANCIA TOTAL

La distancia combinada de vuelo y rodado de la bola, al probarse en equipo propiedad de la USGA, no debe exceder la distancia especificada bajo las condiciones establecidas en la Norma para Distancia Total para bolas de golf en los archivos de la USGA.

APÉNDICE IV

DISPOSITIVOS Y OTROS EQUIPOS

Si un jugador tiene duda de si el usar algún dispositivo u otro equipo podría constituir una infracción a las *Reglas* debe consultar a la USGA.

Un fabricante debe someter a consideración de la USGA una muestra de un dispositivo u otro equipo que va a ser fabricado para un dictamen y determinar si el uso de éste durante una ronda estipulada le va a causar al jugador un castigo por infringir la Regla 14-3. Esta muestra pasa a ser propiedad de la USGA para tenerla como referencia. Si un fabricante no proporciona una muestra o después de haberla proporcionado no espera el dictamen antes de la fabricación o comercialización del dispositivo u otros equipos, el fabricante asume el riesgo en caso de que el resultado del dictamen sea contrario o lo que marcan las *Reglas*.

Los siguientes párrafos prescriben regulaciones generales para el diseño de dispositivos y otros equipos junto con especificaciones e interpretaciones. Debe ser una lectura en conjunto con la Regla 11-1 (Colocar la bola) y la Regla 14-3 (Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo).

1.- TEES (Regla 11)

Un tee es un dispositivo diseñado para levantar la bola del terreno. Un tee no debe:

- Ser más largo de 4 pulgadas (101.6 mm)
- ser diseñado o fabricado para que de alguna manera indique la *línea de juego*
- indebidamente influenciar el movimiento de la bola, o
- de alguna otra manera asistir al jugador al ejecutar un golpe o con su juego

2.- GUANTES (Regla 14-3)

Los guantes se deben de usar para asistir al jugador al agarrar el bastón siempre y cuando éstos sean lisos.

Un guante "liso o sencillo" debe

- consistir de una funda para la mano con aberturas para cada uno de los dígitos (dedos y pulgar) y
- ser fabricado de un material suave en la palma de la mano y en el área de agarre de los dígitos.

Un guante "liso o sencillo" no debe incorporar

- material en la superficie del agarre o adentro del guante, cuyo principal propósito sea el proporcionar relleno o que tiene el efecto de proporcionarlo. El relleno se define como un área del material del guante que es más grueso de 0.025 pulgadas (0.635 mm) que las áreas adyacentes del guante sin el material agregado.

Nota: El material se puede agregar para resistir el uso, absorber humedad o para otros propósitos funcionales siempre y cuando no se exceda la definición de relleno (ver arriba).

- cintas que ayuden a prevenir que el palo se derrape o a unir la mano al bastón;
- cualquier material que mantenga los dedos juntos.
- material sobre el guante que adhiera el material al grip;
- características, diferentes a ayudas visuales, diseñadas para ayudar al jugador a

colocar sus manos en una posición consistente y/o específica sobre el grip;
- peso que ayude al jugador al realizar un *golpe*;
- cualquier característica que pudiera restringir el movimiento de una articulación, o
- cualquier otra característica que pudiera asistir al jugador para ejecutar un *golpe* o en su juego.

3. ZAPATOS (Regla 14-3)

Los zapatos que ayudan al jugador a tomar una posición firme se pueden usar. Sujetos a las condiciones de la competencia, se permiten características como spikes en la suela, pero éstos no deben incorporar características:
- diseñadas para asistir al jugador a *tomar postura* y/o a construir una postura
- diseñadas para asistir al jugador con su alineamiento, o
- que de alguna otra manera pueda asistir al jugador al ejecutar su *golpe* o en su juego.

4. VESTIMENTA (Regla 14-3)

Artículos de ropa no deben incorporar características:
- diseñadas para asistir al jugador en su alineamiento, o
- que de alguna otra manera pudieran asistir al jugador al ejecutar su golpe o en su juego.

5. APARATOS PARA MEDIR DISTANCIA (Regla 14-3)

Durante una *ronda estipulada,* no se permite el uso de cualquier aparato para medir distancia a menos que el *Comité* haya incorporado una Regla Local para ese efecto (ver nota a la Regla 14-3 y el Apéndice I; sección A; apartado 9).

Aún cuando la Regla local esté publicada, el aparato no debe usarse con cualquier propósito que este prohibido en la Regla 14-3 incluyendo pero no limitado a:
- la medición de pendientes
- la medición de otras condiciones que puedan afectar el juego (tales como: velocidad o dirección del viento);
- recomendaciones que puedan asistir al jugador a efectuar un golpe o en su juego (tal como selección de un bastón, tipo de golpe a efectuar, lectura del *green* o cualquier otra cosa relativa);
- calculo de distancia efectiva entre dos puntos basándose en la pendiente u otras condiciones que afectan la distancia de un golpe.

Un aparato multi-funcional, tal como un teléfono inteligente o agenda electrónica, puede utilizarse como un medidor de distancia, pero no debe ser usado para calcular o medir otras condiciones que al hacerlo se estaría infringiendo la Regla 14-3.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

El Índice consiste de más de 5000 entradas, cada una de las cuales se refiere a una Decisión por número. Las Decisiones relacionadas a un tema específico se agrupan bajo un encabezado, que debe ser considerado una palabra clave. Hay más de 250 encabezados diferentes, de los cuales hay dos tipos — ésos que tienen entradas (Decisiones) y otros que refieren a entradas más pertinentes. Decisiones bajo un encabezado con un gran número de entradas son a veces agrupadas en sub-encabezados para mayor eficiencia. La sección Contenido, que precede al Índice, es un listado de todos los encabezados que se encuentran en el Índice. Es el punto de entrada al Índice y familiarizarse con estos encabezados hará el uso del Índice más sencillo. Cada una de las más de 1200 Decisiones en el libro aparece en el Índice. Prácticamente cada Decisión aparece bajo varias entradas distintas para incrementar las probabilidades de encontrar la Decisión apropiada que se relaciona a una situación dada.

El uso eficiente y rápido del libro de Decisiones sugiere que uno debe desarrollar habilidades para encontrar en el Índice la Decisión que más cercanamente se relaciona a la situación en cuestión. Por ejemplo, asuma una situación en un partido donde el jugador levanta su bola sin marcar su posición por creer equivocadamente que su siguiente golpe ha sido concedido. Dentro del Contenido, identifique los encabezados (palabras clave) que pueden ser examinados — Bola levantada, Concesión, Marcar la posición de la bola o Green. La Decisión en cuestión (2-4/3) aparece bajo cada uno de estos encabezados. Si el Contenido no es consultado antes, uno puede seleccionar una palabra clave que no aparezca como encabezado, y mucho esfuerzo puede ser desperdiciado sin éxito. Por ejemplo, posibles palabras clave como "bola recogida" o "bola no marcada", no son encabezados en el Índice; los términos apropiados que aparecen en el Contenido del Índice son Bola levantada y Marcar la posición de la bola. Referirse al Contenido llevará eficientemente a alguien que busca al encabezado apropiado y a incrementar la posibilidad de encontrar la Decisión pertinente.

CONTENIDO

A TRAVÉS DEL CAMPO I - 1
Ver también FAIRWAY Y ÁREAS DE CORTE MÁS BAJO; ROUGH

ABEJAS I - 2
Ver también INSECTOS

ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS I - 2

ACEPTAR AYUDA O PROTECCIÓN
Ver AYUDA O PROTECCIÓN, ACEPTAR

AGENTE EXTERNO I - 2
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS

AGUA OCASIONAL I - 3
Ver también CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

AGUJAS DE PINO *Ver* ÁRBOL O ARBUSTO; HOJAS

ALIVIO *Ver* AGUA OCASIONAL; ALIVIO MÁXIMO DISPONIBLE; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); BOLA INJUGABLE; BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; PUNTO DE ALIVIO MÁS CERCANO; TERRENO EN REPARACIÓN

ALIVIO MÁXIMO DISPONIBLE I - 4
Ver también PUNTO DE ALIVIO MÁS CERCANO

ANCLAJE
Ver también BASTÓN(ES), GRIP Y EMPUÑAR Y GOLPE

ANIMAL *Ver* ABEJAS; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); GUSANO; HORMIGAS Y HORMIGUEROS; INSECTOS; PERRO; VÍBORA O SERPIENTE

ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS) I - 4
Ver también AGUA OCASIONAL; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; ESTATUS DEL OBJETO; TERRENO EN REPARACIÓN; VÍBORA; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

ANORMAL *Ver* CUADRATURA, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL

ANOTADOR I -5
Ver también SCORES Y TARJETAS

APARATOS ARTIFICIALES *Ver* AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO

ÁRBITRO I - 6
Ver también COMITÉ; OBSERVADOR

ÁRBOL O ARBUSTO I - 6
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; HOJAS

ARBUSTO *Ver* ÁRBOL O ARBUSTO; HOJAS

ÁREA DE CORTE MÁS BAJO *Ver* FAIRWAY Y ÁREAS DE CORTE MÁS BAJO

ÁREA DE INTENCIÓN DE SWING I - 7
Ver también MEJORAR EL ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

ÁREA ECOLÓGICA I - 8

ÁREA PODADA RASA *Ver* FAIRWAY Y ÁREAS DE CORTE MÁS BAJO

ARENA I - 8
Ver también BUNKER

ARTIFICIAL *Ver* AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO; OBSTRUCCIONES

ASENTAR EL BASTÓN I - 8
Ver también TOMAR POSTURA

ASISTENCIA *Ver* AYUDA O PROTECCIÓN, ACEPTAR

ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA **I - 9**
Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL O USO INUSUAL DEL EQUIPO; PROBLEMA FÍSICO

ASTA-BANDERA **I - 9**
Ver también GREEN

AUTOMÓVIL *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

AVE *Ver* ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS)

AYUDA O PROTECCIÓN, ACEPTAR **I - 10**
Ver también ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA; BOLA BAJA EN MATCH PLAY; BOLA BAJA EN STROKE PLAY; BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA

AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO **I - 10**
Ver también ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA; ESTATUS DEL OBJETO

BARDA, CERCA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES **I - 11**
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; FUERA DE LÍMITES; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

BASTÓN(ES) **I - 12**
Ver también ASENTAR EL BASTÓN; ESTATUS DEL OBJETO; GOLPE; GRIP Y EMPUÑAR EL BASTÓN

BOLA **I - 14**
Ver también BOLA COLOCADA O RECOLOCADA; BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA DROPEADA O RE- DROPEADA; BOLA EN REPOSO MOVIDA; BOLA EQUIVOCADA; BOLA INADECUADA PARA JUGAR; BOLA INJUGABLE; BOLA LEVANTADA; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO; BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO; BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO; BOLA SUSTITUTA; BOLA TOCADA; BOLA "X-OUT"; BUSCAR E IDENTIFICAR LA BOLA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA; EMBOCADA O EMBOCAR; ESTATUS DEL OBJETO; FUERA DE LÍMITES; GOLPE; IMPACTO DE BOLA; INTERCAMBIAR BOLAS; LIE DE LA BOLA ALTERADO; LIMPIAR LA BOLA; SEGUNDA BOLA; TOMAR POSTURA

BOLA BAJA EN MATCH PLAY **I - 15**
Ver también BOLA BAJA EN STROKE PLAY; COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA; DEFAULT; INFORMACIÓN EQUIVOCADA

BOLA BAJA EN STROKE PLAY **I - 16**
Ver también BOLA BAJA EN MATCH PLAY; COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA

BOLA COLOCADA O RECOLOCADA **I - 17**

BOLA DESVIADA O DETENIDA **I - 18**
Ver también BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR BASTÓN; BOLA EN REPOSO MOVIDA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA

BOLA DETENIDA *Ver* BOLA DESVIADA O DETENIDA

BOLA DROPEADA O RE-DROPEADA **I - 19**
Ver también BOLA COLOCADA O RECOLOCADA; BOLA LEVANTADA; REGLAS LOCALES

BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA POR EL BASTÓN **I - 22**
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA EN REPOSO MOVIDA

BOLA EN REPOSO MOVIDA **I - 22**
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA TOCADA

BOLA ENTERRADA *Ver* BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO

BOLA EQUIVOCADA **I - 25**

BOLA INADECUADA PARA JUGAR **I - 27**
Ver también BOLA INJUGABLE

BOLA INJUGABLE **I - 27**
Ver también BOLA INADECUADA PARA JUGAR

BOLA LEVANTADA I - 28
BOLA MOVIDA Y EN MOVIMIENTO *Ver* BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL BASTÓN; BOLA EN REPOSO MOVIDA

BOLA PERDIDA I - 31
Ver también BOLA PROVISIONAL; BUSCAR E IDENTIFICAR LA BOLA; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

BOLA PROVISIONAL I - 32
Ver también BOLA PERDIDA; FUERA DE LÍMITES; SEGUNDA BOLA

BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO I - 33
Ver también AYUDA O PROTECCIÓN, ACEPTAR; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA

BOLA QUE INTERFIERE CON EL JUEGO
Ver BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO

BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO I - 34
Ver también IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO

BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO I - 34

BOLA RE-DROPEADA
Ver BOLA DROPEADA O RE-DROPEADA

BOLA SUSTITUTA I - 34
Ver también INTERCAMBIAR BOLAS

BOLA TOCADA I - 35
Ver también BOLA EN REPOSO MOVIDA

BOLA "X-OUT" I - 35

BUNKER I - 35
Ver también ARENA

BUSCAR E IDENTIFICAR LA BOLA I - 38
Ver también BOLA PERDIDA

CABLE ELÉCTRICO I - 39

CADDIE I - 39

CAMINO DE CARRITOS DE GOLF
Ver CAMINOS Y SENDEROS

CAMINOS Y SENDEROS I - 40
Ver también ESTATUS DEL OBJETO

CAMPO
Ver CAMPO CERRADO O INJUGABLE; FUERA DE LÍMITES; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

CAMPO CERRADO O INJUGABLE I - 40
Ver también SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

CANCELACIÓN DE SCORES
Ver CAMPO CERRADO O INJUGABLE; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

CANGREJO *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

CARRITO I - 41
Ver también CARRITO DE GOLF; EQUIPO; ESTATUS DEL OBJETO

CARRITO DE GOLF I - 41
Ver también CARRITO; EQUIPO; ESTATUS DEL OBJETO

CARRO *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

CASA CLUB O SNACK I - 41

CASTIGO MODIFICADO *Ver* PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

CASTIGO ANULADO
Ver PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

CERCA I - 41
Ver también BARDA, CERCA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES; MURO O PARED

CÉSPED *Ver* PASTO O CÉSPED

CHIPPER *Ver* BASTÓN(ES); ESTATUS DEL OBJETO

CIERRE DE LA COMPETENCIA **I - 42**
Ver también COMITÉ; COMPETENCIA CON HANDICAP Y GOLPES DE VENTAJA; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ; SCORES Y TARJETAS DE SCORES

CINTA **I - 42**

CÍRCULO DE DROPEO *Ver* ZONA DE DROPEO

CLASES *Ver* CONSEJO

CLIMA **I - 42**
Ver también CAMPO INJUGABLE O CERRADO; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DE JUEGO

COLOCAR O RECOLOCAR BOLA
Ver BOLA COLOCADA O RECOLOCADA

COMITÉ **I - 43**
Ver también ÁRBITRO; CAMPO CERRADO O INJUGABLE; CIERRE DE LA COMPETENCIA; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA; DUDAS SOBRE HECHOS; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; OBSERVADOR; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; REGLAS LOCALES; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

COMPETENCIA CON HANDICAP Y GOLPES DE VENTAJA **I - 57**
Ver también CIERRE DE LA COMPETENCIA; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; SCORES Y TARJETAS DE SCORES

COMPETENCIA CONTRA BOGEY **I - 48**
Ver también COMPETENCIA CONTRA PAR; COMPETENCIA STABLEFORD

COMPETENCIA CONTRA PAR **I - 48**
Ver también COMPETENCIA CONTRA BOGEY; COMPETENCIA STABLEFORD

COMPETENCIA POR EQUIPOS **I - 48**

COMPETENCIA STABLEFORD **I - 48**
Ver también COMPETENCIA CONTRA BOGEY; COMPETENCIA CONTRA PAR; COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA

COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA **I - 49**
Ver también BOLA BAJA EN MATCH PLAY; BOLA BAJA EN STROKE PLAY

CONCESIÓN **I - 49**
Ver también BOLA BAJA EN MATCH PLAY; DEFAULT; GOLPES ALTERNOS; INFORMACIÓN EQUIVOCADA; PARTIDO INDIVIDUAL

CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO **I - 50**
Ver también AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHO POR ELLOS); BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO; ESTATUS DEL OBJETO; GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR UN GREENKEEPER; IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO; MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO; TERRENO EN REPARACIÓN; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA **I - 50**
Ver también COMITÉ; REGLAS LOCALES

CONOCIDO O VIRTUALMENTE CIERTO
Ver VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

CONSEJO **I - 51**

CUADRATURA **I - 52**
Ver también MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT; TOMAR POSTURA

CUADRATURA ANORMAL
Ver CUADRATURA, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL

CUADRATURA, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL **I - 53**

CUERDA CON PLOMO *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

CUERDA DE CONTROL DE GALERÍA
Ver ESTACA, CUERDA O LÍNEA DE CONTROL DE GALERÍA

DAÑO I - 53
Ver también BASTÓN(ES); BOLA INADECUADA PARA JUGAR; REPARAR; TERRENO EN REPARACIÓN

DEFAULT I - 54
Ver también CONCESIÓN; HOYO EMPATADO

DEFINIR EL CAMPO *Ver* MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

DEJAR SIN EFECTO UNA PENALIDAD
Ver CASTIGOS IMPUESTOS, MODIFICADOS O RESCINDIDOS POR EL COMITÉ

DEJAR SIN OPERACIÓN UNA REGLA
Ver ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS

DESEMPATE HOYO-POR-HOYO
Ver DESEMPATES Y EMPATES

DESEMPATES Y EMPATES I - 54

DESVIAR BOLA *Ver* BOLA DESVIADA O DETENIDA

DETENER BOLA *Ver* BOLA DESVIADA O DETENIDA

DETENER EL JUEGO *Ver* SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

DISPOSITIVOS *Ver* AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO

DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL
Ver CUADRATURA, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL

DIRECTAMENTE ATRIBUIBLE I - 54

DISPUTAS *Ver* RECLAMACIONES Y DISPUTAS

DISTANCIA, INFORMACIÓN SOBRE DISTANCIA Y MARCAS DE DISTANCIA I - 54
Ver también MEDIR

DIVOT Y HOYO DE DIVOT I - 55

DRENAJE I - 55

DROPEAR O RE-DROPEAR
Ver BOLA DROPEADA O RE-DROPEADA

DUDA DE PROCEDIMIENTO I - 55
Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDA SOBRE HECHOS; SEGUNDA BOLA; VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

DUDA SOBRE HECHOS I - 56
Ver también COMITÉ; DUDA DE PROCEDIMIENTO

EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA I - 57
Ver también VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

EMBOCADA O EMBOCAR I - 58
Ver también GOLPE; OMISIÓN DE EMBOCAR

EMPATAR HOYO *Ver* HOYO EMPATADO

EMPATES *Ver* DESEMPATES Y EMPATES

EQUIDAD I - 59

EQUIPO I - 61
Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO; BASTÓN(ES); CARRITO; CARRITO DE GOLF; ESTATUS DEL OBJETO

ESCALONES *Ver* ESTATUS DEL OBJETO; OBSTRUCCIONES

ESCARCHA I - 62

ESPECTADOR I - 62
Ver también AGENTE EXTERNO

ESTACA, CUERDA O LÍNEA DE CONTROL DE GALERÍA I - 62
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; OBSTRUCCIONES

ESTACAS I - 62
Ver también BARDA, LÍNEA, MURO O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES; ESTATUS DEL OBJETO

ESTANQUE CONSTRUIDO POR EL HOMBRE *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

ESTATUS DEL OBJETO I - 63

ETIQUETA I - 64

EVIDENCIA RAZONABLE
Ver VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

EXCLUIR LA OPERACIÓN DE UNA REGLA *Ver* ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS

FAIRWAY Y ÁREAS DE CORTE MÁS BAJO I - 65
Ver también A TRAVÉS DEL CAMPO; BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO

FLORES I - 65

FRUTA *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

FUERA DE LÍMITES I - 65
Ver también BARDA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES; BOLA PROVISIONAL; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

FUERA DE TURNO *Ver* JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO

GALERÍA *Ver* ESPECTADOR; ESTACA, CUERDA O LÍNEA DE CONTROL DE GALERÍA

GOLPE I - 67
Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO; BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL BASTÓN; BOLA EQUIVOCADA; COMPETENCIA CON HANDICAP Y GOLPES DE VENTAJA; CONCESIÓN; GOLPE CANCELADO; GOLPE Y DISTANCIA; PRÁCTICA; SWING DE PRÁCTICA

GOLPE CANCELADO I - 68
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; GOLPE Y DISTANCIA; MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS

GOLPE Y DISTANCIA I - 69

GOLPEAR BOLA EN MOVIMIENTO
Ver BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL BASTÓN

GOLPEAR LA BOLA *Ver* GOLPE

GOLPES ALTERNOS I - 70

GRAMA *Ver* PASTO O CÉSPED

GRAVA *Ver* PIEDRA(S), ROCA(S) O GRAVA

GREEN I - 71
Ver también ASTA-BANDERA; BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO; GREEN EQUIVOCADO; HOYO; INDICAR LÍNEA PARA POTEAR; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT; TAPÓN DE HOYO

GREEN EQUIVOCADO I - 74

GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER I - 74

GRIP Y EMPUÑAR EL BASTÓN I - 74
Ver también BASTÓN(ES)

GRUPOS I - 74
Ver también HORA DE SALIDA

GUANTE I - 74
Ver también CINTA; EQUIPO

GUSANO I - 74

HIELO *Ver* AGUA OCASIONAL; IMPEDIMENTOS SUELTOS; OBSTRUCCIONES

HOJAS I - 75
Ver también ÁRBOL O ARBUSTO; ESTATUS DEL OBJETO

HONGO *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

HONOR I - 75
Ver también JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO

HORA DE SALIDA I - 75
Ver también CAMPO INJUGABLE O CERRADO; GRUPOS

HORMIGAS Y HORMIGUEROS I - 75
Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; INSECTOS

HOYO I - 75
Ver también ASTA-BANDERA; BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO; CONCESIÓN; EMBOCADA Y EMBOCAR; GREEN; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

HOYO EMPATADO I - 76
Ver también CONCESIÓN; DEFAULT

HOYO HECHO POR GREENKEEPER
Ver GREENKEEPER Y HOY HECHO POR UN GREENKEEPER

HOYOS Y TAPONES DE AIREACIÓN I - 76

HUELLA(S) I - 77
Ver también BUNKER; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; DAÑO; MARCA(S) DE SPIKES; TERRENO EN REPARACIÓN

IDENTIFICAR LA BOLA *Ver* BOLA PERDIDA; BUSCAR E IDENTIFICAR LA BOLA

IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO I - 77
Ver también BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO; IMPACTO DE BOLA EN EL GREEN

IMPACTO DE BOLA EN EL GREEN I - 77
Ver también IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO; MARCA (PARA INDICAR POSICIÓN DE LA BOLA)

IMPEDIMENTOS SUELTOS I - 77
Ver también ESTATUS DEL OBJETO

IMPONER PENALIDAD
Ver PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

IMPRESO EN BOLA I - 79

INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO I - 79
Ver también INDICAR LÍNEA PARA POTEAR; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT

INDICAR LA LÍNEA PARA POTEAR I - 79
Ver también GREEN; INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

INFLUIR SOBRE LA POSICIÓN O EL MOVIMIENTO DE LA BOLA
Ver EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA

INFORMACIÓN EQUIVOCADA I - 79
Ver también INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS; INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

INFORMACIÓN INCORRECTA
Ver INFORMACIÓN EQUIVOCADA; INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS

INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS I - 80
Ver también INFORMACIÓN EQUIVOCADA; INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS

INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS I - 81
Ver también INFORMACIÓN EQUIVOCADA

INICIO *Ver* GRUPOS; HORA DE SALIDA

INJUGABLE *Ver* BOLA INJUGABLE

INSECTOS I - 81
Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS

INSTRUCCIÓN *Ver* CONSEJO

INTERCAMBIAR BOLAS I - 81
Ver también BOLA SUSTITUTA

INTERFERENCIA *Ver* BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA

INTERRUPCIÓN DEL JUEGO *Ver* SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

JARDINERO *Ver* GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR UN GREENKEEPER

JUEGO LENTO *Ver* RETRASO INDEBIDO

JUEGO SIMULTÁNEO EN MATCH Y STROKE PLAY *Ver* PARTIDO INDIVIDUAL

JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO *Ver* LUGAR EQUIVOCADO

JUGAR FUERA DE TURNO **I - 81**
Ver también HONOR; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS

LANGOSTINO *Ver* ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); ESTATUS DEL OBJETO

LESIÓN *Ver* PROBLEMA FÍSICO

LEVANTAR BOLA *Ver* BOLA LEVANTADA

LIE DE BOLA ALTERADO **I - 82**
Ver también MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

LIE SIMILAR MÁS CERCANO **I - 82**
Ver también LIE DE BOLA ALTERADO

LÍMITES *Ver* BARDA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES; FUERA DE LÍMITES; MÁRGENES DE ÁREAS DEL CAMPO

LIMPIAR LA BOLA **I - 82**

LÍNEA DE CONTROL DE GALERÍA *Ver* ESTACA, CUERDA O LÍNEA DE CONTROL DE GALERÍA

LÍNEA DE JUEGO **I - 83**
Ver también INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

LÍNEA DE LÍMITES *Ver* BARDA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES

LÍNEA DE PUTT **I - 84**
Ver también GREEN; HOYO; INDICAR LÍNEA PARA POTEAR; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

LINEAMIENTOS **I - 85**

LLUVIA *Ver* CLIMA; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

LOGOTIPO EN BOLA *Ver* IMPRESO EN BOLA

LUGAR EQUIVOCADO **I - 85**
Ver también VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

MADERA Y TROZOS DE MADERA **I - 87**
Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; OBSTRUCCIONES

MAL CLIMA *Ver* CLIMA; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

MALEZA (RODANTE) **I - 87**

MARCA (PARA INDICAR LA POSICIÓN DE LA BOLA) **I - 87**
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO; IMPACTO DE BOLA EN EL GREEN; LOGOTIPO EN BOLA; MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA

MARCA(S) DE SPIKES **I - 87**
Ver también DAÑO; GREEN; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

MARCAR EL CAMPO *Ver* MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA **I - 87**
Ver también MARCA (PARA INDICAR POSICIÓN DE LA BOLA)

MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO **I - 88**
Ver también BARDA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE MARCAN EL LÍMITE; CERCA; COMITÉ; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; FUERA DE LÍMITES; MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; REGLAS LOCALES; TERRENO EN REPARACIÓN

MARCAS DE SALIDA *Ver* MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA

MÁRGENES DE ÁREAS DEL CAMPO **I - 90**

MATCH PLAY *Ver* DUDA DE PROCEDIMIENTO; OMISIÓN DE EMBOCAR; SEGUNDA BOLA; SCORES Y TARJETAS DE SCORES

MATCH PLAY Y STROKE PLAY SIMULTÁNEO *Ver* PARTIDO INDIVIDUAL

MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO **I - 90**
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR UN GREENKEEPER; TERRENO EN REPARACIÓN

MATORRALES *Ver* ÁRBOL O ARBUSTO; ESTATUS DEL OBJETO; HOJAS

MEDIR **I - 90**
Ver también DISTANCIA, INFORMACIÓN SOBRE DISTANCIA Y MARCAS DE DISTANCIA

MEJORAR CUADRATURA
Ver CUADRATURA; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT **I - 90**
Ver también ÁREA DE INTENCIÓN DE SWING; CUADRATURA; LIE DE BOLA ALTERADO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT

MEJORAR ÁREA DE INTENCIÓN DE SWING *Ver* ÁREA DE INTENCIÓN DE SWING; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

MEJORAR LIE DE LA BOLA
Ver LIE ALTERADO; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

MEJORAR LÍNEA DE JUEGO
Ver LÍNEA DE JUEGO; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

MEJORAR LÍNEA DE PUTT
Ver LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

MEJORAR POSICIÓN DE LA BOLA
Ver MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

MESA DE SALIDA EQUIVOCADA **I - 92**
Ver también MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA

MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA **I - 92**
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; GOLPE Y DISTANCIA; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; TEE

MÉTODO DE EFECTUAR EL GOLPE
Ver GOLPE

MODIFICAR PENALIDAD
Ver PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

MONTÍCULO *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

MOVER BOLA Y BOLA EN MOVIMIENTO *Ver* BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR UN BASTÓN; BOLA EN REPOSO MOVIDA

MUERTE SÚBITA *Ver* DESEMPATES Y EMPATES

MURO O PARED **I - 93**
Ver también BARDA, LÍNEA, MURO O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES; CERCA; ESTATUS DEL OBJETO; OBSTRUCCIONES; PARTE INTEGRAL DEL CAMPO

MUSGO *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

NEGARSE A CUMPLIR UNA REGLA
Ver REHUSARSE A OBEDECER UNA REGLA

NO EMBOCAR *Ver* OMISIÓN DE EMBOCAR

OBJETOS ARTIFICIALES
Ver OBSTRUCCIONES

OBJETOS NATURALES
Ver IMPEDIMENTOS SUELTOS

OBSERVADOR **I - 93**
Ver también ÁRBITRO; COMITÉ

OBSTÁCULO *Ver* BUNKER; OBSTÁCULOS DE AGUA

OBSTÁCULOS DE AGUA **I - 93**
Ver también BOLA PROVISIONAL; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

OBSTÁCULOS DE AGUA LATERAL
Ver OBSTÁCULOS DE AGUA

OBSTRUCCIONES **I - 96**
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MADERA Y TROZOS DE MADERA; PARTE INTEGRAL DEL CAMPO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

OBSTRUCCIONES TEMPORALES
Ver REGLAS LOCALES

OCÉANO **I - 99**

OFICIAL *Ver* ÁRBITRO; COMITÉ

OMISIÓN DE EMBOCAR **I - 99**
Ver también EMBOCADA Y EMBOCAR

ORDEN DE JUEGO **I - 99**
Ver también GOLPE CANCELADO; HONOR; JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS

ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS **I - 100**

PÁJARO *Ver* ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS)

PARAGUAS **I - 100**

PARED *Ver* MURO O PARED

PARED DE LÍMITES *Ver* BARDA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE MARCAN LÍMITES

PARTE INTEGRAL DEL CAMPO **I - 100**
Ver también CERCA; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; MURO O PARED; OBSTRUCCIONES; PUERTA O VENTANA

PARTIDO DE BOLA BAJA *Ver* BOLA BAJA EN MATCH PLAY

PARTIDO INDIVIDUAL **I - 101**
PARTIDOS DE BOLA BAJA E **INDIVIDUAL SIMULTÁNEOS**
Ver PARTIDO INDIVIDUAL

PARTIDOS SIMULTÁNEOS DE BOLA BAJA E INDIVIDUAL *Ver* PARTIDO INDIVIDUAL

PASTO ALTO *Ver* BREZO

PASTO O CÉSPED **I - 101**
Ver también ASENTAR EL BASTÓN; BREZO; FAIRWAY Y ÁREAS PODADAS A SU ALTURA O MENOS; MARCA(S) DE SPIKES; PROBAR

PAUTAS *Ver* LINEAMIENTOS

PENALIDAD MODIFICADA
Ver PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

PENALIDAD ANULADA *Ver* PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR COMITÉ I - 102
Ver también CIERRE DE LA COMPETENCIA; COMITÉ; SITUACIONES DE PENALIDADES MÚLTIPLES

PERRO I - 103

PIE(S) Y CALZADO I - 103

PIEDRA(S), ROCA(S) O GRAVA I - 104
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MURO O PARED

PLANTAS *Ver* ÁRBOL O ARBUSTO; BREZO; ESTATUS DEL OBJETO; FLORES; MALEZA (RODANTE)

PLAYA I - 104

PLOMADA *Ver* ESTATUS DEL OBJETO

PLOMO *Ver* CINTA; CUERDA CON PLOMO

POSTE DE DIRECCIÓN I - 104
Ver también ESTATUS DEL OBJETO

PRÁCTICA I - 104
Ver también SWING DE PRÁCTICA

PREMIO I - 105

PROBAR I - 105

PROBLEMA FÍSICO I - 106
Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL O USO INUSUAL DEL EQUIPO; ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA

PROCEDIMIENTO INAPLICABLE, USAR *Ver* USAR REGLA O PROCEDIMIENTO INAPLICABLE

PROTECCIÓN *Ver* AYUDA O PROTECCIÓN, ACEPTAR

PUENTE I - 106

PUERTA O VENTANA I - 106

PUNTO DE ALIVIO MÁS CERCANO I - 106
Ver también ALIVIO MÁXIMO DISPONIBLE

RAÍCES I - 107
Ver también ÁRBOL O ARBUSTO

RASTRILLO I - 107
Ver también BUNKER; ESTATUS DEL OBJETO; LÍNEA DE JUEGO; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT; OBSTRUCCIONES

RAYOS I - 107
Ver también CLIMA; SITUACIONES PELIGROSAS; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

RE-DROPEAR BOLA *Ver* BOLA DROPEADA O RE-DROPEADA

REANUDACIÓN DEL JUEGO *Ver* SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

RECLAMACIONES Y DISPUTAS I - 107
Ver también ÁRBITRO; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ; COMITÉ

RECOLOCAR BOLA *Ver* BOLA COLOCADA O RECOLOCADA

RÉCORD DEL CAMPO I - 110
REGISTRO DE SCORES *Ver* ANOTADOR; SCORES Y TARJETAS

REGLA INAPLICABLE, USAR
Ver USAR REGLA O PROCEDIMIENTO INAPLICABLE

REGLAS LOCALES I - 110
Ver también CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

REHUSARSE A OBEDECER UNA REGLA I - 112

REPARAR I - 112
Ver también DAÑO; TERRENO EN REPARACIÓN

REPTIL *Ver* ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); VÍBORA O SERPIENTE

RESCINDIR PENALIDAD
Ver PENALIDADES IMPUESTAS,

MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR I - 113

RETRASO INDEBIDO I - 114
Ver también RITMO DE JUEGO

REVESTIMIENTO DEL HOYO
Ver HOYO **RE-DROPEAR BOLA**
Ver BOLA DROPEADA O RE-DROPEADA

RITMO DE JUEGO I - 114
Ver también RETRASO INDEBIDO

ROCA *Ver* PIEDRA(S), ROCA(S) O GRAVA

ROCÍO I - 114

RONDA ESTIPULADA I - 114
Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO

ROUGH I - 115
Ver también A TRAVÉS DEL CAMPO

SALIVA I - 115
Ver también AGUA OCASIONAL; ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS

SCORES Y TARJETAS DE SCORES I - 115
Ver también ANOTADOR; INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS

SEGUNDA BOLA I - 117
Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDA DE PROCEDIMIENTO; VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

SENDERO *Ver* CAMINOS Y SENDEROS

SERPIENTE *Ver* VÍBORA O SERPIENTE

SETOS *Ver* ÁRBOL O ARBUSTO; ESTATUS DEL OBJETO; HOJAS

SITUACIONES DE PENALIDADES MÚLTIPLES I - 118

SITUACIONES PELIGROSAS I - 119

SNACK *Ver* CASA CLUB O SNACK

STROKE PLAY Y MATCH PLAY SIMULTÁNEO *Ver* PARTIDO INDIVIDUAL

SUPERFICIE ARTIFICIAL
Ver OBSTRUCCIONES

SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO I - 119

SUSTITUIR BOLA *Ver* BOLA SUSTITUTA

SWING ANORMAL *Ver* CUADRATURA, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL

SWING DE PRÁCTICA I - 120
Ver también PRÁCTICA

TAPÓN DE HOYO I - 120

TEE I - 120
Ver también ESTATUS DEL OBJETO; MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA

TERMINOLOGÍA I - 121

TERRENO EN REPARACIÓN I - 121
Ver también AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); ÁRBOL O ARBUSTO; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

TOALLA I - 123

TOCAR BOLA *Ver* BOLA TOCADA

TOMAR POSTURA I - 124

TORMENTA *Ver* CLIMA; RAYOS; SITUACIONES PELIGROSAS; SUSPENSIÓN Y REANDACIÓN DEL JUEGO

TRES BOLAS EN MATCH PLAY I - 124

TUBERÍA *Ver* DRENAJE

USAR REGLA O PROCEDIMIENTO INAPLICABLE I - 124

USO INUSUAL DEL EQUIPO
Ver AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO

VENDAJE **I - 124**

VENTANA *Ver* PUERTA O VENTANA

VÍBORA O SERPIENTE **I - 124**
Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); ESTATUS DEL OBJETO

VIENTO *Ver* CLIMA

VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS **I - 124**
Ver también ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS; ETIQUETA

VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO) **I - 125**
Ver también AGENTE EXTERNO; AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIÓN; TERRENO EN REPARACIÓN

ZAPATOS *Ver* PIE(S) Y CALZADO

ZONA DE DROPEO **I - 126**

ÍNDICE

ÍNDICE A LAS DECISIONES

A TRAVÉS DEL CAMPO

Ver también FAIRWAY Y ÁREAS DE CORTE MÁS BAJO; ROUGH

Árbol cae en fairway durante ronda estipulada; opciones para Comité 25/9.5

Arena o tierra suelta a través del campo
- – detrás de bola presionada al tomar postura 13-2/12
- – detrás de bola, retirada durante backswing 13-2/9

Bola considerada injugable a través del campo
- – dropeada en bunker u obstáculo de agua 28/4
- – dropeada en obstáculo de agua; jugador elige no jugar y desea proceder bajo Regla de obstáculo de agua 28/4.5

Bola entra en hoyo de animal de madriguera
- – dentro de límites y queda en reposo fuera de límites 25-1b/24
- – en bunker y queda en reposo debajo de green 25-1b/25
- – fuera de límites y queda en reposo en el campo 25-1b/23

Bola enviada a fuera de límites desde bunker; bola dropeada bajo Regla 20-5 golpea punto a través del campo a pulgadas y sin acercarse al hoyo de punto en bunker desde donde se efectuó último golpe 20-5/2

Bola que reposa en su impacto
- – bola en pendiente empinada golpeada directamente bajo la superficie 25-2/6
- – en terreno en reparación en área de corte más bajo 25-2/4

Bola tocada accidentalmente al quitar impedimentos sueltos 18-2/31

Dropear de rough en fairway al obtener alivio de obstrucción 24-2b/8

Espectador deliberadamente desvía o detiene bola a través del campo 19-1/4.1

Estatus de
- – bola que toca tanto obstáculo de agua como área a través de campo 26/1.5
- – objetos en crecimiento, con raíces en área ecológica, que sobrecuelgan a través del campo 33-8/44.5

Impacto de bola a través del campo
- – bola regresa a impacto de bola de golpe previo 25-2/3
- – hecho por bola de compañero, oponente o co-competidor afecta lie o línea de juego de jugador 13-2/8
- – reparado en área de dropeo antes de dropear bola 13-2/10

Impedimentos sueltos
- – competidor pide a co-competidor quite impedimentos sueltos cercanos a bola para eludir penalidad 33-7/7
- – que afectan lie retirados mientras bola está levantada 23-1/8
- – quitar insecto de bola 23-1/5
- – quitar pasto adherido a bola 21/2
- – retirar impedimentos sueltos de área en que bola se va a dropear 23-1/6

Objeto natural que interfiere con swing movido para determinar si es impedimento suelto o unido 13-2/26

Regla Local
- – considera bunker lleno de agua ocasional como a través del campo y autorizar alivio sin penalidad 33-8/27
- – considera paredes de bunkers parcialmente cubiertas por pasto como a través del campo 33-8/39.5
- – declarar daños por pezuñas de animal como terreno en reparación 33-8/32
- – declarar exceso de excremento de ave o de animal como terreno en reparación 33-8/32.7

Si es que bola reposa a través del campo
- – bola completamente impactada en ceja de bunker 13/4
- – bola dentro de margen natural de obstáculo de agua pero fuera de estacas que defininen margen 26/2

Sondear cerca de bola en busca de raíces o piedras 13-2/27

Terreno en reparación o agua ocasional a través del campo
- – bola dropeada de terreno en reparación rueda a posición donde área interfiere con cuadratura; si es que re-dropeo requerido 20-2c/0.5
- – bola en árbol en terreno en reparación 25/10.5
- – bola que reposa en su impacto en terreno en reparación en área de corte más bajo 25-2/4
- – bunker totalmente en reparación; opciones para Comité 25/13
- – dos puntos de alivio más cercanos equidistantes cumplen requisitos de Regla de terreno en reparación 25-1b/16
- – jugador toma alivio de área de agua ocasional y bola queda en reposo donde interfiere otra área de agua ocasional; si es que re-dropeo requerido 20-2c/7
- – medir a través de terreno en reparación para obtener alivio 25-1b/15
- – Regla Local declara acumulación de hojas a través del campo (en hoyos específicos) como terreno en reparación 33-8/31

Tratar océano y playa como a través del campo 33-2a/8

Tubería de drenaje
- – bola inalcanzable y no identificable en tubería subterránea 24-3b/1
- – bola no encontrada pero es conocido o virtualmente cierto que está en tubería de drenaje; entrada a tubería fuera de límites 24-2b/12

ABEJAS

Ver también INSECTOS

Interfieren con juego 1-4/10
Significado de "situación peligrosa" 1-4/11
Suspender juego debido a picadura de abeja 6-8a/3

ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS

Acuerdo
– para conceder putts cortos 1-3/2
– para conceder uno o más hoyos 2-4/22
– para considerar hoyo empatado cuando jugadores no son capaces de resolver problema de Reglas 2-1/1
– para considerar hoyo empatado durante juego del hoyo 2-1/1.5
– para jugar fuera de turno hecho entre competidores, pero no con propósito de dar ventaja a ninguno de ellos 10-2c/2
– para no jugar en orden prescrito en partido para ahorrar tiempo 10-1c/3
– para que bando que vaya perdiendo, después de18 hoyos en partido a 36, conceda partido 1-3/7
Anotador registra score equivocado con conocimiento 1-3/6
– con conocimiento; competidor desconoce que score es incorrecto 6-6a/5
Dos hoyos omitidos a propósito en partido 2-1/4
Cuándo acuerdo entre jugadores viola la Regla 1-3 ..... 1-3/0.5
Golpe de ventaja dado en hoyo equivocado por error 6-2a/2
Jugador que llega a tercera ronda en match play descalificado por acordar dejar sin efecto las Reglas en partido de primera ronda 34-1a/1
Jugadores ignoran que se incurrió penalidad 1-3/5
Modalidad de juego equivocada
– en partido descubierta a la conclusión de nueve hoyos 6-1/1
– en partido; jugadores acuerdan que bando perdedor concederá partido a ganadores 33-1/4
– para decidir qué bando concederá partido 2-4/21
Procedimiento incorrecto acordado por error ente jugador y oponente; si reclamación válida se puede presentar después de seguido el procedimiento 2-5/8.5
Repetir partido cuando juego ha sido suspendido en vez de reanudarlo desde donde fue suspendido 2-1/6
Violación de Regla por oponente
– discutida entre jugador y oponente; penalidad no aplicada 1-3/4
– ni jugador ni oponente lo saben; penalidad no aplicada 1-3/5
– procedimiento para reclamación válida 2-5/2

AGENTE EXTERNO

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS

Aspersor desvía bola; Regla Local permite repetir golpe sin penalidad; si esto está autorizado 33-8/12
Asta-bandera retirada, en el proceso tuerca cae de ella y desvía bola en movimiento 17/9
Bastón resulta inadecuado para jugar por acción de agente externo 4-3/9.5
Bola
– se cae accidentalmente al oponente o co-competidor sobre la bola en movimiento de jugador en green 19-5/1.7
– en árbol desalojada por agente externo 18-1/9
– en bolsa de plástico se mueve cuando bolsa movida por viento a nueva posición 18-1/7
– movida por aire propulsado por ventilador o soplador 18-1/2
– no encontrada tratada como movida por agente externo en ausencia de conocimiento o certeza virtual a tal efecto 27-1/2.5
– tomada por agente externo de punto desconocido 18-1/5
– visible desde mesa de salida desaparece o es movida por agente externo durante suspensión de ju ego.. 6-8d/4
Bola de jugador desviada por golpe de jugador en otro grupo 19-1/2
Bola en reposo
– movida durante suspensión de juego por agente externo; jugador falla al estimar posición suficientemente al recolocar bola 6-8d/5
– movida por maleza movida por el viento 18-1/6
Capitán de equipo o coach; estatus de 33-1/11.5
Competidor pide ayuda a co-competidor para eludir penalidad 33-7/7
Espectador dice que bola movida por agente externo pero jugador no seguro; procedimiento para jugador si decisión de Comité no es posible en tiempo razonable 18-1/4
Golpe no repetido como requiere Regla 19-1 después que bola jugada sobre green es desviada por agente externo en movimiento 19-1/3
Huellas hechas por árbitro en bunker al dar decisión; si es que se permite a jugador arreglarlas antes de jugar 13-4/10
Impedimento suelto desalojado por
– golpe de compañero u oponente y mueve bola de jugador 18-1/8
– swing de práctica causa que bola se mueva 18-2/20.5
Información de distancia obtenida con aparato para medir distancias por agente externo unilateralmente dada a jugador 14-3/0.7
Jugador juega bola, movida o levantada

por agente externo, desde nueva posición
– caddie sabe que bola movida de fuera de límites al campo; no informa a jugador 15/9
– ni jugador ni caddie saben que bola movida de fuera de límites al campo..... 15/10
– ni jugador ni caddie saben que bola movida hasta iniciado siguiente hoyo 18-1/3
– sin conocimiento de competidor, co-competidor levanta bola de competidor y la coloca a un lado; competidor juega bola desde donde fue dejada..... 15-3b/3
Marca movida por agente externo..... 20-1/9
Obstrucción inamovible en línea de juego retirada por agente externo..... 13-2/33
Obstrucción movible retirada por agente externo, posición de bola empeorada; jugador recoloca obstrucción..... 13-2/15.5
Perro levanta o desvía bola en green después de golpe desde fuera de green 19-1/6
sobre green..... 19-1/7
Persona(s) diferente(s) al caddie carga(n)
– bastones adicionales para el jugador, y estatus de dicha(s) persona(s) y bastones..... 4-4a/16
– objetos, que no sean bastones, para el jugador; estatus de dichos objetos y persona(s) 6-4/5.3
Pisa bola en pasto alto; lie original alterado y punto donde reposaba originalmente la bola no determinable; procedimiento que jugador debe seguir 20-3b/5
Porta paraguas empleado además de caddie; si es que es segundo caddie o agente externo 6-4/5
Rastrillo sostenido por caddie de bando (o compañero) accidentalmente detiene o desvía bola de jugador 19-2/10
Revestimiento de hoyo sacado con asta-bandera atendida desvía bola en movimiento después de golpe..... 17/8
Significado de "buena razón para levantar" cuando juego suspendido, tal como que agente externo pueda llevarse bola..... 6-8c/1
Tomar prestadas bolas o toalla de otro jugador o de agente externo. 5-1/5
Vehículo de mantenimiento desvía bola a fuera de límites; jugador dropea bola sustituta cerca de donde vehículo desvió bola y juega 20-7/1
Víbora; cuándo es agente externo 23/6.5

AGUA OCASIONAL

Ver también CONIDICONES ANORMALES DE TERRENO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Aclaración sobre punto donde bola "entró por última vez" agua ocasional cuando bola está perdida en dicha condición 25-1c/1.5
Agua visible sólo como resultado de esfuerzo exagerado con pies 25/4
Bola en agua ocasional
– dentro de terreno en reparación..... 25-1b/11
– dentro de terreno en reparación; si es que jugador tiene derecho a alivio de ambas condiciones en un solo procedimiento.....25-1b/11.5
difícil de recuperar..... 25-1/1
Bola jugada desde área de agua ocasional, perdida en misma área 25-1c/3
Bola no encontrada está en obstáculo de agua o en agua ocasional que desborda margen de obstáculo..... 1-4/7
Bunker completamente cubierto por agua ocasional opciones para jugador..... 25-1b/8
– Regla Local que da alivio sin penalidad, de bunker inundado, fuera del bunker..... 33-8/27
Cambiar opción de alivio
– bola dropeada golpea a jugador; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear..... 20-2a/6
– bola dropeada primero toca parte de campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear..... 20-6/2
– bola dropeada primero toca parte de campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede recolocar bola en lugar original..... 20-6/5
– bola dropeada rueda a posición que requiere re-dropeo; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2c/5
– jugador dropea bola en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(iii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
– jugador levanta bola de bunker con intención de dropear bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de buner..... 24-2b/5
Confundida con obstáculo de agua
– bola original jugada de acuerdo a Regla de obstáculo de agua 25-1b/12
– bola sustituta jugada de acuerdo a Regla de obstáculo de agua..... 25-1b/13
Cubre mesa de salida 25-1b/4
Desborda obstáculo de agua 25/2
Diagrama que ilustra a jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano..... 24-2b/3.7
En green agua ocasional
– interviene entre bola, que reposa fuera de green, y hoyo 25-1a/2
– punto de alivio más cercano fuera de green..... 25-1b/10
– si es que jugador tiene derecho a alivio por intervención; bola en green, punto de alivio más cercano fuera de green..... 25-1b/10.5
– visible cuando jugador camina a un lado de línea de putt, pero no visible en otro lugar 25/5
Explicación de "punto de máximo alivio" de agua ocasional en bunker..... 25-1b/5
Golpe impráctico por interferencia de obstrucción inamovible y agua ocasional..... 24-2b/19

Hoyo rodeado por agua ocasional 33-2d/2
Impacto de bola lleno de agua ocasional 25/3
Jugador físicamente incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.5
Jugador con derecho a alivio sin penalidad de agua ocasional levanta bola; elige no tomar alivio y desea proceder bajo Regla de bola injugable 18-2/12.5
Jugador toma alivio de área de agua ocasional y bola queda en reposo en posición en que otra área de agua ocasional interfiere; si es que se requiere re-dropeo 20-2c/7
Marca movida por viento o agua ocasional durante ronda estipulada 20-1/10.5
Mejorar línea de juego al tomar alivio de agua ocasional 25-1b/3
Punto de alivio más cercano
– de camino de carritos en agua ocasional; punto de alivio más cercano de agua ocasional de regreso en camino 1-4/8
– de camino de carritos en agua ocasional; punto de alivio más cercanode agua ocasional de regreso en camino; dropeo en agua ocasional impráctico 1-4/8.5
– determinar bastón, cuadratura, dirección de juego y swing usados para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/1
– diagramas que ilustran punto de alivio más cercano 25-1b/2
– jugador determina punto de alivio más cercano pero físicamente incapaz de jugar golpe deseado 24-2b/3
– jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/2
Regla Local
– da alivio sin penalidad, de bunker inundado, fuera de bunker 33-8/27
– permite re-dropear o colocar cuando bola dropeada se impacta en bunker; si esto está autorizado 33-8/28
Retirar agua ocasional de hoyo 16-1a/4
Retirar o trapear agua ocasional de línea de putt 16-1a/1
Retiro de agua ocasional o impedimentos sueltos en green por Comité 33/1
Tierra suave y húmeda 25/1
Tocar agua ocasional en bunker con bastón 13-4/7
Virtualmente cierto (o conocido)
– bola no encontrada está en agua ocasional; dropeo hecho según Regla 25-1c; bola original encontrada dentro de cinco minutos 25-1c/2.5
– bola no encontrada está en agua ocasional o en rough alto; si es que jugador puede tratar bola como en agua ocasional 25-1c/1

ALIVIO MÁXIMO DISPONIBLE

Ver también PUNTO DE ALIVIO MÁS CERCANO

Bola dropeada de agua ocasional en bunker en punto de máximo alivio rueda a otra parte 25-1b/6
Bola dropeada en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(ii) en punto de máximo alivio; jugador desea invocar segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
Bola levantada de bunker por jugador que pretende dropear bajo primera opción de Regla 25-1b(ii) en punto de máximo alivio; jugador desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 24-2b/5
Bunker totalmente cubierto por agua ocasional; opciones para jugador 25-1b/8
Bunker totalmente en reparación 25/13
Explicación de "alivio máximo disponible" de agua ocasional en bunker 25-1b/5

ANCLAJE

Ver también BASTÓN(ES), GRIP Y AGARRANDO Y GOLPE

Tocar cuerpo inadvertidamente durante el golpe con el bastón o con la mano de agarre 14-1b/6
Bastón
– anclado antes pero no durante el golpe 14-1b/5
– en contacto con ropa durante el golpe 14-1b/7
– Anclado durante parte del golpe 14-1b/4
antebrazo intencionalmente sostenido contra el cuerpo al efectuar el golpe 14-1b/1
significado de
– Antebrazo 14-1b/3
– Punto de anclaje 14-1b/2

ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS)

Ver también AGUA OCASIONAL; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; ESTATUS DEL OBJETO; TERRENO EN REPARACIÓN; VÍBORA; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Alivio tomado de hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave
– bola queda en reposo en lugar donde otro de esos hoyos interfiere 20-2c/7
– jugador no se da cuenta que bola está en obstáculo de agua; error descubierto antes de jugar bola 25-1b/26
línea de juego mejorada 25-1b/3
Aplicación de Excepción a Regla 25-1b cuando bola reposa bajo superficie del terreno en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave 25-1b/25.5
Bola entra en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave
– dentro de campo y queda en reposo fuera de límites 25-1b/24
– en bunker y queda en reposo debajo de green 25-1b/25
– fuera de límites y queda en reposo dentro de campo 25-1b/23
Bola interferida por hoyo, hecho por animal de madriguera, reptil o ave, junto a un árbol o arbusto
– golpe hacia green irrazonable por

posición de árbol 25-1b/21
– impráctico efectuar golpe debido a árbol 25-1b/20
– impráctico efectuar golpe debido a arbusto 25-1b/19
– para un golpe razonable hacia un lado 25-1b/22
Bunker u obstáculo de agua
– alivio tomado por jugador de hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave sin darse cuenta que bola está en obstáculo de agua; error descubierto antes de jugar bola 25-1b/26
– bola entra hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave en bunker; queda en reposo debajo de green 25-1b/25
– tocar montículo hecho por animal de madriguera, reptil o ave durante backswing 13-4/5
Después de cinco minutos de búsqueda, bola encontrada en hoyo de animal de madriguera, reptil o ave 27/7
Diagrama que ilustra jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.7
Estatus de
– huella hecha por animal de madriguera, reptil o ave 25/19.5
montículos 25/23
víbora 23/6.5
Huella de animal de madriguera, reptil o ave; si es que se puede obtener alivio 25/19.5
Levantar bola
– con lodo adherido para determinar si está en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave; bola girada al ser recolocada 21/5
– para determinar si reposa en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave 20-1/0.7
– para determinar si reposa en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave; participación de Comité cuando oponente, anotador o co-competidor no está disponible 5-3/7
Línea de juego mejorada al tomar alivio de hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave 25-1b/3
Nido de ave interfiere con golpe 1-4/9
Punto de alivio más cercano
– de camino artificial en hoyo hecho por animal de madriguera; punto de alivio más cercano de hoyo está en camino artificial 1-4/8
– de camino artificial en hoyo hecho por animal de madriguera; punto de alivio más cercano de hoyo está en el camino artificial; dropeo en hoyo hecho por animal de madriguera impráctico 1-4/8.5
– determinar bastón, cuadratura, dirección de juego y swing usado para identificar punto de alivio más cercano 24-2b/1
– diagramas que ilustran punto de alivio más cercano 25-1b/2
– jugador con derecho a alivio sin penalidad de hoyo hecho por animal de madriguera levanta bola; escoge no tomar alivio y desea proceder bajo Regla de bola injugable 18-2/12.5
– jugador determina punto de alivio más cercano pero es físicamente incapaz de jugar golpe deseado 24-2b/3
– jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/2
Regla Local
– considera hormigueros cónicos duros como terreno en reparación 33-8/22
– declara daño severo hecho por animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
Tocar montículo hecho por animal de madriguera, reptil o ave durante backswing en bunker 13-4/5
Víbora
– cuándo es agente externo; cuándo es impedimento suelto 23/6.5
– víbora peligrosa interfiere con juego 1-4/10
Virtualmente cierto (o conocido) que bola no encontrada está en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave; dropeo según Regla 25-1c; bola original luego encontrada dentro de lapso de cinco minutos 25-1c/2.5

ANOTADOR

Ver también SCORES Y TARJETAS

Asta-bandera atendida por anotador a petición de jugador; si esto está permitido 17-1/3
Competidor, diferente a anotador, no notifica a jugador, anotador o Comité de infracción a las Reglas por parte de jugador de manera oportuna 33-7/9
Competidor juega varios hoyos sin anotador 6-6a/2
Competidor se retira durante ronda; continua como anotador y caddie de co-competidor el resto de la ronda; si esto está permitido 6-4/9
Designar anotador
– competidor designa a propio anotador cuando Comité no lo hace 6-6a/1
– designación retroactiva de anotador por parte de Comité 33-1/5
Scores de hoyos
– anotados en casillas erróneas; anotador corrige error alterando números de hoyos en tarjeta 6-6a/3
– de primeros nueve hoyos anotados en los de segundos nueve y viceversa 6-6d/3
Score equivocado conscientemente atestiguado por anotador
– competidor con conocimiento de score equivocado 1-3/6
– competidor no sabe que score es equivocado 6-6a/5
Si es que un jugador en grupo puede terminar el hoyo después de

suspensión de juego 6-8b/3
Tarjeta de scores
– anotador desaparece con tarjeta de jugador 6-6b/6
– anotador rehúsa firmar tarjeta de competidor después de que Comité resuelve disputa a favor de competidor 6-6a/4
– anotador, distinto al designado por Comité, firma tarjeta de jugador 6-6b/5
– competidor corrige score después que anotador firma tarjeta y abandona área de entrega 6-6b/7
– cuándo se considera una tarjeta entregada al Comité 6-6c/1
– firmas de anotador y competidor en lugares equivocados 6-6b/1

ÁRBITRO

Ver también COMITÉ; OBSERVADOR

Advierte a jugador a punto de infringir Regla 34-2/3
Asta-bandera atendida por árbitro a solicitud de jugador; si esto está permitido o es recomendable 17-1/3
Autoridad para declarar terreno en reparación 34-2/1
Autoriza a jugador a infringir Regla 34-2/2
Bola creída inadecuada para jugar; participación de árbitro cuando oponente, anotador o co-competidor no disponible de inmediato 5-3/7
Cuándo resultado de partido es "oficialmente anunciado" 2-5/14
Decisión incorrecta pone a jugador en seria desventaja en stroke play; cuándo puede corregirse la decisión 34-3/3.3
Impone penalidad para hoyo previo después que ha comenzado el juego de siguiente hoyo 2-5/12
Incorrectamente informa a jugador de penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan bolas; árbitro descubre error 34-2/7
Jugador en desacuerdo con decisión de árbitro; si es que decisión puede ser referida a Comité 34-2/4
Lineamientos para árbitro para resolver cuestiones de hecho 34-3/9
Procedimiento para determinar bola más lejana de hoyo 10-1b/1
Revierte decisión
– hecha en hoyo previo después que ha comenzado el juego de siguiente hoyo 34-2/6
– hecha en último hoyo de partido después que jugadores abandonan green 34-2/5

ÁRBOL O ARBUSTO

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; HOJAS

Árbol caído
– en fairway después de iniciada ronda 25/9.5
en proceso de ser retirado 25/7
estatus de 23/7
– unido a tronco, recostado en fairway 25/9
Bola desalojada de árbol
– circunstancias en que jugador no penalizado 18-2/27
– circunstancias en que jugador penalizado 18-2/28
– cuando jugador sube a árbol a efectuar golpe 18-2/26
por agente externo 18-1/9
– recolocar bola no es posible 18-2/29
Bola en árbol o arbusto
– en horqueta de árbol se mueve con relación al suelo pero no con relación a horqueta 18/3
en terreno en reparación 25/10.5
– identificada pero no recuperada 27/14
– impráctico efectuar golpe debido a árbol 25-1b/20
– impráctico efectuar golpe debido a arbusto 25-1b/19
– injugable; jugador opta por dropear dentro del largo de dos bastones 28/11
– más de un bastón usado para efectuar golpe a bola en arbusto 14-1/7
– no encontrada pero conocido que está en árbol en terreno en reparación 25/10
– rama golpeada para hacer mover bola fuera del alcance en rama 14/7
– visible pero no identificable 27/15
Bola con la que interfiere condición anormal de terreno
– árbol dentro de área interfiere con golpe a bola fuera del área 25-1a/1
– árbol previene golpe hacia green 25-1b/21
– golpe razonable hacia un lado detrás de árbol 25-1b/22
Bola dropeada
– golpea rama y luego suelo; si es que se requiere re-dropeo 20-2c/1.3
nunca toca suelo 20-2b/1
Bola provisional considerada injugable y dropeada pero no jugada; luego bola original encontrada 27-2b/6.5
Cuadrarse honestamente
– diagrama que ilustra jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.7
– explicación de "cuadrarse honestamente" 13-2/1
– jugador debajo de árbol, cambia dirección de juego y se cuadra honestamente una segunda vez 13-2/1.7
– jugador determina punto de alivio más cercano pero es incapaz de jugar golpe deseado 24-2b/3
– jugador intenta cuadrarse honestamente pero mejora línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
– jugador puede jugar en cualquier dirección al "cuadrarse honestamente" 13-2/1.5
Desecho de animal de madriguera interfiere con golpe hacia green; árbol impide dicho golpe 25-1b/21
Estaca que sostiene árbol se rompe durante intento de quitarla 13-2/16

Estatus de
-- árbol en bunker 13/2
-- cajetes de árboles 33-2a/10.5
– musgo o enredaderas en árbol 13-2/37
– plantas no en crecimiento dentro de terreno en reparación 25/10.9
– tronco cortado con raíces en suelo 25/8
-- tomar cuadratura bajo árbol 13-2/1
Golpe de oponente mueve arbusto que causa que bola de jugador se mueva 18-3b/2
Piña de pino cae de árbol y queda detrás de bola que reposa en bunker 13-4/18.5
Raíces, fuera de terreno en reparación, de árbol dentro de terreno en reparación 25/10.7
Rama
– área de intención de swing original mejorada al romper rama; área de swing usado no afectada por rama 13-2/24
– jugador rompe rama que interfiere con backswing en mesa de salida 13-2/14
– movida por competidor mejorando o empeorando línea de juego de co-competidor mientras discute con árbitro si es que competidor tiene derecho a alivio 1-2/1.5
– romper parte de una rama más grande caída de árbol 23-1/4
– rota durante backswing; swing discontinuado 13-2/14.5
– rota por jugador pensando que bola dropeada puede rodar hacia árbol o arbusto 1-2/3
– sostenida por caddie para prevenir que desvíe bola al ser dropeada 20-2a/5
Regla Local
– provee alivio de raíces expuestas 33-8/8
– requiere alivio de árboles jóvenes para prevenir daño (espécimen) Ap1-A-2b
– requiere que jugador tome alivio con penalidad de vivero (o plantación) desde donde se prohibe jugar; si esto está autorizado 33-8/29
Sacudir agua de rama de árbol que interfiere con backswing 13-2/23
Sondear cerca de bola por raíces o piedras 13-2/27
Violar dos Reglas con diferentes penalidades; si es que aplican penalidades múltiples 1-4/15

ÁREA DE INTENCIÓN DE SWING

Ver también MEJORAR EL ÁREA DE CUADRATURA O SWING, POSICIÓN DE LA BOLA O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

Árbol en área definida como terreno en reparación interfiere con swing a bola fuera de dicha área 25-1a/1
Cuadrarse honestamente
– al jugador se le permite jugar en cualquier dirección al "cuadrarse honestamente" 13-2/1.5
– explicación de "cuadrarse honestamente" 13-2/1
– jugador bajo árbol cambia dirección de juego y se cuadra honestamente una segunda vez 13-2/1.7
– jugador intenta cuadrarse honestamente pero mejora línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
Diagrama que ilustra a jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.7
Estaca que sostiene árbol se rompe al intentar quitarla 13-2/16
Jugador determina punto de alivio más cercano pero es físicamente incapaz de ejecutar golpe deseado 24-2b/3
Jugador viola dos Reglas con penalidades diferentes; aplica penalidad más severa 1-4/15
Mejorada al
– cuadrarse honestamente al cambiar dirección de juego 13-2/1.7
– doblar alambrado que define fuera de límites 13-2/18
– doblar pasto al retirar impedimentos sueltos 13-2/13
– doblar rama con mano; también bastón apoyado e impedimentos sueltos movidos dentro de obstáculo; si es que aplican penalidades múltiples 13-4/28
– empujar alambrado externo al campo, que se inclina hacia el campo, a posición derecha 13-2/20
– mover objeto fijo o en crecimiento situado fuera de límites 13-2/19
– recolocar o quitar divot no adherido al suelo 13-2/5
– quitar obstrucciones inamovibles 13-2/15
– quitar estaca de fuera de límites que interfiere con swing 13-2/17
– sacudir agua de rama que interfiere con backswing 13-2/23
Objeto natural que interfiere con swing es movido para determinar si está desprendido; si esto infringe Regla 13-2 ..... 13-2/26
Obstrucción
– en terreno en reparación interfiere con swing de jugador 24-2b/10
– golpeada durante swing después que se tomó alivio bajo Regla 24-2; si es que jugador sujeto a penalidad 20-2c/6
– marca de impacto de bola echa por otro jugador afecta el área de intención de swing del jugador 13-2/8
Parte movible de obstrucción inamovible
– manguera de drenaje interfiere con swing; opciones de alivio 24-2b/15.3
– puerta de edificio interfiere con swing; opciones de alivio 24-2b/15.5
Posición de bola empeorada al retirar obstrucción; jugador recoloca obstrucción; si es que se mejoró área de intención de swing 13-2/15.5
Retirar rocío o escarcha; si es que se permite 13-2/35
Romper rama
– con swing de práctica; área de intención de swing finalmente usada no afectada por rama 13-2/24
– durante backswing y swing discontinuado 13-2/14.5

– que interfiere con backswing en mesa de salida 13-2/14

Sondear cerca de bola por raíces o piedras; si esto está permitido..... 13-2/27

ÁREA ECOLÓGICA

Estatus de objetos en crecimiento con raíces dentro de área ecológica que sobrecuelgan área fuera del área ecológica..... 33-8/44.5
Golpe ejecutado desde área ecológica 33-8/43
– área ecológica; ventaja sustancial ganada 33-8/44
Jugador ejecuta múltiples golpes en área ecológica..... 20-7/4
Jugador entra a área ecológica a recoger bola 33-8/42
Marcaje de áreas ecológicas; recomendaciones para Comité..... 33-8/41
Regla Local aclara procedimientos de alivio (espécimen)..... Ap I-A-2c

ARENA

Ver también BUNKER

Arreglar arena después de sacar bola de bunker; bola luego regresa a área arreglada 13-4/38
Bola impactada en orilla de bunker..... 13/4
Bola que sobrecuelga orilla de bunker..... 13/3
Bola recargada en rastrillo en bunker se mueve cuando se quita rastrillo; si es que bola puede ser presionada en arena si no puede ser colocada en bunker sin acercarse al hoyo..... 20-3d/2
Bolas de compañeros de partido de bola baja reposan en mismo bunker, después que uno juega desde bunker el otro hace swings de práctica tocando arena 30-3f/2.5
En bunker bastón toca
– agua ocasional sin tocar arena..... 13-4/7
arena durante backswing 13-4/31
– arena mientras bola reposa fuera de bunker 13-4/1
Golpear arena en bunker con bastón después de no poder sacar bola
– bola de compañero en mismo bunker 30-3f/2
– en partido de golpes alternos 29/5
infringiendo Regla 13-4 ..... 13-4/35
Golpear arena en bunker con bastón por frustración después de golpe desde bunker a pasto pero antes que bola ruede de regreso a bunker 13-4/35.5
Lie a través del campo mejorado cuando arena detrás de bola retirada durante backswing 13-2/9
Lie en collarín afectado por arena de golpe desde bunker de compañero, oponente o co-competidor 13-2/8.5
Presionada detrás de bola a través del campo al tomar postura 13-2/12
Que se derrama de margen de bunker; si es que se considera parte de bunker 13/1
Regla Local
– permite alivio de hoyos de divots rellenados con arena; si esto está autorizado 33-8/34
– permite re-dropear o colocar cuando bola dropeada se impacta en bunker; si esto está autorizado..... 33-8/28

ASENTAR EL BASTÓN

Ver también TOMAR POSTURA

"Asentar," significado decuándo se considera asentado el bastón en pasto en obstáculo de agua 13-4/8
Bastón asentado fuera de obstáculo de agua al tomar postura para bola en obstáculo..... 13-4/29
Bastón toca agua ocasional en bunker..... 13-4/7
– arena a través del campo al tomar postura, presionándola 13-2/12
– arena a través del campo detrás de bola durante backswing..... 13-2/9
– arena en bunker cuando bola reposa fuera de bunker 13-4/1
– arena en bunker durante backswing 13-4/31
– bola en bunker u obstáculo de agua accidentalmente; bola no se mueve 13-4/12
– hojas en obstáculo durante backswing 13-4/33
– montículo hecho por animal de madriguera en bunker durante backswing 13-4/5
– pared de tierra de bunker durante backswing 13-4/34
– pasto en obstáculo durante swing de práctica 13-4/4
– piedra sólidamente empotrada en obstáculo durante backswing 13-4/6
– puente en obstáculo de agua al tomar postura 13-4/30
– suelo en obstáculo al sondear por una bola creída cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
– suelo en obstáculo con swing de práctica; golpe no saca bola; antes de siguiente golpe, bastón toca suelo de obstáculo durante otro swing de práctica..... 1-4/14
– suelo en obstáculo con swing de práctica causando movimiento de impedimentos sueltos; jugador también mejora área de intención de swing al doblar rama..... 13-4/28
– suelo en obstáculo con varios swings de práctica 13-4/3
– suelo en obstáculo con varios swings de práctica; jugador notificado de violación luego hace varios swings similares más 1-4/13
Bola jugada de bunker hacia banco de pasto; jugador golpea arena con bastón; bola rueda de regreso a bunker..... 13-4/35.5
Bola se mueve después que jugador
– Golpear arena en bunker con bastón después de haber fallado sacarla
– en partido de bola baja; bola de compañero en mismo bunker 30-3f/2
– en partido de golpes alternos; le toca

jugar a compañero el siguiente golpe; posición de bola no mejorada 29/5
en juego individual 13-4/35
Recargarse en bastón en obstáculo mientras se espera para jugar 13-4/2
"Peso de evidencia" para determinar si el jugador ha causado que se mueva la bola después de tomar postura 18-2/0.5

ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA

Ver también APARATOS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO; PROBLEMA FÍSICO

Auxiliar para swing; si es que Comité puede autorizar su uso por razones médicas durante ronda estipulada 14-3/15.5
Cinta aplicada a mano o guante 14-3/8
Extremidades artificiales; si es que están permitidas 14-3/15
Juego suspendido por problema físico 6-8a/3
Jugador que presta asistencia médica en accidente llega tarde a su hora de salida 6-3a/1.5
Vendaje usado en muñeca debido a lesión 14-3/7

ASTA-BANDERA

Ver también GREEN

Ajuste de; derechos del jugador 17/4
Atendida o retirada por
– árbitro, observador o anotador a petición de jugador 17-1/3
– compañero sin autoridad expresa; bola golpea asta-bandera o a compañero 17-3/4
– oponente o co-competidor sin autoridad antes de golpe; atención cesa bajo instrucciones de jugador después de golpe 17-2/1
– oponente o co-competidor sin autoridad mientras bola del jugador está en movimiento 17-2/2
Bastón empleado como asta-bandera para indicar posición del hoyo 17-3/6
Bola
– atrapada en bandera unida a asta-bandera 17/6
– movida por asta-bandera cuando usada para medir o cuando dejada caer accidentalmente 18-6/2
– que sobrecuelga hoyo movida al sacar asta-bandera 16-2/4
Bola golpea asta-bandera
– bandera golpeada por bola cuando asta-bandera atendida 17-3/5
– cuando bola que sobrecuelga el hoyo se mueve al sacar asta-bandera 16-2/5
dejada sobre suelo 17-3/3
– o a compañero mientras asta- bandera atendida por compañero sin autoridad expresa de jugador 17-3/4
– oponente o co-competidor que atiende asta-bandera para jugador no la saca; bola de jugador golpea asta-bandera 17-3/2
– reglamentación incorrecta de persona que no es miembro de Comité aceptada por jugadores; partido jugado a su conclusión basado en reglamentación; si Comité debería considerar reclamación tardía 2-5/8
Bola recargada contra asta-bandera pero no embocada levantada por jugador 17-4/1
– levantada por jugador; oponente levanta su bola reclamando que jugador pierde hoyo 2-5/3
– levantada por jugador; otros se levantan creyendo erróneamente que jugador ganó hoyo 30-3f/3
– levantada por oponente después que oponente concede siguiente golpe 17-4/2
– movida al ser asta-bandera sacada por jugador; bola no colocada en orilla de hoyo 17-4/4
– movida al ser asta-bandera sacada por oponente o co-competidor 17-4/3
Caddie mientras atiende asta-bandera sugiere al jugador apuntar a su pie; si esto infringe alguna Regla 8-2b/2
Clavada en green, a cierta distancia del hoyo, por un bromista 1-4/3
Dimensiones y aditamentos
– aditamento indica posición relativa de hoyo en green; si esto está permitido 17/1
– banderas de diferentes colores usadas para indicar posición relativa de hoyo en green; si esto está permitido 17/2
– cónicas o de diámetros distintos; si esto está permitido 17/3
– reflectores no circulares en asta- bandera ayudan a aparatos de medición de distancias; si esto está permitido 17/3.5
Embocar sin que bola toque el asta-bandera en hoyo; si esto es posible 17-3/1
Jugador que atiende asta-bandera para oponente es golpeado por bola del compañero del oponente que jugó fuera de turno 30-3f/5
Persona que atiende asta-bandera se para detrás del hoyo 17-1/4
Persona que la atiende saca asta-bandera
– la sostiene derecha detrás del hoyo con parte inferior tocando green; si esto infringe Regla 8-2b 17-1/4.5
– tuerca se cae de parte superior de asta-bandera y desvía bola 17/9
Revestimiento del hoyo sacado junto con asta-bandera
– bola cae en hoyo sin revestimiento 17/7
bola golpea revestimiento 17/8
Regla Local
– deja sin efecto penalidad por bola que golpea asta-bandera no atendida; si esto está autorizado 33-8/11
– prohibe quitar asta-bandera; si esto está autorizado 33-8/10
Significado de "parado cerca del hoyo" 17-1/1
Solicitud de atender asta-bandera declinada por oponente o co-competidor 17-1/2
Sostener asta-bandera con una mano

mientras se potea con la otra; si esto está permitido 17-1/5

AYUDA O PROTECCIÓN, ACEPTAR

Ver también ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA; BOLA BAJA EN MATCH PLAY; BOLA BAJA EN STROKE PLAY; BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA

Bolsa colocada para proyectar sombra sobre bola 14-2/2.5
Caddie
– contrata a chico para que lleve la mayoría de los bastones del jugador pero no asiste al jugador de otra manera; si es que jugador tiene dos caddies 6-4/4
– le lleva guante a jugador a mesa de salida mientras otro caddie o amigo le ayuda llevándose los bastones de jugador; si es que jugador tiene dos caddies 6-4/4.5
– protege del sol al jugador al ejecutar un golpe 14-2/3
Impacto de bola en green en posición de ayudar a jugador; si es que jugador puede prevenir reparación por oponente 16-1c/2
Jugador
– alinea bastón de compañero antes de golpe 14-2/1
– alisa irregularidades en bunker después de jugar fuera de turno en match play; oponente cancela golpe; si es que jugador infringe Regla 13-4 ..... 13-4/39
– coloca bastón en suelo para ayudarse a alinear los pies para golpe 8-2a/1
– coloca toalla en cactus y se recarga en ella durante golpe 1-2/10
– con brazo artificial usa bastón con aditamento en grip o varilla para poder asir bastón; si es que se permite 14-3/15
– indica a caddie no comenzar búsqueda de bola hasta que otros puedan ayudar 27/1
– pide asistencia a otros para mover impedimento suelto grande 23-1/3
– repara marcas de spikes cerca de hoyo y eso podría ayudarle en el juego posterior del hoyo 16-1c/4
– se envuelve con toalla y se recarga contra cactus durante golpe 1-2/10
– sostiene bola entre mano y grip para ejecutar putt 14-3/6
– sostiene paraguas sobre su propia cabeza durante golpe 14-2/2
– tarde a hora de salida prestó asistencia médica en accidente; si es que estas circunstancias justifican dejar sin efecto penalidad de descalificación bajo Regla 6-3a 6-3a/1.5
Marca del jugador que asiste a oponente o co-competidor; si es que jugador puede moverla si oponente o co-competidor se opone 20-1/11
Paraguas
– portador (distinto al caddie) contratado para proteger a jugador de sol o lluvia 6-4/5
– sostenido por jugador sobre su cabeza con una mano mientras emboca putt corto con la otra 14-2/2
Significado de "elementos" en Regla 14-2a 14-2/0.5
Sombra de espectador bloquea luz solar de bola cuando jugador efectúa golpe 14-2/2.5
Violación de Regla por jugador asiste a compañero
– golpe de práctica sobre green se hace cerca de bola de compañero después de que jugador se levantó en ese hoyo 30-3f/7
– golpe efectuado por jugador descalificado del hoyo asiste a compañero 30-3f/8
– impedimento suelto en bunker es levantado mientras bolas de jugador y compañero reposan en bunker; violación asiste juego de compañero (stroke play) 31-8/1
– impedimento suelto en bunker es levantado mientras bolas de jugador y compañero reposan en bunker; violación asiste juego de compañero (match play) 30-3f/1
– jugador ausente se une a partido durante juego de un hoyo; golpe realizado por él asiste a compañero 30-3a/1
– jugador permite a compañero pararse en extensión de línea de juego o de putt detrás de la bola; asiste a compañero con un tiro similar 30-3f/13
– jugador potea bola de compañero por .. equivocación; oponentes reclaman que compañero también está descalificado de hoyo porque la acción lo ayudó 30-3c/1
– jugar alejándose de hoyo para asistir a compañero 30-3f/6
– potear después de que golpe ha sido concedido; acto asiste a compañero 2-4/6

AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DE EQUIPO

Ver también ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA; ESTATUS DEL OBJETO

Anteojos o lentes comunes 14-3/3
Aparato o dispositivo electrónico
– chip con transmisor de radio dentro de bola 4-3/14
– que contiene información de distancias entre diferentes puntos 14-3/5.5
– usado para acceder a información sobre el clima 14-3/18
– usado para encontrar bola 14-3/14
– uso de aparatos electrónicos 14-3/16
Aparato o dispositivo para estiramiento 14-3/10.5
--medir inclinación o gradiante distancias 14-3/0.5
– medir distancias unido a carrito de golf 14-3/1
– medir distancia 14-3/0.5
– medir viento 14-3/0.5
Aparato o dispositivo auxiliar para swing; si es que Comité puede autorizarlo durante ronda estipulada por razones médicas 14-3/15.5
Aparato electrónico o dispositivo entrenamiento o para swing en bastón,

tal como "dona" o funda con peso
– usado para efectuar golpe o swing de práctica .. 14-3/10
– usado varias veces antes del golpe ... 14-3/19
Audífonos usados para escuchar música o transmisión durante ronda estipulada ... 14-3/17
Bastón pesado para entrenamiento ... 4-4a/7
Bebida embotellada usada como dispositivo para ver inclinación ... 14-3/12.5
Binoculares ... 14-3/3
Brújula usada durante ronda ... 14-3/4
Calentador de manos ... 14-3/13
Calentador de manos o de bolas usado para calentar bola ... 14-3/13.5
Cinta adhesiva aplicada a mano o guante ... 14-3/8
Cuerda con plomo
bastón usado como ... 14-3/12
usada durante ronda ... 14-3/11
Extremidades artificiales ... 14-3/15
Guante que no cumple especificaciones al ejecutar varios golpes ... 14-3/21
Información sobre el clima consultada en dispositivo multifuncional ... 14-3/18
Jugador con muñeca derecha lastimada inserta pulgar izquierdo bajo venda elástica entre muñeca y mano derecha ... 14-3/7
Jugador potea con una mano y se recarga en otro bastón que sostiene con la otra ... 14-3/9
jugador usa aparatos artificiales en repetidas ocasiones ... 14-3/20
Jugador usa aparato para medir distancias u obtiene información sobre distancia de agente externo que empleó un aparato; tales aparatos no permitidos en competencia ... 14-3/0.7
Lápiz usado para estimar distancias ... 14-3/2
Lentes o anteojos comunes ... 14-3/3
Libro que indica distancias entre diversos puntos ... 14-3/5
Música escuchada durante ronda estipulada ... 14-3/17
Reflectores (no circulares) en asta-banderas ayudan uso de aparatos para medir distancias; si es que se permite ... 17/3.5
Regla Local
– permite empleo de aparatos para medir distancias ... 14-3/0.5
– permite uso de aparatos que únicamente miden distancias (espécimen) ... Ap I-A-7
Ropa intencionalmente sostenida en el agarre del bastón durante el golpe ... 14-1b/7
Sostener bola entre mano y gripal ejecutar putt ... 14-3/6
– al hacer swing o golpe de práctica ... 14-3/6.5
Tarjeta de scores usada para estimar distancia ... 14-3/2
Transmisión escuchada durante ronda estipulada ... 14-3/17
Varios aparatos artificiales utilizados durante la misma ronda ... 14-3/20
Vara o varilla usada para verificar alineación o plano del swing ... 14-3/10.3
Venda elástica usada ... 14-3/7

BARDA, CERCA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE DEFINEN LÍMITES

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; FUERA DE LÍMITES; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

Alivio de obstrucción inamovible incidentalmente resulta en alivio de cerca de límites ... 24-2b/6
Alivio de obstrucción inamovible paralela a cerca de límites en mayoría de casos resultaría en alivio de cerca de límites; recomendación para Comité ... 33-2a/1
Bola dropeada queda en reposo y luego rueda fuera de límites ... 20-2c/3.5
Bola en zanja sin marcar; margen opuesto fuera de límites; opciones de alivio para jugador ... 26/3
Bola en tubo de drenaje subterráneo
– debajo del campo; entrada a drenaje fuera de límites ... 24-2b/12
– no alcanzable ni indentificable; entrada a drenaje fuera de límites ... 24-3b/1
Bola entra en hoyo de animal de madriguera
– dentro de límites y queda en reposo fuera de límites ... 25-1b/24
– fuera de límites y queda en reposo dentro de límites ... 25-1b/23
Bola levantada y dropeada de estaca que marca límites bajo Regla de obstrucción .. 18-2/3
Bola provisional jugada desde punto más cercano al hoyo que bola original visible; jugador piensa equivocadamente que bola original está fuera de límites ... 27-2c/3
Calle pública definida como fuera de límites divide el campo; estatus de bola que cruza calle ... 27/20
Corriente de agua mueve bola
– a dentro de límites en obstáculo de agua lateral ... 26-1/8
– a fuera de límites en obstáculo de agua lateral ... 26-1/7
Cuándo bola dentro de cerca de límites se considera fuera de límites ... 27/19
Establecer línea de límites más adentro que barda de propiedad ... 33-2a/15
Estatus de
– bases de concreto de postes de cerca de límites ... 24/3
– escalón unido a cerca de límites ... 24/1
– estaca de límites desplazada ... 33-2a/20
– estacas de límites que no tienen relevancia para juego del hoyo en juego ... 24/5
puerta en cerca de límites ... 27/18
– soportes angulares o cables que soportan cerca de límites ... 24/2
Golpear bola con que interfiere cerca de límites con backswing de media pulgada .. 14-1/4
Límite alterado al quitar sin autoridad estaca que define límites ... 33-2a/19
Límite interior entre hoyos; si esto está permitido ... 33-2a/12
Marcar áreas ecológicas; recomendaciones para Comité ... 33-8/41
Mejorar posición de bola al doblar cerca que define límites ... 13-2/18
Mover bola recargada en cerca al golpear otro lado de cerca ... 14-1/5
Obstrucción interfiere con golpe anormal;

por cercanía de cerca de límites golpe anormal razonable en esas circunstancias ... 24-2b/17
Omisión de castigo en la tarjeta de score entregada por quitar estaca de fuera de límites que interfería con la cuadratura ... 6-6d/6
Parte de barda que define límite está dentro de la línea de límites ... 24/4
Parte de cerca fuera del campo se inclina sobre los límites e interfiere con swing ... 13-2/20
Quitar poste o estaca de límites
– en línea de juego; recolocada antes de jugar ... 13-2/25
que interfiere con swing ... 13-2/17
Regla Local
– considera bola dentro de límites mientras no sobrepase barda de límites ... 33-2a/16
– considera alambrado interior que marca límites como obstrucción; si esto está autorizado ... 33-8/14
– para prevenir cortar "pata de perro;" considera bola fuera de límites si cruza límites aún si queda en reposo en misma parte del campo; si esto está autorizado ... 33-8/38
Regresión bajo Regla de bola injugable; bola cercana a barda que marca límites ... 28/5
Río u otro cuerpo de agua adyacente a hoyo pero fuera de propiedad ... 33-2a/11
Tubo de drenaje expuesto, adyacente y paralelo a barda de límites crea problemas; procedimiento sugerido ... 33-2a/1

BASTÓN(ES)

Ver también ASENTAR EL BASTÓN; ESTATUS DEL OBJETO; GOLPE; GRIP Y EMPUÑAR EL BASTÓN

Aditamento en grip de bastón de jugador con brazo artificial ... 14-3/15
"Asentado"
– cuándo se considera un bastón asentado en pasto en obstáculo de agua ... 13-4/8
anclaje
– antebrazo intencionalmente sostenido contra el cuerpo al efectuar el golpe ... 14-1b/1
– bastón anclado antes pero no durante el golpe ... 14-1b/5
– bastón en contacto con ropa durante el golpe ... 14-1b/7
– Bastón anclado durante parte del golpe ... 14-1b/4
– Tocar cuerpo inadvertidamente durante el golpe con el bastón o con la mano de agarre ... 14-1b/6
– Punto de anclaje ... 14-1b/2
– Significado de antebrazo ... 14-1b/3
Bastón colocado a un lado o detrás de bola para indicar línea de juego ... 8-2a/2
Bastón dañado; si es que se permite reemplazarlo
– bastón dañado en curso normal del juego se rompe durante reparación ... 4-3/3
– bastón resulta inadecuado para jugar por acción de agente externo o bando del oponente ... 4-3/9.5
– bastón roto en la práctica durante suspensión de juego ... 4-3/11
– bastón roto mientras se usa como bastón para caminar ... 4-3/7
– bastón roto por hábito de golpear cabeza de bastón en suelo ... 4-3/9
– jugador que comenzó ronda con 13 bastones rompe uno por enojo y lo reemplaza ... 4-3/8
– material en cabeza de una madera metálica se separa de cabeza ... 4-1/2
Bastón de entrenamiento u objeto de asistencia para swing
– aparato para estiramiento usado para hacer swings de práctica ... 14-3/10.5
– cubierta o funda con peso ("dona") colocada en bastón para golpe o para swing de práctica ... 14-3/10
– llevar bastón pesado para calentamiento ... 4-4a/7
Bastón empleado como asta-bandera para indicar posición de hoyo ... 17-3/6
Bastón en exceso
– bastón de jugador colocado en bolsa de otro jugador por error durante suspensión del juego ... 4-4a/5.5
– bastón perdido por otro jugador es llevado en bolsa de jugador ... 4-4a/8
– bastón roto en pedazos antes de ronda es descubierto en bolsa de jugador durante ronda ... 4-4a/14
– declarado fuera de juego antes de ronda y colocado en piso de carrito de golf ... 4-4c/1
– declarado fuera de juego durante ronda; si puede reemplazar otro bastón dañado durante ronda ... 4-4c/2
– descubierto antes de que jugador juegue de segunda mesa de salida pero después que oponente o co-competidor ha salido ... 4-4a/11
– puesto en bolsa de jugador después de hora de salida del grupo y antes que jugador salga; error descubierto después de que jugador inicia ronda ... 4-4a/6
Bastón no reglamentario
– árbitro decide que bastón no reglamentario se adecua a Reglas;
– jugador usa bastón ... 34-3/1.5
– llevado en partido de bola baja usado para jugar en partido individual simultáneo ... 30-3/1
– material aplicado a cabeza de bastón para reducir reflejo del sol o para protección; si esto está permitido ... 4-1/5
Bastones de compañeros llevados en una sola bolsa ... 4-4a/4
– usado durante la ronda; infracción descubierta antes del cierre de la competencia ... 6-6d/8
Bola desviada o detenida por bastones pertenecientes a otro bando pero llevados en misma bolsa ... 19-2/5
Bola movida por putter que se cayó a jugador al acercarse a marcar bola ... 20-1/14
Cabeza de bastón limpiada en agua de obstáculo de agua mientras bola reposa en él ... 13-4/40
Caddie contrata a muchacho para que lleve todos los bastones de jugador

excepto putter 6-4/4
Cara de bastón
– aplicar saliva; si esto está permitido 4-2/4
– aplicar tiza; si esto está permitido 4-2/3
– bola golpea tubería y al rebotar es desviada por cara de bastón 14-4/2
– bola se adhiere a cara de bastón después de golpe 1-4/2
– condición requiere que bastones cumplan con especificaciones de ranuras (grooves) y marcas de punzón (punch marks) en vigor el 1de enero de 2010 ..... 4-1/1
Características de juego de bastón cambiadas
– durante suspensión de juego; error descubierto antes de que se reanude juego 4-2/2
– material aplicado a cabeza de bastón para reducir reflejo del sol o para protección 4-1/5
– otro que en curso normal del juego; modificar penalidad por embocar putt corto con bastón así 4-3/4
– peso de bastón cambiado durante ronda; infracción descubierta después de cierre de competencia 34-1b/4
– plomo añadido a cabeza de bastón o a varilla antes de inicio de ronda 4-1/4
– plomo añadido a cabeza de bastón o a varilla durante ronda 4-2/0.5
Cinta adhesiva aplicada a mano o guante de jugador; si esto está permitido 14-3/8
Competidor se retira durante ronda y lleva bastones de co-competidor el resto de ronda 6-4/9
Componentes de bastones (cabezas y varillas) ensamblados durante ronda; aplicación de Regla 4-4 ..... 4-4a/15
Condición de competencia requiere uso de
– bastones que cumplen las especificaciones de ranuras (grooves) y marcas de punzón (punch marks) efectivas a partir del 1 de enero de 2010 ..... 4-1/1
– drivers listados en Lista de Cabezas Aprobadas ..... Ap I-B-1a
Cuándo se considera un bastón añadido 4-4a/1
Cuándo se considera un bastón asentado en pasto en obstáculo de agua 13-4/8
Detenido durante golpe por agente distinto a jugador 14/1
Diagrama que ilustra jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.7
Ejecutar golpe con parte posterior de cabeza de bastón 14-1/1
Estatus de
– bastones adicionales llevados para jugador durante ronda y si es que persona que lleva dichos bastones se considera caddie 4-4a/16
chipper 4-1/3
– componentes de bastones (cabezas y varillas) ensamblados y/o llevados durante ronda 4-4a/15
– individuo que transporta bastones de jugador en un carrito motorizado o de jalar 6-4/2.5
Golpear bola con movimiento de billar o de shuffleboard 14-1a/2
Grip
– aditamento en grip de bastón de jugador con brazo artificial 14-3/15
– cambiar bastones porque grips están mojados 4-3/5
– colocar bola entre mano y grip al potear 14-3/6
Indicar alineamiento o distancia
– colocar bastón en suelo para indicar distancia para tiro de acercamiento 8-2a/3
– colocar bastón en suelo para alinear pies 8-2a/1
– jugador alinea bastón de compañero antes de golpe 14-2/1
Juegos de bola baja e individual simultáneos en stroke play; aplicación de penalidades cuando un compañero infringe Regla 4-4 ..... 31/1
Jugador se apoya en bastón con una mano para adquirir firmeza y potea bola con otra mano 14-3/9
Jugador toma grip con una mano y golpea varilla con la otra para mover bola; si es que bola honestamente golpeada 14-1a/6
Jugador usa bastón o bastón de caminar para entrar o salir de obstáculo mientras bola está en obstáculo 13-4/3.5
Marcar posición de hoyo con bastón en lugar de asta-bandera 17-3/6
Medir
bastón a usarse para medir 20/1
– largos de bastón directamente a través de cerca, árbol o muro, o através de zanja 20-2b/2
– tomar prestado bastón para medir 20/2
Otro caddie o amigo carga bastones mientras caddie de jugador regresa a mesa de salida con guante de jugador 6-4/4.5
Partidos simultaneos de bola baja e individual
– jugador efectúa golpe con bastón no reglamentario; si es que compañero es descalificado en su partido individual 30-3/1
– jugador empieza ronda con 15 bastones; si es que compañero de bola baja incurre penalidad en su partido individual 30-3/1
Potear con el grip del putter 14-1a/3
Punto de alivio más cercano
– bastón usado para determinar punto de alivio más cercano no usado para siguiente golpe 24-2b/4
– bola dropeada rueda más cerca de condición que punto de alivio más cercano; si es que se requiere re-dropear si jugador cambia bastón y condición ya no interfiere 20-2c/0.7
– determinar bastón, cuadratura, dirección de juego y swing usados para identificar punto de alivio más cercano 24-2b/1
– diagramas que ilustran punto de alivio más cercano 25-1b/2
– jugador determina punto de alivio más cercano pero es físicamente incapaz de jugar tiro deseado 24-2b/3
– jugador toma alivio de condición; si es que se requiere re-dropear si condición

interfiere para golpe con bastón no empleado para determinar punto de alivio más cercano 20-2c/0.8
– jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/2
Reemplazo de bastón; si es que está permitido
– entre rondas en partido a 36 hoyos 4-4a/2
– para desempate en stroke play 4-3/12
perdido durante ronda 4-3/10
por grip mojado 4-3/5
– roto en la práctica mientras juego está suspendido 4-3/11
Recargarse en bastón en obstáculo mientras se espera a jugar 13-4/2
Regresar a mesa de salida para recuperar bastón olvidado; si es que hubo retraso indebido de juego 6-7/1
Se rompe durante swing
– cabeza de bastón se separa de varilla durante downswing 14/3
– durante backswing; swing es terminado 14/2
– durante downswing; swing es terminado pero no se golpea bola; cabeza de bastón cae y mueve bola 14/5
– durante downswing; swing es detenido; cabeza de bastón cae y mueve bola 14/4
Significado de
– daño ocurrido en "curso normal del juego" 4-3/1
"reparar" 4-3/2
Tocar agua ocasional en bunker con bastón 13-4/7
Tomar prestado
– bastón de otro jugador para medir 20/2
– putter de otro jugador durante ronda para hacer golpe de práctica 4-4a/13
putter de co-competidor 4-4a/12
putter de compañero 4-4b/1
Usado como plomada 14-3/12
Usar más de un bastón para golpear bola 14-1a/7
Violación de Regla de 14 bastones
– aclaración de penalidad en stroke play 4-4a/10
– aclaración de penalidad en match play 4-4a/9
– bastón en exceso declarado fuera de juego antes de iniciar ronda y colocado en piso de carrito de golf 4-4c/1
– bastón en exceso descubierto antes que jugador juegue de segunda mesa de salida pero después que oponente o co-competidor ya salió 4-4a/11
– bastón en exceso puesto en bolsa de jugador después de la hora de inicio del grupo y antes que jugador inicie ronda; error descubierto después de iniciar ronda 4-4a/6
– bastones adicionales llevados para jugador por persona caminando con grupo 4-4a/16
– co-competidor inadvertidamente usa y de ahí en adelante carga bastón de otro competidor 4-4a/5
– descubierta ya concluido el partido pero antes de anuncio oficial de resultado 2-5/5.5
– en competencias simultáneas de bola baja e individual en stroke play 31/1
– en partidos simultáneos de bola baja e individual en match play 30-3/1
– jugador descubre que lleva 15 bastones en segundo hoyo; oponente rehúsa aplicar penalidad 1-3/4
– tomar prestado putter de co-competidor 4-4a/12
– tomar prestado putter de compañero 4-4b/1

BOLA

Ver también BOLA COLOCADA O RECOLOCADA; BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA DROPEADA O RE-DROPEADA; BOLA EN REPOSO MOVIDA; BOLA EQUIVOCADA; BOLA INADECUADA PARA JUGAR; BOLA INJUGABLE; BOLA LEVANTADA; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO; BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO; BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO; BOLA SUSTITUTA; BOLA TOCADA; BOLA "X- OUT"; BUSCAR E IDENTIFICAR LA BOLA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA; EMBOCADA Y EMBOCAR; ESTATUS DEL OBJETO; FUERA DE LÍMITES; GOLPE; GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR UN GREENKEEPER; IMPACTO DE BOLA; INTERCAMBIAR BOLA; LIE DE LA BOLA ALTERADO; LIMPIAR LA BOLA; SEGUNDA BOLA; TOMAR POSTURA

Calentada artificialmente 14-3/13.5
Con chip transmisor de radio 14-3/14
Condiciones de competencia opcionales
– condición de "Una Bola"; prohíbe cambiar marcas o modelos de bolas durante ronda estipulada ..... Ap I-B-1c
– requiere uso de bolas nombradas en Lista de Bolas Aprobadas vigente ..... Ap I-B-1b
Efecto de penalidad de ajuste del estado del partido por violación a condición de "Una Bola" en bola baja 30-3/2
Estatus de
Bolas Aprobadas 5-1/1.7
- bola abandonada 24-1/2
- bola con impreso "practice" 5-1/4
- bola con logotipo impreso 5-1/4
- bola que no aparece en Lista de bolas Aprobadas 5-1/1.5
– bola restaurada ("refurbished") 5-1/4
bola "X-out" 5-1/4
– pedazo de bola abandonada golpeado por jugador pensando que era su bola en juego en pasto profundo 15/3
Explicación de "cualquier bola que el jugador ha jugado" 18/7
Línea dibujada o impresa en bola alineada para indicar línea de juego al recolocar 20-3a/2
Lista de Bolas Aprobadas
– bola, a ser retirada de la Lista, empleada 5-1/1.7
– penalidad por violación a condición que requiere uso de bolas en Lista de Bolas Aprobadas modificada por Comité 5-1/2

– condición en efecto; bola que no está en Lista usada como bola provisional 5-1/3
– estatus de bola que no está en Lista 5-1/1.5
Que no cumple las especificaciones
– juegos simultáneos individual y de bola baja en stroke play; penalidades cuando un jugador usa bola que no cumple especificaciones 31/1
– un golpe efectuado con bola que no cumple especificaciones; si es que Comité puede dejar sin efecto penalidad de descalificación 5-1/1
– usada para golpe con bola provisional que nunca se convierte en bola en juego 5-1/3
Tomada prestada de otro jugador; cuándo se permite 5-1/5
Usar bola entre mano y grip
– al hacer swing o golpe de práctica 14-3/6.5
al potear 14-3/6

BOLA BAJA EN MATCH PLAY

Ver también BOLA BAJA EN STROKE PLAY; COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA; DEFAULT; INFORMACIÓN EQUIVOCADA

Aplicación de Regla 2-2 en partido de bola baja 30-3/3
Asta-bandera
– bola recargada en asta-bandera levantada por jugador y no embocada; otros en partido se levantan creyendo erróneamente que jugador ganó hoyo; luego se descubre el error 30-3f/3
– compañero atiende asta-bandera sin autoridad expresa; bola golpea asta-bandera o a compañero 17-3/4
– jugador atendiendo asta-bandera para oponente es golpeado por bola jugada fuera de turno desde bunker profundo por compañero de oponente 30-3f/5
Bando juega fuera de turno desde mesa de salida; oponentes requieren que un miembro del bando cancele su golpe, pero no el otro 30-1/1
Bola de jugador movida o levantada sin autoridad por
– caddie compartido por jugador y oponente en partido de bola baja 30/1
– caddie de oponentes en partido de bola baja 30/2
– compañero jugando propia bola 30-3f/9
– oponente en partido de bola baja 30-3f/10
Bola equivocada
– jugador "gana" hoyo con bola equivocada; compañero levanta; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/2
– jugador juega bola de compañero 30-3c/1
– jugador juega bola de compañero; error descubierto después que oponentes han efectuado siguientes golpes 30-3c/4
– jugadores en bandos opuestos intercambian bolas sin darse cuenta durante juego del hoyo; sus compañeros respectivos levantan; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/3
Bola provisional; turno de juego cuando se juega de otro lugar que no sea mesa de salida 10/4
Bolas de compañeros en mismo bunker
– arena en bunker golpeada con bastón después que primera bola jugada no fue sacada; si es que ambos compañeros penalizados 30-3f/2
– después que uno juega de bunker otro hace swings de práctica tocando arena; si es que ambos compañeros penalizados 30-3f/2.5
Compañero ausente
– da consejo antes de integrarse al partido 30-3a/2
– se integra al partido durante juego de un hoyo 30-3a/1
– se une a su compañero en juego por golpes después de que co- competidor jugó desde mesa de salida pero antes que su compañero juegue 31-2/1
Consejo dado
– al ser solicitado; penalidades en varios formatos de juego 8-1/25
– por compañero ausente antes de integrarse al partido 30-3a/2
Cuándo ronda etipulada comienza y cuándo termina 2/2
Efecto de penalidad de ajuste de partido en partido de bola baja 30-3/2
Finalistas en stroke play, ambos bandos descalificados 33/3
Golpear arena en bunker después de no poder sacar bola de bunker; bola de compañero dentro de mismo bunker 30-3f/2
Golpes de ventaja en partido de bola baja cuando jugador con handicap más bajo no puede competir 30-3a/3
Green
– ceder turno de potear en partido de bola baja 30-3b/2
– embocar después que golpe fue concedido; compañero todavía tiene que terminar el hoyo 2-4/6
– jugador con derecho a potear se para en línea de putt de otro jugador 30-3b/1
– jugador con putt para empatar levanta bola por error bajo sugerencia de oponente basado en malentendido 30/5
– jugador golpea bola poteada de compañero mientras todavía está en movimiento después de haber pasado el hoyo 1-2/7
– jugador sale de green bajo impresión incorrecta que su compañero empató el hoyo; jugador luego regresa a potear por el empate 30/4
– orilla irregular del hoyo arreglada por jugador después de embocar pero antes que su(s) oponente(s) o compañero emboquen 1-2/3.5
– tocar green para indicar a compañero línea para potear; jugador incidentalmente también toca propia línea de putt 30/2.5
Impedimentos sueltos en bunker

levantados por jugador cuando bola de compañero está en bunker 30-3f/1
Información equivocada dada por jugador fuera de contención en partido de bola baja 30-3f/4
Partidos simultáneos de bola baja e individual
– si es que compañeros pueden intercambiar consejos en partido individual una vez que resultado del hoyo en bola baja se ha decidido 30-3/1
– si es que concesión hecha bajo varias circunstancias aplica sólo a uno o a ambos partidos 30-3/1
Práctica
– cuándo está permitido prácticar entre hoyos 7-2/1
– después de levantar en un hoyo, jugador dropea bola cerca de la de su compañero y hace golpe de práctica 30-3f/7
– jugador practica putt en green del hoyo concluido después que su compañero salió de mesa de salida de siguiente hoyo 30-3f/12
– jugador practica putt después que él y su compañero han embocado, pero antes que oponentes emboquen 30/6
Reglamentación incorrecta de Comité pone en seria desventaja a jugador en stroke play; cuándo desición puede ser revocada 34-3/3.3
Tomar prestado putter de compañero 4-4b/1
Violación de Regla en partido de bola baja; si es que compañero recibió ayuda
– compañero ausente se integra al partido durante juego de un hoyo 30-3a/1
– después de levantar su bola, jugador dropea bola cerca de la del compañero y hace golpe de práctica 30-3f/7
– golpear arena en bunker con bastón después de no poder sacar bola de bunker; bola de compañero en mismo bunker 30-3f/2
– impedimento suelto en bunker levantado por jugador mientras su bola y la de su compañero en mismo bunker 30-3f/1
– jugador descalificado de siguiente hoyo juega dicho hoyo 30-3f/8
– jugador permite a compañero pararse en extensión de línea de juego o putt detrás de bola; asiste a compañero con tiro similar 30-3f/13
– jugar no hacia el hoyo para asistir a compañero 30-3f/6
– solicitud de levantar bola que puede asistir a compañero es ignorada 30-3f/11
Violación de Regla por oponente
– discutida por jugador y oponente; penalidad no aplicada 1-3/4
– ni jugadores ni oponentes lo saben; penalidad no aplicada 1-3/5
– procedimiento para reclamación válida .. 2-5/2

BOLA BAJA EN STROKE PLAY

Ver también BOLA BAJA EN MATCH PLAY; COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA

Asta-bandera atendida por compañero sin autoridad expresa de jugador; bola golpea asta-bandera o a compañero 17-3/4
Competencias simultáneas de bola baja e individual en stroke play; ejemplos de decisiones 31/1
Cuándo ronda estipulada comienza y termina 3/3
Efecto de penalidades de estado de partido en bola baja en stroke play 30-3/2
Handicap equivocado empleado por mala información de Comité 33-1/12
Impedimento suelto en bunker levantado por competidor cuando su bola y la de su compañero están en bunker 31-8/1
Jugador ausente se une a su compañero después que co-competidores jugaron desde mesa de salida pero antes que su compañero juegue 31-2/1
Jugador permite a compañero pararse en extensión de línea de juego o putt detrás de bola; asiste a compañero con tiro similar 30-3f/13
Jugar en dirección diferente al hoyo para ayudar a compañero 30-3f/6
Orden de juego entre compañeros
– compañero cede su turno de juego; circunstancias en que él puede completar el hoyo 31-4/1
– hasta dónde bando puede jugar en orden que considere mejor 31-4/2
Orilla irregular de hoyo reparada por jugador después de embocar pero antes que co-competidor(es) o compañero emboquen 1-2/3.5
Práctica
– competidor practica en green del hoyo anterior después que su compañero jugó desde siguiente mesa de salida 30-3f/12
– cuándo se permite prácticar entre hoyos 7-2/1
– después de levantarse en un hoyo, competidor dropea bola cerca a la de compañero y efectúa golpe de práctica 30-3f/7
Score neto cero o negativo; si esto está permitido 2-1/2
Significado de "handicap"
– cuando no se usa el handicap completo 6-2b/0.5
para efectos de Regla 6-2 ..... 6-2/1
Tarjeta de score
– jugador no sabe que incurrio en castigo por lo que no lo ncluye en la tarjeta de score pero su compañero sabe; error se descubre antes del cierre de la competencia 31-7a/3
– score de compañeros invertido en hoyo sin que bando obtenga ventaja en competencia con handicap 32-2a/1
– score gross de compañero con mejor score neto omitido en tarjeta 31-3/1
– score gross más bajo atribuido a compañero equivocado en tarjeta 31-7a/2
– incorrecto score en hoyo devuelto; error decubierto antes del cierre de la competencia 31-6/1
– score registrado en tarjeta para competidor que no completó el hoyo;

score más bajo de compañero también registrado 31-7a/1
– tarjeta diferente entregada cuando original perdida o dañada 6-6a/7
Violación de Regla de 14 bastones por compañero en stroke play descubierto en Hoyo 8; dónde aplican golpes de castigo 4-4a/10

BOLA COLOCADA O RECOLOCADA

Bola colocada en vez de dropeada o re-dropeada
– bola colocada cuando debía ser dropeada; corrección de error 20-6/1
– bola colocada en orilla de obstáculo de agua en vez de dropeada para prevenir que bola ruede al agua 26-1/10
– bola movida accidentalmente; punto donde bola estaba originalmente no determinable; jugador coloca en vez de dropear 18-2/21.5
– cuando es obvio que bola dropeada regresará a posición donde deberá re-dorpearse 20-2c/3
Bola con lodo adherido levantada bajo Regla que no permite limpiar es girada al ser recolocada 21/5
Bola dropeada en vez de colocada o recolocada
– bola dropeada cuando debía ser colocada; corrección de error 20-6/1
– bola dropeada tercera vez cuando debía ser colocada después de segundo dropeo 20-2c/2
– bola levantada sin autoridad es dropeada en vez de recolocada 18-2/9
Competidor invoca Regla 3-3; segunda bola jugada primero desde punto donde reposaba bola original 3-3/14
Competidor levanta y dropea bola original y luego coloca segunda bola donde se encontraba bola original y juega 3-3/13
Después de tomar alivio de obstrucción para golpe hacia green, obstrucción interfiere con cuadratura necesaria para golpe a buena; si bola debe ser re-dropeada o colocada donde por primera vez tocó campo 24-2b/9.5
En lugar equivocado
– bola recargada contra asta-bandera se aleja del hoyo cuando asta- bandera es retirada por jugador; bola no es colocada a la orilla del hoyo 17-4/4
– competidor repetidamente recoloca bola en green más cerca del hoyo 33-7/6
en green y embocada 20-7c/1
Green
– bola erróneamente sustituida; error descubierto antes de efectuar golpe 15-2/2
– bola erróneamente sustituida; error descubierto después de efectuar golpe 15-2/3
– bola levantada por jugador del green y colocada por caddie detrás de marca 20-4/2
– bola que oscila por viento es presionada en superficie de green 1-2/9
– bola que sobrecuelga el hoyo es levantada, limpiada y recolocada; bola luego cae en el hoyo 16-2/0.5
– bola recargada contra asta-bandera se aleja de hoyo cuando jugador retira asta-bandera; bola no colocada a la orilla del hoyo 17-4/4
– bola recolocada cae en hoyo 20-3d/1
– bola recolocada en green mientras otra bola en movimiento; jugador vuelve a levantar bola pensando que bola en movimiento podría golpearla 16-1b/2
– bola recolocada en reposo en green; rueda y golpea otra bola en green 19-5/1.5
– bola recolocada en green mientras otra bola en movimiento; bola recolocada desvía bola en movimiento 16-1b/3
– bola recolocada en green sin retirar marca; bola se mueve 20-4/1
– bola recolocada en lugar equivocado en green y embocada 20-7c/1
– competidor que levanta su bola y la de co-competidor accidentalmente las cambia al recolocarlas 15-2/4
– competidor repetidamente recoloca bola más cerca de hoyo en green 33-7/6
– jugador regresa bola al punto del cual fue levantada haciéndola rodar con putter 16-1d/3
– línea dibujada en bola alineada sobre línea de juego al recolocar bola 20-3a/2
Lie alterado donde habría que recolocar bola
– cuando jugador accidentalmente la pisa; bola colocada en lugar equivocado y jugada 18-2/21.3
– en bunker por golpe de otro jugador 20-3b/1
– en obstáculo; levantada para determinar si inadecuada para jugar 5-3/5
– lie original conocido pero punto a través del campo donde bola reposaba no es determinable 20-3b/4
– lie original conocido pero punto en bunker donde bola reposaba no es determinable 20-3b/6
– lie original no conocido y punto donde bola reposaba no determinable; procedimiento para jugador 20-3b/5
– por acto de marcar posición de bola 20-1/15.5
– si es que lie original puede ser el "lie similar más cercano" 20-3b/7
Marca
– bola movida al quitar marca después de recolocar bola 20-3a/1
– bola recolocada en green pero sin quitar marca; bola luego se mueve 20-4/1
– levantada por agente externo 20-1/9
– levantada por jugador que erróneamente cree que ganó el hoyo 20-1/8
– movida accidentalmente por jugador 20-1/5.5
– movida accidentalmente por jugador en proceso de marcar posición de bola 20-1/6
Método empleado para marcar posición de bola 20-1/16
– mover bola o marca hacia un lado 20-1/16
Movida por viento después de ser

recolocada 18-1/12
Punto no determinable
– bola desalojada de árbol; recolocar no es posible..... 18-2/29
– bola movida accidentalmente; punto donde reposaba bola no determinable; jugador coloca bola en vez de dropearla..... 18-2/21.5
– bola que reposa en árbol desalojada por agente externo..... 18-1/9
– bola visible desde mesa de salida desaparece durante suspensión de juego.....6-8d/4
– lie a través del campo alterado; lie original conocido pero punto donde reposaba bola no determinable.....20-3b/4
– lie a través del campo (en rough) alterado por agente externo; lie original no conocido y lugar donde reposaba bola no determinable.....20-3b/5
– lie en bunker alterado antes de reanudarse juego 6-8d/2
– lie en bunker alterado; lie original conocido pero punto donde reposaba bola no determinable 20-3b/6
– marca levantada por agente externo.....20-1/9
– marca movida accidentalmente por jugador.....20-1/5.5
– marca movida accidentalmente por jugador en proceso de marcar posición de bola.....20-1/6
– punto donde debe colocarse bola no determinable con exactitud 20-2c/1.5
Quitar impedimentos sueltos del punto donde se ha de colocar bola.....23-1/6.5
Recolocar bola no es posible
– bola desalojada de árbol por agente externo..... 18-1/9
– bola desalojada de árbol por jugador..... 18-2/29
– bola en bunker se mueve al mover obstrucción; si es que jugador puede presionar bola en arena o tomar alivio fuera de bunker si no se puede colocar o recolocar en bunker sin acercarse al hoyo.....20-3d/2
– bola en green presionada en la superficie para prevenir que se mueva 1-2/9
– bola en rough se hunde al tomarse postura; bola no queda en reposo al ser recolocada 20-3d/3
Regla Local permite re-dropear o colocar cuando bola dropeada se impacta en bunker; si esto está autorizado 33-8/28
Si es que
– bola debe ser recolocada después de ser movida si jugador desea proceder bajo otra Regla.....20-3a/3
– jugador mismo debe colocar o recolocar bola 20-3a/0.5
– jugador tiene derecho a recolocar bola en posición original después de dropear bajo Regla.....20-6/5
Significado de
– "directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a.....20-1/15
– "punto estimado" para colocar cuando punto específico no puede ser precisamente determinado.....20-2c/1.5

BOLA DESVIADA O DETENIDA

Ver también BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR BASTÓN; BOLA EN REPOSO MOVIDA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA

Por agente externo
– bola dejada caer por oponente o co-competidor sobre bola en movimiento de jugador.....19-5/1.7
– carrito de oponente o co-competidor y luego bola golpea carrito de jugador 19-3/3
– co-competidor, deliberadamente..... 19-1/5
– golpe de jugador en otro grupo..... 19-1/2
– otro que no sea gusano o insecto (o similar) y golpe en green no es repetido..... 19-1/3
– perro en green cuando golpe efectuado desde afuera de green..... 19-1/6
– perro en green cuando golpe efectuado en green 19-1/7
poste de dirección..... 19-1/1
– rama de árbol antes de tocar suelo al dropear 20-2c/1.3
– tubo de drenaje y luego desviada por cara de bastón 14-4/2
– tuerca cae de asta-bandera, mientras quien la atiende la quita, y desvía bola..... 17/9
– vehículo de mantenimiento desvía bola a fuera de límites; bola sustituta jugada desde donde bola original fue desviada 20-7/1
Por asta-bandera, bandera o revestimiento de hoyo
– asta-bandera atendida por compañero de jugador sin autoridad 17-3/4
– asta-bandera atendida por oponente o co-competidor no sacada de hoyo 7-3/2
– asta-bandera colocada sobre el suelo 17-3/3
– asta-bandera siendo sacada cuando bola que sobrecuelga el hoyo se mueve..... 16-2/5
– bandera cuando asta-bandera atendida... 17-3/5
– revestimiento de hoyo sacado al sacar asta-bandera..... 17/8
– revestimiento de hoyo y luego bola sale del hoyo 16/5
Por bola en reposo
– bola de competidor jugada en green golpea bola en green que pertenece a competidor jugando en otro grupo 19-5/2
– bola de competidor jugada en green toca, pero no mueve, bola de co-competidor reposando en green..... 19-5/4
– bola de oponente o co-competidor jugada en green golpea bola de jugador que fue levantada y dejada a un lado en green..... 19-5/1
– bola original golpea bola provisional..... 19-5/5
– bola original golpea segunda bola o viceversa..... 3-3/7
– bola provisional golpea bola original..... 18-5/2
– bola recolocada en green mientras otra bola en movimiento; bola recolocada desvía bola en movimiento... 16-1b/3
– bola recolocada y en reposo en green; rueda y golpea otra bola en green 19-5/1.5

– competidor no recibe oportunidad de levantar su bola que asiste a co-competidor 3-4/1
Por caddie del jugador
– bola dropeada rueda hacia o en posición donde debería ser re-dropeada; caddie detiene bola antes de que se detenga 20-2c/4
– parado en el campo; bola queda en reposo fuera de límites 19-2/2
– parado fuera de límites; bola queda en reposo dentro del campo 19-2/3
– parado fuera de límites; bola queda en reposo fuera de límites 19-2/4
Por carrito de golf compartido por dos jugadores 19/1
Por equipo de jugador o compañero
– bastón cuando bola se mueve antes de tomar postura; jugador quita bastón y bola rueda 19-2/1.5
– bastones pertenecientes a otro bando pero cargados en misma bolsa 19-2/5
– bolsa de competidor y luego a su caddie 19-2/7
– bolsa de oponente o co-competidor dejada adelante por caddie compartido 19-2/8
– cara de bastón después de golpear tubo de drenaje 14-4/2
– carrito después de haber golpeado carrito de oponente o co-competidor ... 19-3/3
– carrito jalado por oponente o co-competidor 19-2/6
Por divot hecho por jugador después de efectuar golpe original 19-2/9
Por jugador o compañero
– bola detenida por pie de jugador; bola se mueve al retirar pie 19-2/1
– cuando asta-bandera atendida por compañero de jugador sin autoridad 17-3/4
– desde dónde debe jugarse siguiente golpe cuando bola deliberadamente detenida o desviada por jugador o compañero 1-2/5.5
– jugador atrapa bola cayendo en hoyo después de potear con la otra mano 1-2/5
– jugador regresa bola poteada de compañero cuando todavía está en movimiento después de pasar el hoyo 1-2/7
Por oponente, su caddie o equipo en match play
– carrito de oponente y luego golpea carrito de jugador 19-3/3
– jugador atendiendo asta-bandera para oponente 30-3f/5
– oponente parado fuera de límites y bola queda fuera de límites 19-3/1
– tee marcando posición de la bola 20-1/17
Por rastrillo sostenido por caddie de bando (o por compañero) 19-2/10
Regla Local para bola desviada por
– aspersor; permite repetir golpe sin castigo; si esto está autorizado 33-8/12
– asta-bandera no atendida; deja sin efecto penalidad por golpear asta- bandera no atendida; si esto está autorizado 33-8/11
– cables eléctricos, torre o poste que requiere cancelar y repetir golpe sin penalidad 33-8/13
– cable eléctrico o línea telefónica temporal; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-A-4c

BOLA DROPEADA O RE-DROPEADA

Ver también BOLA COLOCADA O RECOLOCADA; BOLA LEVANTADA; REGLAS LOCALES

Bola abandonada o extraviada
– dropeada bajo Regla de bola injugable dentro del largo de dos bastones y jugada antes de descubrir error 28/15
– dropeada bajo Regla de bola injugable pero no jugada 15/13
– dropeada y jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada 28/14
– en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; luego se descubre que fue bola incorrecta 15/14
Bola accidentalmente dejada caer por oponente o co-competidor sobre bola del jugador
– en movimiento después de golpe en green 19-5/1.7
en reposo 18/7.5
Bola considerada injugable
– a través del campo dropeada en obstáculo 28/4
– a través del campo dropeada en obstáculo de agua; jugador elige no jugar bola y desea proceder bajo
Regla de obstáculo de agua 28/4.5
– dropeada en terreno en reparación desde donde se prohíbe jugar; bola luego dropeada bajo Regla de terreno en reparación 25-1b/14.5
– dropeada fuera de bunker bajo opción que requiere dropeo en bunker 28/10
– en árbol y jugador opta por dropear dentro del largo de dos bastones 28/11
– en fondo de barranca y jugador desea dropear dentro del largo de dos bastones de punto encima de la bola 28/12
– en obstáculo de agua; bola dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– en obstáculo de agua; bola sustituta dropeada en obstáculo sin levantar original; error descubierto antes de golpe 20-7/2.5
– jugador considera bola provisional injugable y la dropea; bola original encontrada 27-2b/6.5
– jugador que considera bola injugable bajo Regla 28-a debe dropear sólo en lugar desde el cual jugó último golpe 28/5
– y dropeada, considerada injugable por segunda vez; jugador desea proceder bajo golpe y distancia 28/6.5
Bola dropeada rueda a o hacia una posición que requeriría re-dropeo; caddie detiene bola antes de que esté en reposo 20-2c/4
Bola equivocada
– bola original encontrada dentro de cinco minutos de búsqueda después de dropear bola sustituta; bola original jugada 27-1/2.3
– en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; luego

se descubre que era bola incorrecta.....15/14
Bola levantada sin autoridad
– bola dropeada levantada y re-dropeada cuando debía ser jugada como reposada 18-2/4
– bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado bajo Regla de terreno en reparación 18-2/8.5
– y dropeada de estaca de límites bajo Regla de obstrucción.....18-2/3
– y dropeada de obstrucción movible.....18-2/4
Bola no encontrada
– bola creída perdida en bunker; competidor dropea y juega bola sustituta en bunker; luego bola original encontrada fuera de bunker.....20-7c/3
– bola original encontrada dentro de cinco minutos después de dropear bola sustituta en lugar desde donde se jugó último golpe bajo golpe y distancia.....27-1/2
– bola original encontrada dentro de cinco minutos después de dropear bola sustituta en lugar desde donde se jugó último golpe; bola original jugada.....27-1/2.3
– bola sustituta dropeada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual que bola en obstáculo de agua;antes de jugar bola sustituta,bola original encontrada dentro de cinco minutos 26-1/3.7
– bola sustituta dropeada en área donde se perdió bola original y luego jugada 27-1/3
– bola sustituta dropeada y jugada bajo Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o certeza virtual que bola original perdida en terreno en reparación 25-1 c/2
– explicación de cómo determinar "punto estimado" para dropear cuando punto específico no puede ser determinado con precisión.....20-2c/1.5
Bola se impacta al ser dropeada en fairway.....25-2/2
– procedimiento si bola se vuelve a impactar al ser re-dropeada.....25-2/2.5
Bunker
– alisar pisadas creadas en bunker sobre línea de juego cuando jugador requerido a entrar a bunker a recuperar bola.....13-2/29.3
– bola a ser dropeada en bunker es dropeada fuera de bunker para que ruede al bunker y así evitar que se impacte 25-1b/7
– bola considerada injugable a través del campo dropeada en obstáculo.....28/4
– bola creída perdida en bunker; competidor dropea y juega bola sustituta en bunker; luego bola original encontrada fuera de bunker 20-7c/3
– bola dropeada fuera de bunker bajo opción que requiere dropeo en bunker 28/10
Cambiar opción de alivio
– bola dropeada golpea a jugador;si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear.....20-2a/6
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable;si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear.....20-6/2
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable;si es que jugador puede recolocar bola en su posición original.....20-6/5
– bola dropeada rueda a posición que requiere re-dropeo; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear.....20-2c/5
– jugador dropea bola en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker.....25-1b/9
– jugador levanta bola del bunker con intención de dropear bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker.....24-2b/5
– punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola dropeada; luego se comprueba que punto fue incorrecto; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 26-1/16
Dropear en vez de colocar o colocar en vez de dropear
– bola colocada en vez de dropeada cuando es obvio que bola dropeada rodará a posición que requeriría re-dropeo.....20-2c/3
– bola colocada cuando se requiere sea dropeada o dropeada cuando se requiere sea colocada.....20-6/1
– bola colocada en vez de dropeada en banco de obstáculo de agua para evitar que bola ruede al obstáculo 26-1/10
– bola dropeada en vez de ser recolocada después de ser levantada sin autoridad.....18-2/9
– bola dropeada por tercera vez cuando se requería colocar después de segundo dropeo 20-2c/2
– bola movida accidentalmente; punto donde reposaba bola originalmente no determinable; jugador coloca bola en vez de dropearla 18-2/21.5
Dropeo de prueba hecho por jugador para determinar a dónde rodará bola al tomar alivio bajo una Regla.....20-2a/8
Interferencia de condición original ocurre durante golpe después de haber dropeado bola en una situación de alivio; si es que existe penalidad.....20-2c/6
Jugador dropea bola después de suspensión de juego por situación peligrosa 6-8b/8
Jugador falla golpe al ser distraído por bola que se le cayó accidentalmente a alguien 1-4/1
Jugador invoca Regla 3-3 (duda de procedimiento)
– bola dropeada en lugar equivocado pero no jugada; segunda bola dropeada en lugar correcto;ambas bolas embocadas 3-3/4
– bola dropeada en lugar equivocado y jugada; segunda bola dropeada en lugar correcto; ambas bolas embocadas.....3-3/3
– bola sustituta dropeada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento

o certeza virtual que bola original en obstáculo; antes de jugar segunda bola se encuentra bola original dentro de cinco minutos 26-1/3.7
– competidor anuncia intención de jugar dos bolas; juega bola original antes de dropear segunda bola y luego elige no jugar segunda bola 3-3/7.5
– competidor dropea bola de acuerdo a dos Reglas diferentes en vez de dropear segunda bola 3-3/11
– competidor dropea bola de acuerdo a dos Reglas diferentes en vez de dropear segunda bola; bola dropeada regresa a condición de la cual se obtuvo alivio ... 3-3/12
– competidor levanta y dropea bola original y luego coloca segunda bola donde reposaba bola original y la juega 3-3/13
– si es que cuenta score con segunda bola si fue dropeada en lugar equivocado y jugada 3-3/5
Jugador levanta bola sin terminar hoyo; dropea bola junto a la de compañero y efectúa golpe de práctica 30-3f/7
Medir para dropear y re-dropear
– bastón que se debe emplear para medir 20/1
– bola movida al medir para determinar si se requiere re-dropeo 18-6/1
– directamente a través de cerca, árbol, muro o zanja 20-2b/2
– jugador debe continuar midiendo con bastón originalmente empleado para medir 20/1
– tomar bastón prestado para medir 20/2
Mejorar área en que se ha de dropear bola jugada desde bunker está fuera de límites o perdida; jugador alisa arena o prueba condición de bunker antes de dropear otra bola en bunker 13-4/37
– divots recolocados en área en que se dropeará bola 13-2/4.5
– impacto de bola en área donde se dropeará bola reparado antes de dropear 13-2/10
– impedimentos sueltos retirados de área donde se dropeará bola 23-1/6
– jugador alisa irregularidades en bunker después de jugar fuera de turno en juego por hoyos; oponente cancela golpe y jugador debe dropear en área arreglada 13-4/39
Obstáculo de agua
– área de dropeo permisible bajo Regla de obstáculo de agua es tan angosta que jugador tiene dificultad dropeando en ella 26-1/19
– bola colocada en vez de dropeada en orilla de obstáculo de agua para prevenir que bola ruede al agua 26-1/10
– bola considerada injugable a través del campo dropeada en obstáculo 28/4
– bola considerada injugable a través del campo dropeada en obstáculo de agua; jugador elige no jugar bola y desea proceder bajo Regla de obstáculo de agua 28/4.5
– bola considerada injugable en obstáculo de agua, dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– bola dropeada y jugada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original encontrada fuera de obstáculo 26-1/3
– imposible dropear no más cerca del hoyo que punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral 26-1/18
– jugador procediendo bajo Regla de obstáculo de agua dropea bola en otro obstáculo 26-1/2
– parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropear no más cerca del hoyo 33-2a/9
– punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado; bola dropeada pero no jugada; punto resulta ser incorrecto 26-1/16
– punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado; bola dropeada y jugada; punto resulta ser incorrecto 26-1/17
– Regla Local permite dropeo en punto opuesto de donde bola queda en reposo en obstáculo de agua lateral; si esto está autorizado 26-1/20
– significado de "detrás" en Regla 26-1 ..... 26-1/1.5
Quién y cómo debe dropear
– bola dropeada con "efecto" por jugador 20-2a/2
– bola dropeada de manera diferente a la prescrita se mueve después de tomarse postura y antes de re-dropearse 20-2a/4
– bola sustituida por error al dropear 20-6/3
– bola dropeada incorrectamente y en lugar equivocado 20-2a/3
– caddie detiene rama de árbol para prevenir que rama desvíe bola dropeada 20-2a/5
– quién debe dropear bola en golpes alternos 29/4
Regla Local
– green equivocado; se considera que incluye collarín para prohibir dropear y jugar desde él 33-8/33
– permite dropeo en punto opuesto de donde bola queda en reposo en obstáculo de agua lateral; si esto está autorizado ... 26-1/20
– permite re-dropear o colocar cuando bola dropeada se impacta en bunker; si esto está autorizado 33-8/28
Si bola que ha sido movida debe ser recolocada antes de tomar alivio bajo otra Regla aplicable 20-3a/3
Si es que jugador puede dropear bola en área desde donde se prohíbe jugar 20-7/3
Si es que jugador puede sustituir bola al re-dropear bajo Regla que permite la sustitución 20-6/4
Si guante que es empleado para delimitar área de dropeo es equipo 20-2a/7

Si re-dropeo requerido
– agujas de pino apiladas para ser retiradas interfieren con lie; después de dropear, agujas intervienen en línea de juego 25-1b/17
– bola dropeada bajo Regla 20-5 toca punto a través del campo a unos centímetros y no más cerca del hoyo que punto en bunker desde donde se jugó último golpe 20-5/2
– bola dropeada bajo Regla 24-2b rueda más cerca del hoyo que punto de alivio más cercano pero no más cerca del hoyo que punto donde reposaba bola originalmente 20-2c/1.7
– bola dropeada bajo Regla de bola injugable regresa a misma posición u otra posición injugable 28/3
– bola dropeada de agua ocasional en punto de máximo alivio en bunker rueda hacia otro punto 25-1b/6
– bola dropeada de terreno en reparación rueda a posición en que misma área interfiere con cuadratura 20-2c/0.5
– bola dropeada queda en reposo y luego rueda hacia y queda fuera de límites 20-2c/3.5
– bola dropeada rueda hacia afuera de área prescrita para dropeo 20-2c/1
– bola nunca toca suelo al ser dropeada ... 20-2b/1
– bola primero toca rama y luego suelo al ser dropeada 20-2c/1.3
– bola rueda hacia hoyo al ser dropeada en punto desde que se jugó último golpe 20-2c/1.5
– después de tomar alivio de obstrucción para golpe hacia green, misma obstrucción interfiere con cuadratura para golpe requerido hacia un lado 24-2b/9.5
– jugador toma alivio de agua ocasional; bola queda en reposo en posición donde interfiere otra área de agua ocasional 20-2c/7
– jugador toma alivio de obstrucción inamovible; bola dropeada rueda más cerca de obstrucción que punto de alivio más cercano; jugador cambia bastón y .. obstrucción ya no interfiere 20-2c/0.7
– jugador toma alivio de terreno en reparación y condición interfiere para golpe con bastón diferente al empleado para determinar punto de alivio más cercano 20-2c/0.8
Virtualmente cierto o conocido
– bola original perdida en condición anormal de terreno u obstrucción; bola sustituta dropeada bajo Regla 25-1 c; si re-dropeo requerido si al encontrar bola original se descubre que dropeo se hizo en lugar equivocado 25-1 c/2.5
– bola original perdida en obstáculo de agua; bola sustituta dropeada bajo Regla de obstáculo de agua; si re-dropeo requerido si al encontrar bola original se descubre que dropeo se hizo en lugar equivocado 26-1/3.5
Zona de dropeo; procedimientos de dropeo y re-dropeo cuando son establecidos por Regla Local ..... Ap I-A-6

BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA POR BASTÓN

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA EN REPOSO MOVIDA

Bastón golpea suelo detrás de bola, causando que ésta se mueva, luego golpea bola mientras está en movimiento 14-4/3
Bola se mueve durante backswing y es golpeada mientras está en movimiento 14-5/1
Bola golpea tubo de drenaje; al rebotar golpea cara de bastón 14-4/2

BOLA EN REPOSO MOVIDA

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA TOCADA

Asta-bandera
– bola que sobrecuelga hoyo se aleja o cae en hoyo cuando se retira asta-bandera 16-2/4
– bola que sobrecuelga hoyo se mueve y golpea asta-bandera que está siendo retirada 16-2/5
– bola recargada en asta-bandera se aleja del hoyo cuando jugador retira asta-bandera; bola no recolocada en la orilla de hoyo 17-4/4
– bola recargada en asta-bandera se aleja del hoyo cuando oponente o co-competidor retira asta-bandera 17-4/3
– cuando se usa para medir o cuando accidentalmente cae sobre bola 18-6/2
Bastón se rompe durante downswing
– swing interrumpido antes de alcanzar bola; cabeza de bastón cae y mueve bola 14/4
– swing terminado pero no golpea bola; cabeza de bastón cae y mueve bola 14/5
Bola considerada injugable
– en parte alta de árbol; jugador sacude árbol para desalojarla; si jugador exento de penalidad bajo Regla 18-2 ..... 18-2/27
– se puede mover al acercarse; jugador luego considera jugar bola; decisión si bola luego se mueve 18-2/30
Bola dropeada queda en reposo y luego rueda fuera de límites 20-2c/3.5
Bola en árbol movida
– bola en horquilla se mueve con relación a suelo 18/3
– circunstancias en que no se penaliza a jugador 18-2/27
– circunstancias en que se penaliza a jugador 18-2/28
– desalojada por agente externo 18-1/9
– golpear rama inferior para desalojar bola en rama superior fuera del alcance 14/7
– jugador sube a árbol para efectuar golpe; bola cae al suelo 18-2/26
– recolocar bola no es posible 18-2/29
Bola en pasto alto es pisada; lie original alterado y punto donde reposaba originalmente no determinable; procedimiento para jugador 20-3b/5
Bola jugada desde terreno en reparación es recuperada por jugador y toma alivio

bajo Regla de terreno en reparación..... 18-2/8
Bola levantada sin autoridad por jugador es dropeada en vez de recolocada 18-2/9
Bola movida
– al medir para determinar si se requiere re-dropear 18-6/1
– al quitar marca después de recolocar bola..... 20-3a/1
– al quitar bastón del jugador después que bola fue detenida por el mismo bastón 19-2/1
– A través del campo, por causa de un impedimento suelto, debe reemplazarse el impedimento suelto..... 23-1/7.5
– A través del campo, al levantar bola y antes de recolocarla si es que pueden quitarse impedimentos sueltos que afecten el lie..... 23-1/8
– después de varios swings de práctica cerca de la bola y queda en reposo fuera de límites; jugador juega desde fuera de límites 18-2/5
– antes de tomar postura y luego accidentalmente detenida por bastón de jugador; jugador quita bastón y bola rueda..... 19-2/1.5
– En un obstáculo un impedimento suelto que afecta el lie de la bola se mueve; debe recolocarse el impedimento suelto 23-1/7
– mostrada en televisión pero no por una medida perceptible a simple vista..... 18/4
– por aire propulsado por ventilador o soplador de hojas..... 18-1/2
– por carrito de golf compartido por dos jugadores..... 18/8
– por co-competidor; bola de jugador que se creía bola equivocada levantada a solicitud de jugador..... 8-2/16
– por impedimento suelto desalojado por golpe de compañero o de oponente 18-1/8
– por impedimento suelto movido por swing de práctica 18-2/20.5
– por jugador accidentalmente durante suspensión de juego 18-2/25
– por jugador al jugar bola equivocada en bunker 18-2/21
– por jugador; lie original alterado; jugador coloca bola en lugar equivocado y juega..... 18-2/21.3
– por jugador al patearla accidentalmente cuando se le pidió levantarla por interferencia..... 20-1/13
– por jugador, en duda del procedimiento invoca la Regla 3-3; segunda bola jugada primero desde el punto donde reposaba la bola original 3-3/14
– por movimiento hacia atrás del bastón después de fallar golpe; bola queda fuera de límites..... 18-2/22
– por oponente al jugar su propia bola..... 18-3b/1
– por pie mientras se retiran impedimentos sueltos en green 23-1/11
– por putter que se cayó a jugador mientras se acercaba a levantar bola..... 20-1/14
– por toalla de jugador dejada en suelo y movida por viento 18-2/17
– por swing de práctica antes de golpe de salida 18-2/19
– por swing de práctica mientras bola está en juego..... 18-2/20
– verticalmente hacia abajo 18/1
Buscando bola, jugador accidentalmente patea bola en pasto mientras sondea por ella en agua en obstáculo de agua..... 12-1/5
sueltos
– bola detenida con rama o piña para evitar que se mueva al retirar impedimento suelto..... 18-2/32
– bola en obstáculo se mueve después de retirar impedimento suelto en obstáculo 13-4/15
Después de tomar postura
– bola dropeada inapropiadamente se mueve al tomar postura; jugador levanta bola y dropea apropiadamente..... 20-2a/4
– bola cae dentro del hoyo..... 18-2/24
– bola en obstáculo de agua se mueve después de tomar postura; presumiblemente debido a corriente o por causa no clara..... 14-6/1
– bola en rough se hunde al tomar postura; bola no queda en reposo al ser recolocada 20-3d/3
– bola oscila al tomar postura..... 18/2
– bola provisional o segunda bola se mueve después de tomar postura; si es que penalidad se cancela si bola nunca se convierte en bola en juego..... 15/7
– compañero en golpes alternos accidentalmente mueve bola después de tomar postura; efecto en orden de juego 29-1/5
– en green cuando jugador quita impedimento suelto..... 23-1/12
– pero por una medida no perceptible a simple vista..... 18/4
– y luego detenida por el baston del jugador 18-2/6
Dos Reglas con diferentes penalidades infringidas; se aplica penalidad mayor 1-4/15
Durante backswing bola se mueve; bola golpeada todavía en movimiento..... 14-5/1
Evidencia mostrada en televisión muestra que bola en reposo cambió de posición pero por una medida no perceptible a simple vista..... 18/4
Green
– bola alejada de orilla de hoyo en disgusto 18-2/23
– bola cae en el hoyo después de tomar postura..... 18-2/24
– bola de co-competidor alejada de orilla de hoyo por competidor no es recolocada 3-2/1
– bola de competidor jugada sobre green golpea bola en green de un competidor en otro grupo 19-5/2
– bola de oponente, golpeada por jugador después de concederla, mueve bola de jugador..... 18-2/18

– bola que oscila por viento es presionada en superficie de green 1-2/9
– bola recolocada en green sin quitar marca; bola luego se mueve 20-4/1
– bola recolocada en green y en reposo; rueda y golpea otra bola en green 19-5/1.5
– bola recolocada y en reposo luego es movida por viento 18-1/12
– bola soplada por competidor entra al hoyo y no es recolocada y embocada 3-2/2
– co-competidor marca y levanta bola de competidor sin autoridad 20-1/4
– después de tomar postura en green bola se mueve al quitar impedimento suelto 23-1/12
– jugador salta cerca de hoyo para hacer que bola caiga en hoyo; bola cae en el hoyo 1-2/4
– oponente marca y levanta bola de jugador sin autoridad 20-1/2

Juegos simultáneo individual y de bola baja en stroke play; penalidad cuando compañero causa que bola de jugador se mueva 31/1

Mesa de salida
– bola a que se ejecuta golpe en mesa de salida es apenas tocada y cae de tee; jugador la levanta, la vuelve a poner en tee y la juega 18-2/2
– golpe falla bola; luego accidentalmente tirada de tee 11-3/1
– jugador falla golpe de salida; baja tee antes de siguiente golpe 18-2/1

Partidos simultáneos individual y de bola baja en match play
– aplicación de penalidad cuando compañero causa movimiento de bola de jugador 30-3/1
– jugador causa que bola de oponente se mueva; si golpe de castigo se aplica en partido individual del jugador contra el otro oponente 30-3/1

Peso de evidencia para determinar si el jugador ha causado que se mueva la bola después de tomar postura 18-2/0.5

Por agente externo
– bola en árbol desalojada por agente externo 18-1/9
– bola en mal lie movida durante suspensión de juego; jugador no estima posición lo suficientemente bien al recolocar bola 6-8d/5
– bola no encontrada tratada como movida por agente externo sin conocimiento o certeza virtual de ello 27-1/2.5
– bola tomada por agente externo desde punto desconocido 18-1/5
– bola visible desde mesa de salida desaparece o es movida por agente externo durante suspensión de juego 6-8d/4
– espectador dice que bola movida por agente externo pero jugador no está seguro; procedimiento para jugador si una decisión de Comité no es posible en tiempo razonable 18-1/4
– jugador sin saber que bola fue movida por agente externo no recoloca bola 18-1/3
– significado de "conocido o virtualmente cierto" en Regla 18-1 ..... 26-1/1

Por agua
– bola regresada a dentro de límites por corriente de agua en obstáculo de agua 26-1/8
– bola sacada de límites por corriente de agua en obstáculo de agua 26-1/7
– bola se mueve en agua en obstáculo de agua después de cuadrarse 14-6/1

Por caddie
– bola accidentalmente pisada por caddie de oponente 18-3b/3
– compartido por miembros de bandos opuestos en partido de bola baja 30/1
– compartido por los oponentes en partido de bola baja 30/2

Por co-competidor
– bola accidentalmente dejada caer por co-competidor mueve bola de competidor 18/7.5
– bola de competidor retirada por co-competidor de orilla del hoyo no recolocada 3-2/1
– bola de competidor en bunker jugada por co-competidor; bola no recolocada por competidor 20-7c/6
– bola de competidor levantada por co-competidor a solicitud de competidor 18-2/16
– bola de competidor levantada por co-competidor sin autoridad 20-1/4
– bola de competidor recargada contra asta-bandera se aleja del hoyo cuando co-competidor retira asta-bandera 17-4/3
– siguiente golpe de competidor en desempate en stroke play concedido por co-competidor que levanta bola de competidor 18-4/3

Por oponente
– bola de jugador levantada por oponente bajo creencia errónea que partido concluido 2-4/17
– bola de jugador levantada por oponente sin autoridad 20-1/2
– bola de jugador levantada por oponente sin autoridad en partido de bola baja 30-3f/10
– bola de jugador levantada por oponente; si es que ese acto se considera concesión de siguiente golpe 2-4/4
– bola de jugador marcada y levantada por oponente sin autoridad; jugador levanta marca, reclama el hoyo y oponente disputa la reclamación 20-1/3
– bola de jugador movida accidentalmente por oponente al jugar su propia bola 18-3b/1
– bola de jugador movida por bola que se cayó accidentalmente a oponente 18/7.5
– bola recargada contra asta-bandera pero no embocada se aleja del hoyo cuando oponente retira asta-bandera 17-4/3
– bola recargada contra asta-bandera pero no embocada; oponente concede putt y retira la bola antes que jugador pueda sacar asta-bandera 17-4/2

– bolas intercambiadas inadvertidamente por los jugadores después que una golpeó y movió a la otra; por error oponente levanta la bola de jugador y la coloca en el lugar donde su propia bola fue movida 15-1/2.5
– caddie de oponente accidentalmente pisa y mueve bola de jugador..... 18-3b/3
– caddie de oponente levanta bola de jugador después que jugador dice que su bola es otra 18-3b/4
– caddie de oponente levanta bola de jugador que puede o no haber estado fuera de límites 18-3b/5
– caddie compartido por miembros de bandos opuestos en partido de bola baja mueve bola 30/1
– caddie compartido por oponentes en partido de bola baja mueve bola de jugador..... 30/2
– carrito de golf compartido por miembros de bandos opuestos mueve bola..... 18/8
– golpe efectuado por oponente mueve arbusto y causa que bola de jugador se mueva..... 18-3b/2
– impedimento suelto desalojado por golpe de oponente mueve bola de jugador 18-1/8
– impedimento suelto movido por swing de práctica de oponente mueve bola de jugador..... 18-2/20.5
– oponente en partido de bola baja mueve bola de jugador; explicación de penalidades cuando se juegan partidos simultáneos individual y de bola baja 30-3/1
Por otra bola
– accidentalmente dejada caer por oponente o co-competidor..... 18/7.5
– bola de competidor jugada en green golpea bola en green de un competidor jugando en otro grupo 19-5/2
– bola de oponente golpeada por jugador después de concederla golpea bola de jugador..... 18-2/18
– bola original golpea segunda bola o viceversa..... 3-3/7
– bola original golpea y mueve bola provisional..... 19-5/5
– bola provisional golpea bola original 18-5/2
– bolas intercambiadas inadvertidamente después de que una golpea y mueve la otra 15-1/2.5
– competidor y co-competidor no se enteran que bola fue movida por bola de co-competidor sino hasta después de concluido el hoyo..... 18-5/3
Por otro jugador ejecutando un golpe
– golpe de oponente mueve arbusto y causa que bola de jugador se mueva 18-3b/2
– jugador golpea propia bola y accidentalmente mueve la de compañero con bastón durante golpe..... 30-3f/9
Por viento
– bola en bolsa de plástico se mueve cuando viento mueve bolsa 18-1/7
– bola movida por maleza rodante movida por el viento 18-1/6
– bola recolocada en vez de jugada desde su nueva posición 18-2/7
– después de ser recolocada en green y en reposo antes de tomar postura..... 18-1/12
Posición de bola marcada antes de mover obstrucción; bola se mueve cuando se quita marca..... 24-1/5
Punto donde reposaba originalmente bola movida no es determinable; jugador coloca bola en vez de dropearla 18-2/21.5
Rama de arbusto o árbol rota por jugador creyedo que bola puede rodar hacia ella después de ser dropeada 1-2/3
Si es que acto que causa movimiento de bola es razonablemente previsible
– bola accidentalmente movida por jugador al jugar bola equivocada 18-2/21
– bola accidentalmente movida por oponente al jugar su propia bola..... 18-3b/1
– golpe de oponente mueve arbusto causando que bola de jugador se mueva..... 18-3b/2
– piedra desalojada por golpe mueve bola de otro jugador..... 18-1/8
– swing de práctica mueve impedimento suelto que mueve bola..... 18-2/20.5
Si es que bola movida debe ser recolocada cuando jugador desea proceder bajo otra Regla 20-3a/3
Significado de
– "conocido o virtualmente cierto" en Regla 24-3 ..... 26-1/1
– "directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a..... 20-1/15
– "no inmediatamente recuperable" cuando bola movida debe ser recolocada 18/11
Viento causa que bola oscile, si es que se considera que bola se está moviendo..... 14-5/2

BOLA EQUIVOCADA

Bola de competidor jugada por co-competidor
– bolas inadvertidamente intercambiadas por competidores después que una bola golpea y mueve la otra..... 15-1/2.5
– bolas inadvertidamente intercambiadas por competidores en lugar desconocido 15-1/2
– competidor sustituye bola en lugar equivocado, juega y luego abandona y juega bola original de lugar correcto..... 20-7c/4
en bunker no recolocada 20-7c/6
Bola en reposo movida
– accidentalmente por jugador al jugar bola equivocada en bunker..... 18-2/21
– bola movida después de varios swings de práctica cerca de la bola y queda en reposo fuera de límites; jugador juega la bola..... 18-2/5
Bola levantada
– bola de competidor, confundida por bola equivocada, levantada por co-competidor a solicitud de jugador 18-2/16
– bola provisional levantada luego se convierte en bola en juego después de jugar bola equivocada..... 27-2b/9
– co-competidor levanta bola de competidor

y la deja a un lado; competidor juega bola desde ese lugar 15-3b/3
– de green sin marcar posición por creer erróneamente que es bola equivocada ... 20-1/1
– jugador gana hoyo con bola equivocada y compañero levanta; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/2
– jugadores en bandos opuestos intercambian bolas durante juego de hoyo y sus compañeros levantan; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/3
– por jugador de green luego colocada por caddie detrás de marca; si es que es bola equivocada si se juega 20-4/2
– por jugador, dejada a un lado y jugada desde ahí 15/4
Bola perdida, provisional o fuera de límites
– bola abandonada encontrada fuera de límites jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada dentro de límites 15/12
– bola arrojada a dentro de límites por agente externo y jugada; caddie conoce acto de agente externo 15/9
– bola arrojada a dentro de límites por agente externo y jugada; ni jugador ni caddie conocen acto de agente externo 15/10
– bola encontrada después de buscar más de cinco minutos; bola luego jugada 27/8
– bola equivocada enviada fuera de límites; otra bola jugada bajo Regla 27-1; luego bola original encontrada cerca de ahí 15/11
– bola equivocada jugada en creencia que es bola provisional o segunda bola ... 15/7
– bola equivocada jugada; bola provisional levantada luego se convierte en bola en juego 27-2b/9
– bola golpeada a fuera de límites desde bunker; dropeo bajo Regla 20-5 toca parte de campo a través del campo a pulgadas de y no más cerca del hoyo que punto en bunker desde donde último golpe efectuado; decisión si jugador juega bola dropeada 20-5/2
– bola original encontrada dentro de cinco minutos después que otra bola dropeada; bola original jugada 27-1/2.3
– bola original encontrada y jugada después que otra bola puesta en juego 15/5
– bola original jugada después que provisional jugada de lugar más cercano al hoyo que original se estimaba estaba 27-2b/5
– bola provisional jugada desde lugar más cercano al hoyo que bola original visible; jugador creyó erróneamente que bola original fuera de limites 27-2c/3
– competidor juega bola equivocada y no se encuentra; bola equivocada puede haber sido bola de co-competidor 15-3b/1
– golpe efectuado a bola fuera de límites 15/6
– jugador incapaz de encontrar su bola porque otro jugador la jugó 27/6
– tiempo permitido para buscar bola original después que bola equivocada jugada 27/2
Bolas inadvertidamente intercambiadas por jugadores entre hoyos 15-1/1
Buscar e identificar bola sólo por modelo y número 12-2/1
Competidor juega segunda bola bajo Regla 20-7c; aclaración de "golpes de castigo incurridos sólo por jugar la bola que no cuenta" 20-7c/5
Considerada injugabe
– dropeada bajo Regla de bola injugable pero no jugada 15/13
– dropeada dentro del largo de dos bastones y jugada antes de descubrirse error 28/15
– dropeada en bunker y jugada; bola luego se descubre era bola equivocada 15/14
– jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada 28/14
Continuación del juego de bola equivocada 15/11
Enojado, jugador golpea bola jugada por jugador en grupo de atrás 1-4/4
Golpe de jugador a propia bola desaloja bola escondida 15/2
Golpe falla bola equivocada 15/1
Hoyo en que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3
Impedimento suelto que parcialmente cubre bola es retirado en obstáculo de agua para identificar lo que resulta bola equivocada 13-4/16
Juego de bola equivocada no rectificado en stroke play
– error descubierto después de cierre de competencia 34-1b/3
– error descubierto despúes de devolver la tarjeta de score pero antes del cierre de la competencia 6-6D/8
por indicación de árbitro 33-7/5
Jugada de área ecológica 33-8/43
Jugador descubre propia bola en hoyo después de jugar bola equivocada 1-1/4
Jugador efectúa golpe a pedazo de bola abandonada que se había roto en pedazos 15/3
Jugar dos diferentes bolas equivocadas entre golpes con bola en juego 15-3b/2
Match play
– bolas inadvertidamente intercambiadas por jugadores después que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5
– concesión implícita de hoyo retirada después que jugador efectúa golpe a bola equivocada 2-4/13
– después de jugar bola equivocada, jugador gana hoyo con bola correcta; oponente no reclama durante hoyo; reclamación presentada al día siguiente 2-5/4
– jugador concede hoyo después de lo cual se descubre que oponente jugó bola equivocada antes de concesión 2-4/9
– jugador gana hoyo con bola equivocada y compañero levanta; error descubierto en

siguiente hoyo 30-3c/2
– jugador gana hoyo con bola equivocada; error descubierto en siguiente hoyo, oponente reclama hoyo anterior 9-2/8
– jugador juega bola de compañero en partido de bola baja 30-3c/1
– jugador juega bola de compañero; error descubierto después que oponentes han jugado siguientes golpes 30-3c/4
– jugador que desconoce que bola original embocada juega bola equivocada; oponente reclama hoyo; reclamación no disputada 2-5/5
– jugadores en bandos opuestos intercambian bolas durante juego de hoyo y sus compañeros levantan; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/3
– mala lectura de número de bola por oponente resulta en acuerdo que jugador perdió hoyo por jugar bola equivocada .. 9-2/11
– segunda bola jugada en juego por hoyos; si esto está permitido; estatus de segunda bola y de bola original 3-3/9
Orden de juego en golpes alternos en juego por golpes cuando se juega bola equivocada 29-1/8
Penalidad por jugar bola equivocada no incluida en score de competidor debido a decisión incorrecta; error descubierto durante ronda posterior y penalidad aplicada retroactivamente; competidor reclama 34-3/1
Score con bola equivocada puede contar en algunas circunstancias
– bola arrojada a dentro de límites por agente externo y jugada; ni jugador ni caddie conocen acto de agente externo 15/10
– co-competidor levanta bola de competidor y la deja a un lado; competidor juega bola desde donde fue dejada 15-3b/3
– juego de bola equivocada en juego por golpes no rectificado; error descubierto después de cierre de competencia 34-1b/3
– juego de bola equivocada no rectificado por instrucción de árbitro 33-7/5
– árbitro incorrectamente indica a jugador terminar hoyo con bola provisional en vez de bola original encontrada en obstáculo de agua 34-3/3.7
Swing de práctica desaloja bola escondida ... 7-2/7

BOLA INADECUADA PARA JUGAR

Ver también BOLA INJUGABLE Anuncio de que bola inadecuada para jugar es disputado por oponente o co-competidor 5-3/8
Bola adecuada para jugar considerada inadecuada durante juego de un hoyo; jugador sustituye y juega otra bola 5-3/3
Bola considerada inadecuada para jugar en hoyo previo de la ronda se pone en juego más tarde en la ronda 5-3/2
Bola creída inadecuada para jugar
– participación de Comité cuando oponente, anotador o co-competidor no está disponible de inmediato 5-3/7
– en bunker u obstáculo de agua levantada para determinar si es inadecuada para jugar 5-3/5
– levantada bajo otra Regla y limpiada; luego bola determinada inadecuada para jugar 5-3/6
Bola se rompe en pedazos al pegar en camino de carritos 5-3/4
Impedimentos sueltos que afectan lie
– movidos al levantarse bola para determinar si es inadecuada para jugar 23-1/7
– retirados mientras bola ha sido levantada para determinar si es inadecuada para jugar 23-1/8
Jugador levanta bola en green y la arroja a lago; anuncia que era inadecuada para jugar 5-3/3.5
Jugador reclama que bola sin daño externo visible es inadecuada por daño interno 5-3/1

BOLA INJUGABLE

Ver también BOLA INADECUADA PARA JUGAR
Bola abandonada o extraviada
– dropeada dentro del largo de dos bastones y jugada; error luego descubierto 28/15
– en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; error luego descubierto 15/14
– jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada 28/14
– levantada y dropeada bajo Regla de bola injugable pero no jugada 15/13
Bola considerada injugable
– a través del campo dropeada en obstáculo 28/4
– a través del campo dropeada en obstáculo de agua; jugador elige no jugar bola y desea proceder bajo
Regla de obstáculo de agua 28/4.5
– en bunker, jugador levanta bola y luego quita impedimentos sueltos de bunker 13-4/35.7
– en bunker; jugador levanta bola, anuncia intención de proceder bajo Regla 28a y arregla irregularidades; si esto está permitido 13-4/35.8
– en obstáculo de agua; bola dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– en obstáculo de agua; bola sustituta dropeada en obstáculo sin levantar original; error descubierto antes de efectuar golpe 20-7/2.5
– en árbol, jugador sacude árbol para desalojarla; si es que jugador exento de penalidad bajo Regla 18-2 ..... 18-2/27
– lugar desde donde se jugó último golpe más cerca del hoyo 28/8
– puede moverse al acercarse a ella; jugador luego considera opción de jugarla; decisión si luego bola se mueve 18-2/30
– y dropeada, luego considerada injugable una segunda vez, jugador desea proceder bajo golpe y distancia 28/6.5
Bola desalojada de árbol
– circunstancias en que jugador no penalizado 18-2/27

– recolocar bola imposible 18-2/29
Bola dropeada
– bajo opción 28c de Regla de bola injugable golpea a jugador; si es que jugador puede cambiar de opción de alivio al re-dropear 20-2a/6
– fuera de bunker bajo opción de Regla de bola injugable que requiere dropeo en bunker 28/10
Bola dropeada queda en reposo y luego rueda fuera de límites 20-2c/3.5
Bola en árbol
– identificada pero no recuperada 27/14
– jugador opta por dropear dentro del largo de dos bastones 28/11
Bola en superficie de bunker cubierta por pasto considerada injugable 28/9
Bola jugada de obstáculo de agua a lie injugable fuera de obstáculo; explicación de opciones bajo Regla 26-2b 26-2/1
Bola provisional
– considerada injugable; jugador levanta y dropea bola; bola original luego encontrada 27-2b/6.5
– jugada desde mesa de salida, luego jugador considera bola original injugable mientras todavía en mesa de salida y juega tercera bola; dice que tercera bola cuenta y lleva tres golpes 28/2
– jugador desea que bola provisional sirva como bola en juego si original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1
Caddie por iniciativa propia levanta bola que considera injugable 18-2/15
Cambiar opción de alivio
– bola dropeada golpea a jugador; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2a/6
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-6/2
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede recolocar bola en ubicación original 20-6/5
– bola dropeada rueda a posición que requiere re-dropeo; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2c/5
– jugador dropea bola en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
– jugador levanta bola de bunker con intención de dropear bajo primera 20-2ª/4opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 24-2b/5
– punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola dropeada; punto luego resulta ser punto equivocado; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 26-1/16
Competidor dropea bola de acuerdo a dos Reglas en vez de jugar segunda bola 3-3/11
Competidor dropea una bola de acuerdo a dos Reglas en vez de jugar segunda bola; bola dropeada rueda de regreso a condición de que se tomó alivio 3-3/12
Cuándo es necesario encontrar e identificar bola considerada injugable 28/1
Después de considerar bola injugable y levantarla, jugador descubre que bola estaba en terreno en reparación 28/13
Dropeda en terreno en reparación desde donde se prohíbe jugar; luego bola dropeada bajo Regla de terreno en reparación 25-1b/14.5
En el fondo de una barranca, jugador desea dropear dentro del largo de dos bastones de punto encima de bola 28/12
Jugador con derecho a alivio sin penalidad de condición levanta bola; escoge no tomar alivio y desea proceder bajo Regla de bola injugable 18-2/12.5
Jugador falla bola y la considera injugable; desea regresar a mesa de salida bajo golpe y distancia 28/7
Jugador juega segundo golpe, considera bola injugable y regresa a mesa de salida 28/6
Obstrucción interfiere pero bola injugable por otra condición 24-2b/16
Queda en reposo de regreso en posición original u otra posición injugable 28/3
Regla Local permite dropeo en obstáculo de agua detrás de punto donde reposa bola injugable en obstáculo; si esto está autorizado 33-8/37
Regresión bajo Regla de bola injugable 28/5
Re-dropeo requerido al proceder bajo Regla de bola injugable; si es que jugador puede sustituir al re-dropear 20-6/4
Sugerir a co-competidor considere bola injugable 8-1/16
Zona de dropeo; Regla Local para establecer como opción adicional bajo Regla 28 (espécimen) ..... AP I-B-8

BOLA LEVANTADA

Árbitro incorrectamente indica a jugador sobre penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan; árbitro descubre error 34-2/7
Bola en reposo movida
– accidentalmente pateada por jugador a quien se pidió levantara por interferencia 20-1/13
– al caerse putter a jugador cuando se acerca a levantar bola 20-1/14
– bola dropeada inapropiadamente se mueve al tomar postura; jugador levanta bola y dropea de manera correcta 20-2a/4
Bola con lodo adherido, levantada bajo Regla que no permite limpiar, es girada al recolocarla 21/5
Bola dropeada detenida y levantada por caddie antes de rodar a posición que requeriría re-dropeo 20-2c/4
Bola injugable
– caddie levanta bola por considerarla

injugable 18-2/15
– después de considerar bola injugable y levantarla, jugador descubre que bola estaba en terreno en reparación 28/13
– jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta bola y decide no tomar alivio y desea proceder bajo
Regla de bola injugable 18-2/12.5
– jugador considera bola injugable en bunker; levanta bola y luego retira impedimentos sueltos de bunker 13-4/35.7
Bola provisional levantada
– en creencia errónea de que bola original está dentro de límites 27-2b/8
– luego se convierte en bola en juego 27-2b/9
– luego se convierte en bola en juego; bola provisional no es recolocada sino jugada de lugar equivocado 27-2/24
Cambiar opción de alivio
– bola dropeada golpea a jugador; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2a/6
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-6/2
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede recolocar bola en posición original 20-6/5
– bola dropeada rueda a posición que requiere re-dropeo; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2c/5
– jugador dropea bola en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
– jugador levanta bola de bunker con intención de dropear bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 24-2b/5
– punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola dropeada; punto resulta incorrecto; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 26-1/16
Competidor invoca Regla 3-3; levanta y dropea bola original 3-3/13
Competidor que levanta su bola y la de un co-competidor inadvertidamente las intetrcambia al recolocarlas 15-2/4
Concesiones
– caddie concede siguiente golpe al oponente; bola es levantada 2-4/3.5
– co-competidor levanta bola de competidor concediendo siguiente golpe en stroke play 18-4/3
– jugador concede partido debido a su mal cálculo del score de oponente en último hoyo jugado y levanta bola de oponente 2-4/14
– jugador concede siguiente golpe a oponente y juega antes de darle oportunidad al oponente de levantar su propia bola 2-4/8
– jugador estrecha mano de oponente y levanta bola de oponente en creencia errónea de que partido ha terminado ... 2-4/17
– jugador levanta bola creyendo erróneamente que se le concedió siguiente golpe 2-4/3
– si levantar bola de oponente se considera concesión de siguiente golpe 2-4/4
– si levantar marca de oponente se considera concesión de siguiente golpe 2-4/5
Cuándo jugador tiene derecho a recolocar bola levantada en posición original 20-6/5
Green
– bola colocada adelante de marca y luego rodada o arrastrada a posición original 16-1a/17
– bola levantada por co-competidor y dejada a un lado; competidor juega bola desde donde fue dejada a un lado 15-3b/3
– bola levantada por jugador mientras otra bola está en movimiento después de golpe en green 16-1b/4
– bola levantada por jugador que la deja a un lado; jugada desde donde quedó a un lado 15/4
– bola levantada por jugador que la deja a un lado; bola de oponente o co-competidor golpea bola del jugador 19-5/1
– bola levantada porque jugador temía que bola se moviera 16-1b/1
– bola levantada sin marcar su posición por creerse erróneamente que era bola equivocada 20-1/1
– bola levantada y arrojada a lago; jugador luego anuncia que bola era inadecuada para jugar 5-3/3.5
– bola levantada sin marcar su posición varias veces; omisión de castigos múltiples en la tarjeta de score devuelta 6-6d/7
– bola movida por putter que se cayó a jugador acercándose a bola para marcarla 20-1/14
– bola poteada de lugar equivocado levantada y poteada de lugar corecto 20-7c/2
– bola recargada contra asta-bandera levantada antes de embocarse 17-4/1
– bola recargada contra asta-bandera levantada antes de embocarse; otros en partido levantan creyendo erróneamente que jugador ganó hoyo 30-3f/3
– bola recolocada mientras otra bola en movimiento; bola recolocada desvía bola en movimiento 16-1b/3
– bola recolocada mientras otra bola en movimiento; jugador vuelve a levantar bola pensando que bola en movimiento podría pegarle 16-1b/2
– bola regresada a lugar del cuál fue levantada haciéndola rodar con putter .. 16-1d/3
– bola golpeada hacia un lado después de marcar su posición en vez de levantada ... 20-1/22

– bola que sobrecuelga hoyo levantada, limpiada y recolocada; bola cae en el hoyo 16-2/0.5
Impedimentos sueltos
– En un obstáculo un impedimento suelto que afecta el lie de la bola se mueve; debe recolocarse el impedimento suelto 23-1/7
– afectando lie movidos al levantar bola a través del campo 23-1/7.5
– afectando lie retirados mientras bola ha sido levantada a través del campo 23-1/8
– retirados después que jugador levanta bola considerada injugable en bunker 13-4/35.7
Incadecuada para jugar
– bola levantada y arrojada a lago; jugador luego anuncia que era inadecuada para jugar 5-3/3.5
– levantada bajo otra Regla y limpiada; bola luego determinada inadecuada para jugar 5-3/6
– participación de Comité cuando oponente, anotador o co-competidor no está disponible 5-3/7
Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta bola y luego escoge no obtener alivio
– desea proceder bajo Regla de bola injugable. 18-2/12.5
– recoloca bola y juega desde posición original 18-2/12
Lie de bola levantada en bunker alterado por golpe de otro jugador 20-3b/1
Marca movida accidentalmente por jugador que marcó posición de la bola y la levantó 20-1/6
Mesa de salida
– bola jugada desde dentro de mesa de salida apenas movida con primer golpe; jugador levanta y vuelve a colocar bola en tee 18-2/2
Para determinar si reposa en su impacto o en un hoyo hecho por un animal de madriguera, reptil o ave 20-1/0.7
Por caddie sin autoridad
– bola de competidor levantada sin autoridad por caddie de co-competidor, quien subsecuentemente sustituye otra bola que competidor juega 20-1/5
– caddie de oponente levanta bola de jugador después de que jugador reclama como propia otra bola 18-3b/4
– caddie de oponente levanta bola de jugador que puede o no haber estado fuera de límites 18-3b/5
– considerándola injugable 18-2/15
en obstáculo de agua 26-1/9
para identificación 18-2/14
Por jugador (o compañero) sin autoridad
– antes de ser embocada; oponente levanta propia bola reclamando que jugador perdió el hoyo 2-5/3
– bola a la que se efectúa golpe en mesa de salida cae de tee cuando es levemente tocada durante golpe; jugador levanta, vuelve a colocar en tee y juega la bola 18-2/2
– bola en juego bajo procedimiento de golpe y distancia levantada cuando bola original encontrada y jugada 15/5
– bola jugada desde mesa de salida erróneamente considerada fuera de límites es levantada; competidor juega otra bola desde mesa de salida 18-2/11
– bola jugada desde terreno en reparación es recuperada por jugador y luego toma alivio bajo Regla de terreno en reparación 18-2/8
– bola provisional levantada por creencia equivocada de que bola original dentro del campo 27-2b/8
– bola provisional levantada luego se convierte en bola en juego 27-2b/9
– bola provisional levantada luego se convierte en bola en juego; bola no recolocada sino jugada desde lugar equivocado 27-2b/10
– competidor levanta segunda bola, termina hoyo con bola original y juega desde siguiente mesa de salida 3-3/8
– debido a interpretar mal las instrucciones de árbitro 34-3/3.5
– dropeada en vez de ser recolocada 18-2/9
– y arrojada a lago por enojo 18-2/13.5
– y dropeada de estaca de fuera de límites bajo Regla de obstrucción 18-2/3
– y dropeada de obstrucción movible 18-2/4
y limpiada 18-2/13
– y re-dropeada cuando debió ser jugada como reposaba; bola nuevamente levantada y colocada 18-2/10
Por oponente o co-competidor sin autoridad
– bola de competidor que se cree bola equivocada levantada por co-competidor a solicitud de competidor 18-2/16
– bolas inadvertidamente intercambiadas por jugadores cuando una bola choca con y mueve la otra 15-1/2.5
– co-competidor levanta bola de competidor y la deja a un lado; competidor juega bola desde esa posición 15-3b/3
por co-competidor 20-1/4
por oponente 20-1/2
– por oponente después de marcar; jugador levanta marca y reclama el hoyo; oponente disputa reclamación 20-1/3
– por oponente en bola baja en match play 30-3f/10
– por oponente porque jugador reportó score equivocado en match play 9-2/6
Posición de bola no marcada al levantar para identificiación, intención de levantar no anunciada y bola limpiada más de lo necesario para identificarla 21/4
Que asiste o interfiere con el juego
– bola que asiste a co-competidor en green; procedimiento para árbitro si competidor no levanta la bola 22/7
– bola que asiste levantada por oponente es recolocada bajo solicitud; bola de jugador golpea bola de oponente y oponente presenta reclamación 22/5
– competidor no recibe oportunidad de

levantar bola que asiste a co-competidor 3-4/1
– competidor solicita que no se levante bola en posición de asistirlo; si es que solicitud es apropiada 22/6
– interferencia mental por otra bola 22/1
– jugador a quien se solicita levantar bola por interferencia decide jugar fuera de turno 10-1c/2
– jugador declara que otra bola ubicada a 30 yardas interfiere con su juego 22/2
– jugador solicita a otro jugador levantar bola sin posibilidad razonable de que dicha bola pueda asistir o interferir 22/3
– solicitud de levantar bola que puede asistir a compañero no cumplida 30-3f/11
Si es que el jugador mismo debe levantar bola 20-1/0.5
Significado de
– "buena razón para levantar" al suspender el juego 6-8c/1
– "directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

BOLA PERDIDA

Ver también BOLA PROVISIONAL; BUSCAR E IDENTIFICAR LA BOLA; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Bola dropeada en área donde no se encontró bola original; bola jugada 27-1/3
Bola jugada bajo Regla de bola perdida en terreno en reparación después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia 15/8
Bola jugada de bunker está fuera de límites o perdida; jugador prueba condición de obstáculo o alisa huellas antes de dropear otra bola en bunker 13-4/37
Bola jugada de terreno en reparación abandonada y alivio tomado bajo Regla de terreno en reparación 18-2/8.5
Bola jugada en terreno en reparación perdida en misma área 25-1c/3
Bola jugada fuera de turno desde mesa de salida abandonada y otra bola jugada en orden correcto 10-2c/1
Bola original encontrada
anuncio, requisitos del 27-2a/1
– árbitro encuentra bola original de jugador; jugador prefiere continuar con bola provisional 27-2/2
– bola asumida en obstáculo de agua encontrada fuera de obstáculo después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia 26/6
– bola declarada perdida encontrada antes de poner otra bola en juego 27/16
– bola equivocada considerada injugable jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada 28/14
– bola en árbol identificada pero no recuperada 27/14
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original luego encontrada fuera de obstáculo 26-1/3
– bola no encontrada creída en bunker; competidor dropea y juega bola sustituta en bunker; bola original luego encontrada fuera de bunker 20-7c/3
– bola original jugada después que bola provisional jugada de lugar más cercano al hoyo del que bola original se estimaba estuviera 27-2b/5
– bola original más allá que bola provisional; jugador busca brevemente bola original, juega provisional y luego encuentra original 27-2b/3
– bola provisional jugada desde más cerca del hoyo de donde se estima está la original pero no más cerca del hoyo de donde bola original es encontrada 27-2b/4
– bola provisional jugada en creencia errónea que es bola original 27-2b/7
– bola sustituta dropeada y jugada bajo Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o certeza virtual de que bola no encontrada está en terreno en reparación 25-1c/2
– dentro de cinco minutos de búsqueda después que bola sustituta dropeada bajo golpe y distancia en lugar desde donde se jugó último golpe 27-1/2
– dentro de cinco minutos de búsqueda después que bola colocada en tee pero no jugada 27-1/1
– dentro de cinco minutos de búsqueda después que bola sustituta dropeada; bola original jugada 27-1/2.3
– dentro de cinco minutos de búsqueda, no identificada hasta después que termina el periodo 27/5.5
– después de más de cinco minutos de búsqueda; bola luego jugada 27/8
– encontrada en hoyo de animal de madriguera después de cinco minutos de búsqueda 27/7
– identificar bola por testimonio de espectador 27/12
– jugador abandona bola original y se adelanta a jugar bola provisional; bola original encontrada 27-2b/6
– jugador con bola no encontrada concede el hoyo; bola luego encontrada en el hoyo 2-4/11
– jugador desea ignorar bola original y continuar con provisional 27-2c/2
– jugador descubre bola original en el hoyo después de buscar cinco minutos y proseguir juego con bola provisional 1-1/3
– jugador incapaz de distinguir su bola de otra bola 27/10
– tiempo permitido para buscar cuando bola encontrada después de dos minutos se vuelve a perder 27/3
– y jugada después que otra bola puesta en juego 15/5
Bola perdida está
– en árbol en terreno en reparación 25/10
– en obstáculo de agua o en agua ocasional que desborda obstáculo 1-4/7
Bola provisional
– árbitro encuentra bola original de jugador;

jugador prefiere continuar con bola provisional 27-2/2
– árbitro incorrectamente indica al jugador que termine el hoyo con bola provisional en vez de bola original encontrada en obstáculo de agua 34-3/3.7
– bola original más allá que bola provisional; jugador busca brevemente bola original, juega bola provisional y luego encuentra original 27-2b/3
– bola original jugada después que bola provisional jugada de lugar más cercano al hoyo del que bola original se estimaba estuviera 27-2b/5
– juego de bola provisional en ausencia de posibilidad razonable que bola original perdida o fuera de límites 27-2a/3
– jugada desde más allá de donde se estima está bola original pero no más allá de donde bola original es encontrada 27-2b/4
– jugada en creencia errónea que es bola original 27-2b/7
– jugada solamente en creencia que bola original puede estar en obstáculo de agua 27-2a/2
– jugador abandona bola original y se adelanta a jugar bola provisional; bola original encontrada 27-2b/6
– jugador descubre bola original en el hoyo después de buscar cinco minutos y continuar juego con bola provisional 1-1/3
– jugador desea ignorar bola original y continuar con provisional 27-2c/2
– jugador juega bola provisional creyendo que bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua; luego determina que no hay posibilidad de que bola original esté perdida fuera de obstáculo de agua 27-2a/2.5
– no distinguible de bola original 27/11
– orden de juego cuando bola jugada desde lugar diferente a mesa de salida 10/4
– posibilidad de que bola original en obstáculo de agua no excluya juego de bola provisional 27-2a/2.2
– posiblemente perdida o fuera de límites; tercera bola jugada sin ser anunciada 27-2a/4
– seguir jugando con bola provisional sin buscar bola original 27-2b/1
– si es que bola provisional se convierte en bola en juego si bola original perdida en terreno en reparación 27-2c/1.5
– tiempo permitido para buscar bola original y bola provisional 27/4
Bola visible desde mesa de salida desaparece o es movida por agente externo durante suspensión del juego 6-8d/4
Buscar
– alisar huellas, hechas al buscar bola en bunker, antes de golpe desde bunker 13-4/11
– aparato electrónico usado para buscar bola 14-3/14
bola durante diez minutos 6-7/2
– después de poner otra bola en juego 27/9
– jugador buscando bola confunde la suya por la de oponente y luego descubre error después de cinco minutos de búsqueda 27/5
– jugador indica al caddie no iniciar búsqueda hasta que otros puedan ayudar 27/1
– tiempo permitido para buscar bola original y bola provisional 27/4
– tiempo permitido para búsqueda después de jugar bola equivocada 27/2
– tiempo permitido para busqueda si juego suspendido durante búsqueda 27/1.5
Drenaje subterráneo, bola
– inalcanzable o no identificable en drenaje subterráneo 24-3b/1
– no encontrada pero conocido o virtualmente cierto que está en drenaje bajo el campo; entrada a drenaje fuera de límites 24-2b/12
Identificar bola por modelo y número solamente 12-2/1
Jugador incapaz de encontrar su bola porque otro jugador la jugó 27/6
Jugador juega bola equivocada y no se encuentra; puede haber sido bola de co-competidor 15-3b/1
Re-dropeo requerido al proceder bajo Regla de bola perdida; si es que jugador puede sustituir al re-dropear 20-6/4
Si es que bola debe ser tratada como perdida o si se puede establecer certeza virtual que bola en obstáculo de agua sin acercarse a evaluar condiciones alrededor del obstáculo 26-1/1.3
Si es que jugador tiene derecho a averiguar ubicación de bola de oponente, que puede estar perdida, antes de jugar 9-2/16
Significado de "conocido o virtualmente cierto" en Reglas 18-1, 24-3, 25-1c y 26-1 ..... 26-1/1
Tratar bola no encontrada como movida por agente externo en ausencia de conocimiento o certeza virtual a tal efecto 27-1/2.5

BOLA PROVISIONAL

Ver también BOLA PERDIDA; FUERA DE LÍMITES; SEGUNDA BOLA

Anuncio, reqisitos del
– antes de jugar bola provisional 27-2a/1
– cuando no hay nadie que escuche anuncio 27-2a/1.3
Árbitro
– encuentra bola original de jugador; jugador prefiere continuar con bola provisional 27-2/2
– incorrectamente indica a jugador jugar el hoyo con bola provisional en vez de bola original encontrada en obstáculo de agua 34-3/3.7
Bola equivocada jugada en creencia que es bola provisional 15/7
Bola original
– buscada brevemente; jugador efectúa golpe con bola provisional de lugar más cercano al hoyo que lugar donde podría estar bola original; bola original encontrada 27-2b/3

– búsqueda abandonada; jugador se adelanta a jugar bola provisional; bola original encontrada 27-2b/6
– encontrada en el hoyo después de buscar durante cinco minutos y continuar juego con bola provisional 1-1/3
– encontrada por árbitro; jugador prefiere continuar con bola provisional 27-2/2
– encontrada; jugador desea ignorarla y continuar con bola provisional 27-2c/2
golpea bola provisional 19-5/5
– golpeada por bola provisional 18-5/2
– jugada después que bola provisional jugada desde lugar más cerca al hoyo que lugar donde podría estar bola original 27-2b/5
– no buscada; jugador continúa con bola provisional 27-2b/1
– y bola provisional encontradas fuera de límites 27-2c/4
– y bola provisional no distinguibles una de otra 27/11
– y bola provisional; tiempo permitido para búsqueda 27/4
Competencia de golpes alternos
– bola provisional jugada por miembro equivocado del bando 29-1/4
– determinar qué compañero juega bola provisional 29-1/3
– si es que compañero, que se adelantó antes de golpe de salida, puede regresar a mesa de salida a jugar bola provisional 29-1/4.5
Condición que requiere uso de bola en Lista de Bolas Aprobadas vigente; jugador usa bola no en la Lista como bola provisional 5-1/3
Considerada injugable; jugador dropea bola; luego bola original encontrado 27-2b/6.5
Cuándo bola provisional embocada se convierte en bola en juego 27-2b/2
después de buscar tres minutos jugador dropea una bola provisional, entonces encuentra la bola original dentro de los cinco minutos 27-2a/5
Divots recolocados en área en donde se dropeará bola provisional 13-2/4.5
Explicación de "cualquier bola que él ha jugado" 18/7
Jugada
– como segunda bola cuando jugador incapaz de determinar si bola original dentro o fuera de límites 3-3/1
– desde más allá de donde podría estar bola original pero no más allá de donde bola original encontrado 27-2b/4
– desde mesa de salida; jugador declara bola original injugable todavía en mesa de salida y juega tercera bola; informa que jugará tercera bola llevando tres golpes 28/2
– desde punto más cercano a hoyo que bola original visible; jugador erróneamente pensó que bola original fuera de límites 27-2c/3
– en ausencia de posibilidad razonable de que bola original perdida o fuera de límites 27-2a/3
– en creencia errónea que es bola original 27-2b/7
– en creencia que bola original perdida fuera de obstáculo de agua; luego jugador determina que no es posible que bola esté perdida fuera de obstáculo de agua 27-2a/2.5
– en creencia que bola original puede estar en obstáculo de agua o perdida fuera del obstáculo o fuera de límites 27-2a/2.2
– en creencia que bola original puede estar sólo en obstáculo de agua (sin posibilidad de estar fuera de límites o perdida fuera de obstáculo) 27-2a/2
– y posiblemente perdida o fuera de límites; tercera bola jugada sin anuncio 27-2a/4
Jugador desea bola provisional sirva como bola en juego en caso que bola original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1
Levantada
– en creencia errónea que bola original dentro del campo 27-2b/8
– luego se vuelve bola en juego; penalidad y procedimiento para jugador 27-2b/9
– luego se vuelve bola en juego; competidor luego juega de lugar equivocado 27-2b/10
Orden de juego
– bolas provisionales jugadas fuera de turno desde mesa de salida 10-3/1
– cuando jugadas de lugar distinto a mesa de salida 10/4
Regla Local permite bola provisional bajo Regla de obstáculo de agua (espécimen) ... Ap I-B-1
Se mueve después de tomar postura; si es que penalidad se cancela si bola provisional nunca se convierte en la bola en juego 15/7
Si es que bola provisional se convierte en bola en juego si bola original conocido o virtualmente cierto perdida en terreno en reparación 27-2c/1.5
Significado de "se adelanta a buscar" 27-2a/1.5
Tiempo permitido para buscar bola original y bola provisional 27/4

BOLA QUE ASISTE O INTERFIERE CON EL JUEGO

Ver también AYUDA O PROTECCIÓN, ACEPTAR; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA/ALTERAR CONDICIONES FÍSICAS

Bola que asiste al juego
– a competidor no se le da oportunidad de levantar su bola, que asiste a co-competidor 3-4/1
– competidor solicita que bola que puede asistirlo no sea levantada; si es que la solicitud es apropiada 22/6
– en green en posición de asistir a co-competidor; procedimiento para árbitro si competidor no levanta bola 22/7
– jugador solicita que bola de otro jugador sea levantada en ausencia de posibilidad razonable que pueda asistir el juego 22/3
– levantada por oponente y recolocada a

solicitud de jugador; bola de jugador golpea bola de oponente; oponente presenta reclamación 22/5
– solicitud de levantar bola que puede asistir a compañero no atendida 30-3f/11
Bola que interfiere con el juego
– bola abandonada reposa junto a bola de jugador; procedimiento para jugador 24-1/2
– Bola en green, que puede influir en el movimiento de otra bola en movimiento, es levantada 16-1b/4
– bola recolocada en green mientras otra bola está en movimiento después de golpe; jugador vuelve a levantar bola creyendo que bola en movimiento puede chocar con ella 16-1b/2
– interferencia mental por otra bola; si jugador puede solicitar bola se levante bajo Regla 22-2 ..... 22/1
– jugador dice que bola a 30 yardas interfiere con su golpe; si solicitud de levantar es razonable 22/2
– jugador juega fuera de turno en vez de atender solicitud de oponente de levantar su bola por interferencia 10-1 c/2
– jugador solicita que bola de otro jugador sea levantada en ausencia de posibilidad razonable que pueda interferir con el juego 22/3
– lie de bola levantada de bunker alterado por golpe de otro jugador 20-3b/1
– lodo se adhiere a bola al ser levantada bajo Regla que no permite limpiar bola; si bola puede ser recolocada con lodo orientado en otra dirección 21/5
– pateada accidentalmente por jugador a quien se pidió levantara por interferencia 20-1/13

BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO

Ver también IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO
Bola en pendiente empinada golpeada directamente adentro del suelo 25-2/6
Bola dropeada se impacta 25-2/2
– se impacta; procedimiento si bola se vuelve a impactar al ser dropeada 25-2/2.5
Bola impactada
– dentro de la circunferencia del hoyo; no toda debajo del nivel de orilla del hoyo 16/3
– dentro de la circunferencia del hoyo; toda debajo del nivel de orilla del hoyo 16/2
dentro de mesa de salida 25-2/8
– en banco de pasto o cara de bunker 25-2/5
en ceja de bunker 13/4
– en fruta 23-10
– en terreno en reparación en área de corte más bajo 25-2/4
– en obstáculo; levantada para determinar si inadecuada para jugar 5-3/5
Bola regresa al impacto de golpe previo 25-2/3
Bola sale de su impacto pero regresa a él 25-2/1
Determinar si bola reposa en su impacto
– cuándo se considera bola en reposo en su impacto en tierra 25-2/0.5
– levantar bola para determinar si reposa en su impacto a través del campo 20-1/0.7
– levantar bola para determinar si reposa en su impacto a través del campo; participación de Comité cuando oponente, anotador o co-competidor no disponibles 5-3/7
Impacto de bola de golpe previo (bola reposaba en él) en área de dropeo a través del campo reparado antes de dropear bola 13-2/10
Regla Local
– permite alivio a través del campo para bola que reposa en su impacto ..... Ap I-B-4a
– permite re-dropeo o colocación cuando bola dropeada se impacta en bunker; si esto está permitido 33-8/28

BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO

Asta-bandera
– bola que sobrecuelga el hoyo se aleja de él o cae en él cuando se quita asta-bandera 16-2/4
– bola que sobrecuelga el hoyo se mueve y golpea asta-bandera siendo retirada 16-2/5
Bola de co-competidor alejada de orilla del hoyo por competidor no es recolocada 3-2/1
Cae en el hoyo después de
– concesión de siguiente golpe 2-4/2
– Golpeada por oponente antes de que jugador determine su estatus 16-2/2
Jugador salta cerca de hoyo para provocar que bola que sobrecuelga el hoyo caiga en él 1-2/4
Levantada, limpiada y recolocada; bola luego cae en el hoyo 16-2/0.5

BOLA SUSTITUTA

Ver también INTERCAMBIAR BOLAS Agua ocasional confundida con obstáculo de agua; bola sustituta jugada bajo Regla de obstáculo de agua 25-1b/13
Bola abandonada o extraviada
– dropeada bajo Regla de bola injugable dentro del largo de dos bastones y jugada antes de descubrir error 28/15
– dropeada bajo Regla de bola injugable pero no jugada 15/13
– dropeada y jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada 28/14
– en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; bola luego se descubre es bola incorrecta 15/14
– encontrada fuera de límites y jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada dentro de límites 15/12
Bola adecuada para jugar considerada inadecuada durante juego de hoyo; jugador sustituye y juega otra bola 5-3/3
Bola cambiada durante juego de hoyo para facilitar identificación 15/6.5
Bola considerada injugable en obstáculo

de agua; bola sustituta dropeada en obstáculo sin levantar original; error descubierto antes de efectuar golpe..... 20-7/2.5
Bola de competidor jugada por co-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y luego abandona y termina hoyo con bola original desde lugar correcto..... 20-7c/4
Bola de competidor levantada sin autoridad por caddie de co-competidor, mismo que luego sustituye otra bola que competidor juega 20-1/5
Bola dropeada de obstrucción inmediatamente después de reanudación de juego; si es que jugador puede levantar y sustituir bola dropeada bajo Regla 6-8d(ii) 6-8d/3
Bola jugada bajo Regla de bola perdida en terreno en reparación después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia..... 15/8
Bola jugada de terreno en reparación abandonada y alivio tomado bajo Regla de terreno en reparación 18-2/8.5
Bola levantada y arrojada a estanque por enojo 18-2/13.5
Bola original encontrada dentro de cinco minutos después que bola sustituta
– colocada en tee pero no jugada..... 27-1/1
– dropeada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual que bola original en obstáculo..... 26-1/3.7
– dropeada en lugar de golpe anterior..... 27-1/2
– dropeada en lugar de golpe anterior; bola original jugada..... 27-1/2.3
Bola sustituida por error al ser dropeada; corrección de error..... 20-6/3
Bolas inadvertidamente intercambiadas
– al ser recuperadas de obstáculo de agua 15-1/4
– competidor que levanta su bola y la de co-competidor las intercambia inadvertidamente al recolocarlas 15-2/4
– por compañeros en competencia Stableford de bola baja..... 32-2b/1
– por competidores en lugar desconocido 15-1/2
– por jugadores después que una bola golpea y mueve la otra..... 15-1/2.5
por jugadores entre hoyos 15-1/1
Jugador levanta bola en green; la arroja a lago y anuncia que era inadecuada para jugar.....5-3/3.5
Jugador sustituye otra bola en green por error, error descubierto antes de ejecutar golpe..... 15-2/2
– después de golpe de salida en siguiente hoyo..... 15-2/3
Jugador sustituye otra bola en green porque bola original arrojada a caddie para limpieza cayó en lago 15-2/1
Jugadores inadvertidamente intercambian bolas recuperadas de obstáculo de agua 15-1/4
Re-dropeo requerido bajo Regla que permite sustitución; si es que jugador puede sustituir al re-dropear..... 20-6/4
Virtualmente cierto (o conocido) que bola no encontrada está en
– obstáculo de agua; bola sustituta dropeada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original luego encontrada dentro de cinco minutos 26-1/3.5
– obstrucción o condición anormal de terreno; bola sustituta dropeada bajo Regla aplicable; bola original luego encontrada dentro de cinco minutos 25-1c/2.5

BOLA TOCADA

Ver también BOLA EN REPOSO MOVIDA

Accidentalmente
– al quitar impedimentos sueltos..... 18-2/31
– bola original fuera de límites; bola puesta nuevamente en tee bajo golpe y distancia, es tocada al tomar postura y cae del tee..... 11-3/3
– con bastón en bunker u obstáculo de agua; bola no se mueve 13-4/12
A propósito
– bola tocada con una piña o rama para evitar que se mueva al quitar impedimentos sueltos 18-2/32
– mantener bola en su lugar mientras se quita obstrucción..... 24-1/4
– girar bola en green sin antes marcar su posición 18-2/33
– girar bola medio sumida a través del campo con el propósito de identificarla..... 12-2/2

BOLA "X-OUT"

Estatus..... .5-1/4

BUNKER

Ver también ARENA Agua ocasional

– bola dropeada de agua ocasional en bunker en punto de máximo alivio rueda hacia otro lugar..... 25-1b/6
– bola dropeada en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker..... 25-1b/9
– bola levantada de bunker por jugador que pretende dropear bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker..... 24-2b/5
– bola requerida a ser dropeada en bunker es dropeada fuera de bunker para que ruede hacia él y se evite posibilidad de que bola se impacte 25-1b/7
– explicación de "máximo alivio" de agua ocasional en bunker..... 25-1b/5
– opciones para jugador cuando bunker completamente cubierto por agua ocasional..... 25-1b/8
– Regla Local permite alivio sin penalidad de bunker inundado fuera de bunker.. 33-8/27
– tocar agua ocasional con bastón en bunker..... 13-4/7
Alisar huellas y/u otras irregularidades en

la superficie de bunker
– creada por árbitro que entró a bunker a una decisión 13-4/10
– creadas durante búsqueda y que bola se encontró en bunker; si esto está permitido 13-4/11
– de camino de regreso a bola después de cruzar bunker para determinar distancia al hoyo o para quitar rastrillo en línea de juego 13-2/29
– después de enviar bola de bunker a fuera de límites y antes de dropear bola en bunker bajo golpe y distancia 13-4/37
– después de jugar bola hacia atrás; área alisada en nueva línea de juego de jugador 13-4/37.5
– después de jugar fuera de turno en juego por hoyos; oponente cancela golpe y jugador debe dropear bola en área alisada 13-4/39
– después de levantar bola de bunker y anunciar intención de proceder bajo Regla 28a fuera de bunker; si esto está permitido 13-4/35.8
– después que bola sacada de bunker; bola regresa a área alisada en golpe posterior 13-4/38
– después que jugador requiere entrar a bunker a recoger bola 13-2/29.3
– en línea de juego antes de efectuar golpe desde fuera de bunker; si es que aplican penalidades múltiples 1-4/12
– miembro del staff de greenkeepers rastrilla y mejora lie o línea de juego de jugador 13-2/4
– si es que se considera probar la condición del obstáculo 13-4/0.5
Asentar bastón
– arena en bunker tocada cuando bola reposa fuera de bunker 13-4/1
– arena en bunker tocada durante backswing 13-4/31
– bastón o bastón para andar usado para entrar o salir de bunker mientras bola reposa en bunker 13-4/3.5
– impedimentos sueltos retirados y área de intención de swing mejorada en obstáculo; si es que aplican penalidades múltiples 13-4/28
– montículo hecho por animal de madriguera tocado en backswing dentro de bunker 13-4/5
– pared de tierra descubierta del bunker tocada en backswing 13-4/34
– piedra sólidamente empotrada en obstáculo tocada con bastón durante backswing 13-4/6
– recargarse en bastón en bunker mientras se espera para jugar 13-4/2
– suelo en bunker o agua en obstáculo de agua tocado con bastón sondeando por bola creída cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
– varios swings de práctica tocan suelo en bunker 13-4/3
– varios swings de práctica tocan suelo en bunker; jugador informado de violación luego hace varios swings de práctica adicionales 1-4/13
– varios swings de práctica tocan suelo en bunker y jugador ejecuta golpe sin poder sacar bola de bunker; jugador hace otros swings de práctica similares antes de siguiente golpe 1-4/14
Bastón accidentalmente toca bola en bunker, bola no se mueve 13-4/12
Bola creída perdida en bunker; competidor dropea y juega bola sustituta desde bunker; luego bola original encontrada fuera de bunker 20-7c/3
Bola considerada injugable
– a través del campo dropeada en bunker 28/4
– bola en reposo sobre tierra cubierta por pasto dentro de bunker considerada injugable 28/9
– dropeada en bunker y jugada; luego se descubre que era bola incorrecta 15/14
– dropeada fuera de bunker bajo opción de Regla de bola injugable que requería dropeo dentro de bunker 28/10
– en bunker; jugador levanta bola y retira impedimentos sueltos de bunker 13-4/35.7
Bola en reposo movida
– accidentalmente por jugador al jugar bola equivocada en bunke 18-2/21
– bola de competidor jugada por co-competidor en bunker no es recolocada 20-7c/6
– cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
– Bola entra a hoyo de animal de madriguera en bunker y queda en reposo bajo green 25-1b/25
Bola enviada a obstáculo de agua desde bunker en el lado del green del obstáculo 26-1/6
Bola enviada fuera de límites por golpe desde bunker; dropeo de jugador bajo Regla 20-5 toca una parte a través del campo a pocas pulgadas y no más cerca del hoyo que punto en bunker desde el que se realizó golpe previo 20-5/2
Bola equivocada
– al jugar bola equivocada en bunker jugador accidentalmente mueve su bola en juego 18-2/21
– bola considerada injugable en bunker dropeada en bunker y jugada; bola luego se descubre era bola incorrecta 15/14
Bola impactada o que reposa en su impacto
– en bunker levantada para determinar si inadecuada para juga 5-3/5
– en ceja de bunker 13-4
– en pared o cara de pasto de bunker 25-2/5
– Regla Local permite re-dropear o colocar cuando bola dropeada se impacta en bunker; si esto está autorizado 33-8/28
Bola sobrecuelga orilla de bunker; si es que se considera en bunker 13/3
Bunker totalmente en reparación; opciones para Comité 25-13
Colocar bola en vez de dropear cuando es obvio que bola dropeada rodará a

bunker y requerirá re-dropeo 20-2c/3
Cuadratura
– costado de bunker tirado para obtener una cuadratura nivelada 13-3/3
– lie en bunker alterado por otro jugador al cuadrarse 20-3b/2
– tomada en bunker, luego jugador cambia bastón y toma una segunda cuadratura 13-4/26
– tomada en bunker sin bastón 13-4/24
Estatus de árbol en bunker 13/2
– arena desbordada de margen de bunker 13/1
– bola a orilla de bunker que sobrecuelga la arena 13/3
– bola tocando tanto obstáculo de agua como bunker 26-1.5
– pera a medio comer en bunker 23/3
– piedra que sirve como parte de drenaje en bunker 24/7
Golpear arena en bunker después de no poder sacar bola de bunker en juego individual 13-4/35
– en partido de bola baja; bola de compañero en mismo bunker 30-3f/2
– en partido de golpes alternos 29/5
– jugador envía su bola del bunker al pasto y golpea arena en bunker con bastón; luego bola rueda nuevamente al bunker. 13-4/35.5
Huellas
– creadas al recoger rastrillo alisadas por jugador antes de efectuar golpe 13-4/9
– hechas en bunker por árbitro dando reglamentación; si está permitido que se rastrille antes que jugador juegue 13-4/10
Impedimento suelto
– accidentalmente movido en bunker 13-4/13
– bola fuera de bunker; piedra en bunker en línea de juego pisada o retirada 13-2/31
– bunker cubierto por hojas; jugador toca hojas durante backswing 13-4/33
– competidor levanta impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero reposan en bunker 31-8/1
– divot de compañero, oponente o co-competidor queda cerca de bola del jugador en bunker 13-4/18
– jugador accidentalmente patea piña a bunker y la levanta 13-4/14
– jugador levanta impedimento suelto de bunker mientras su bola y la de su compañero están en bunker 30-3f/1
– jugador mueve impedimento suelto al acercarse a bola en obstáculo 13-4/13.5
– movido mientras jugador alisa arena con el sólo propósito de cuidar el campo 13-4/9.5
– parte superior de bola en bunker cubierta por hojas pero parte de bola visible desde otro ángulo 12-1/3
– piña cae de árbol y queda detrás de bola que está en bunker 13-4/18.5
– que afecta lie de bola de jugador movido por otro jugador al jugar su propia bola mientras bola levantada; si es que se considera lie alterado 20-3b/8
– retirar obstrucción en bunker movería impedimento suelto 1-4/5
– suelo en bunker o agua en obstáculo de agua tocado con bastón al sondear por bola creída cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
Jugador que procede bajo Regla de obstáculo de agua dropea bola en bunker u otro obstáculo de agua 26-1/2
Lie de jugador a través del campo afectado por arena de golpe desde bunker de su compañero, oponente o co-competidor 13-2/8.5
Lie en bunker alterado
– antes de reanudar el juego 6-8d/2
– greenkeeper rastrilla bunker mientras bola de jugador reposa en él y mejora lie de bola o línea de juego 13-2/4
– por golpe de otro jugador 20-3b/1
– por golpe de otro jugador; lie original conocido pero lugar donde bola reposaba originalmente no es conocido 20-3b/6
– por otro jugador al cuadrarse 20-3b/2
Obstrucción
– bola dropeada en bunker bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
– bola levantada de bunker por jugador que pretende dropear bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 24-2b/5
– bola reposa en obstrucción dentro de bunker 13/5
– impedimento suelto en bunker se moverá cuando obstrucción en que bola se recarga sea retirada 1-4/5
– mover rastrillo causa que bola se mueva; si es que jugador puede presionar bola en arena o tomar alivio fuera de bunker si no es posible recolocarla o colocarla en bunker sin acercarse al hoyo 20-3d/2
Probar condición de bunker
– antes de decidir si efectuar golpe desde fuera de bunker a través de él 13-2/30
– bola fuera de bunker; piedra en bunker en línea de juego pisada o retirada 13-2/31
– bola jugada desde bunker perdida o fuera de límites; jugador prueba condición de bunker o rastrilla huellas antes de dropear otra bola en bunker 13-4/37
– bolas de compañeros de partido de bola baja en mismo bunker; después que uno juega desde bunker, el otro compañero hace swings de práctica tocando arena 30-3f/2.5
– cuadratura tomada en bunker sin bastón 13-4/24
– jugador en bunker toma cuadratura firme y luego alisa huellas después de decidir jugar un tipo diferente de golpe 13-4/0.5
– jugador usa bastón o bastón para andar para entrar o salir de bunker

mientras bola reposa en él 13-4/3.5
– rastrillo arrojado a bunker antes de golpe 13-4/21
– rastrillo colocado en bunker o mango clavado en bunker antes de golpe..... 13-4/0.5
– significado de "probar la condición del obstáculo" en Regla 13-4a..... 13-4/0.5
– tomar cuadratura en bunker y luego cambiar bastones 13-4/26
– tomar cuadratura firme en bunker a cierta distancia de bola en bunker para simular siguiente golpe..... 13-4/0.5
Rastrillo
– aventado al bunker antes de golpe..... 13-4/21
– bola en bunker se mueve al retirar rastrillo; si es que jugador puede presionar bola en arena o tomar alivio fuera de bunker si no es posible recolocar o colocar en bunker sin acercarse al hoyo 20-3d/2
– colocado en bunker antes de golpe o mango clavado en bunker antes de golpe..... 13-4/0.5
– si los rastrillos deberían ser colocados dentro o fuera de los bunkers Misc./2
Regla Local
– considera paredes de bunkers parcialmente cubiertas de pasto como parte de bunker..... 33-8/39.5
– considera que paredes de pasto apilado de bunkers (con pasto o tierra) no están en el área de corte más bajo 33-8/39
– considera que material parecido a arena tiene mismo estatus que arena..... 33-8/40
– otorga alivio sin penalidad de bunker inundado 33-8/27
– permite dropear fuera de bunker o rastrillar arena en bunker dañado por niños jugando; si esto está autorizado 33-8/9
– permite re-dropear o colocar cuando una bola dropeada se impacta en bunker; si esto está autorizado 33-8/28
Si es que jugador en partido puede jugar su bola desde bunker una vez que se decidió el resultado del hoyo..... 7-2/1.5

BUSCAR E IDENTIFICAR BOLA

Ver también BOLA PERDIDA

Bola accidentalmente pisada durante búsqueda por caddie de oponente..... 18-3b/3
Bola cambiada durante juego de hoyo para facilitar identificación..... 15/6.5
Bola declarada perdida encontrada dentro de cinco minutos y antes que otra bola puesta en juego 27/16
Bola desalojada de árbol
– circunstancias en que jugador es penalizado 18-2/28
– circunstancias en que jugador no es penalizado 18-2/27
Bola en agua ocasional difícil de identificar o recuperar sin esfuerzo irrazonable..... 25-1/1
Bola en árbol
– identificada pero no recuperada 27/14
– visible pero no identificable 27/15
Bola original encontrada dentro de cinco minutos de búsqueda, no identificada hasta después de expirado dicho lapso de tiempo 27/5.5
Bola original encontrada; jugador desea ignorarla y continuar jugando con bola provisional..... 27-2c/2
Bola accidentalmente pateada en pasto alto durante búsqueda en agua en obstáculo de agua 12-1/5
Bola presumida en obstáculo de agua encontrada fuera de obstáculo después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia..... 26/6
Bola provisional
– indistinguible de bola original 27/11
– después de buscar tres minutos jugador dropea una bola provisional, entonces encuentra la bola original dentro de los cinco minutos 27-2a/5
– jugada sólo bajo creencia que bola original puede estar en obstáculo de agua..... 27-2a/2
Caddie
– instruido a no comenzar búsqueda de bola hasta que otros puedan ayudar..... 27/1
– por incitativa propia levanta bola para identificarla 18-2/14
Caddie de oponente levanta bola de jugador
– después que jugador reclama como suya otra bola..... 18-3b/4
– que puede o no haber estado fuera de límites 18-3b/5
Cuándo es necesario encontrar e identificar bola considerada injugable..... 28/1
Identificar bola
– jugador levanta bola con lodo adherido para identificarla y la gira al recolocarla 21/5
– por modelo y número solamente..... 12-2/1
– por testimonio de espectador..... 27/12
Impedimento suelto parcialmente cubriendo bola en obstáculo de agua retirado para identificar bola..... 13-4/16
Impedimentos sueltos que afectan lie
– movidos al levantar bola para identificarla..... 23-1/7
– retirados después de que bola fue levantada para identificarla 23-1/8
Juego continuado con bola provisional sin buscar bola original..... 27-2b/1
Jugador buscando bola confunde como suya la de oponente, luego descubre error después de cinco minutos..... 27/5
Jugador incapaz de distinguir su bola de otra bola 27/10
Jugador viola dos Reglas con diferentes penalidades; aplica penalidad más severa 1-4/15
Lie de bola alterado al ser levantada en obstáculo de agua para identificación; si es que lie original puede ser "lie similar más cercano" 20-3b/7
Parte superior de bola en obstáculo cubierta por hojas pero parte de bola visible desde otro ángulo..... 12-1/3
Posición de bola levantada para

identificarla no marcada, intención de levantar no anunciada y bola limpiada más de lo necesario para identificarla 21/4
Negarse a identificar bola 27/13
Significado de "adelantarse a buscarla"..... 27-2a/1.5
Suelo en bunker u obstáculo de agua tocado con bastón al sondear por bola creída cubierta por impedimentos sueltos..... 12-1/4
Tiempo permitido para búsqueda
– de bola original y bola provisional 27/4
– después de jugar bola equivocada 27/2
– si bola encontrada después de dos minutos y luego perdida otra vez.....27/3
– si juego suspendido durante búsqueda...27/1.5
Tocar y girar bola hundida en rough para identificarla 12-2/2
Virtualmente cierto (o conocido)
– bola no encontrada en condición anormal de terreno u obstrucción; dropeo bajo Regla aplicable; bola original encontrada dentro de cinco minutos 25-1 c/2.5
– bola no encontrada en obstáculo de agua; dropeo bajo Regla de obstáculo de agua; bola original encontrada dentro de cinco minutos 26-1/3.5
– si puede establecerse certeza virtual que bola en obstáculo de agua sin adelantarse a evaluar las condiciones alrededor del obstáculo..... 26-1/1.3

CABLE ELÉCTRICO

Alivio de cables temporales de energía eléctrica, líneas telefónicas y tensores; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-7b
Regla Local requiere cancelar y repetir golpe sin penalidad cuando bola desviada por cable, torre o poste de energía eléctrica..... 33-8/13

CADDIE

Actos que puede realizar un caddie..... 6-4/10
Alisar huellas hechas durante búsqueda de bola en bunker antes de golpe..... 13-4/11
Aplicación de penalidad cuando jugador tiene caddies múltiples 6-4/5.5
Bola arrojada dentro de límites por agente externo y jugada
– caddie con conocimiento de acción del agente externo 15/9
– ni jugador ni caddie tienen conocimiento de acción del agente externo.....15/10
Bola desviada o detenida por caddie, bola
– de competidor golpea su bolsa y luego a su caddie..... 19-2/7
– dropeada rueda hacia o a una posición donde se requeriría re-dropeo, caddie detiene bola antes de quedar en reposo 20-2c/4
– golpea a caddie de jugador parado fuera de límites y queda en reposo dentro del campo..... 19-2/3
– golpea a caddie de jugador parado fuera de límites y queda en reposo fuera de límites..... 19-2/4
– golpea a caddie de jugador y queda en reposo fuera de límites..... 19-2/2
– golpea bolsa del oponente o co-competidor dejada ahí por caddie compartido 19-2/8
Bola levantada por caddie
– caddie de co-competidor levanta bola de competidor sin autoridad; caddie luego sustituye otra bola al recolocarla, competidor la juega 20-1/5
– caddie de oponente levanta bola de jugador después de que jugador dice que la suya es otra..... 18-3b/4
– caddie de oponente levanta bola del jugador que puede o no haber estado fuera de límites 18-3b/5
– en obstáculo de agua sin autoridad de jugador..... 26-1/9
– para identificar sin autoridad de jugador..... 18-2/14
– por considerarla injugable sin autoridad de jugador 18-2/15
Bola movida por caddie
– compartido por miembros de bandos opuestos en partido de bola baja..... 30/1
– compartido por miembros de bando opuesto en partido de bola baja mueve bola de jugador 30/2
– de oponente al accidentalmente pisarla 18-3b/3
Cambiado brevemente por jugador para recibir consejo de nuevo caddie 8-1/26
Compartido o doble-caddie
– bola movida por caddie compartido por miembros de bandos opuestos en partido de bola baja..... 30/1
– bola movida por caddie compartido por miembros del bando opuesto en partido de bola baja 30/2
– bola golpea carrito de oponente o co-competidor dejado ahí por caddie compartido 19-2/8
– bola golpea carrito de oponente o co-competidor que es jalado por caddie compartido..... 6-4/6
– caddie compartido informa a un jugador sobre bastón usado por el otro jugador..... 8-1/12
Competidor se retira durante ronda y lleva bastones de co-competidor el resto de ronda 6-4/9
Concede siguiente golpe de oponente; bola luego levantada..... 2-4/3.5
Condición de transportación violada por caddie..... 33-1/9.5
Condiciones y restricciones
– actos que puede realizar caddie..... 6-4/10
– prohibir empleo de caddies; restringir quién puede ser caddie..... Ap I-C-2
Consejo
– caddie hace swing para mostrar a jugador cómo ejecutar golpe 8-1/15
– solicitud de consejo hecha por equivocación a caddie de oponente y retirada antes de recibir consejo..... 8-1/17
Durante ronda caddie trae putter de la casa club y lo da a jugador; si jugador

puede decir al caddie que lo regrese y le lleve un bastón diferente 4-4a/1
Efecto de penalidad de estado del partido cuando un compañero tiene más de un caddie en partido de bola baja 30-3/2
Estatus de
– bastones adicionales llevados para jugador durante ronda y si es que persona que los lleva se considera caddie 4-4a/16
– bola colocada detrás de marca en green por caddie para que jugador pueda determinar línea de putt..... 20-4/2
– carritos jalados por doble caddie..... 6-4/6
– individuo que transporta bastones de jugador en carrito de golf o en carrito de jalar 6-4/2.5
Green
– bola aventada a caddie para ser limpiada acaba en lago..... 15-2/1
– caddie practica o prueba superficie de greenes del campo antes de ronda de stroke play 7-1b/5
– línea de putt dañada accidentalmente por caddie de oponente o de co-competidor 16-1a/13
– marca movida accidentalmente por caddie de oponente..... 20-1/7
– mientras atiende asta-bandera, caddie sugiere a jugador apuntar a su pie; si esto infringe alguna Regla..... 8-2b/2
– sombra proyectada por caddie en green para indicar línea de putt 8-2b/1
– superficie raspada por caddie pero jugador no se beneficia 16-1d/6
– tocado por caddie o compañero para indicar línea de juego antes que jugador juegue desde afuera de green.....8-2b/3
Información incorrecta dada por caddie..... 9-2/2
Jugador en competencia hace de caddie para otro jugador en el mismo evento 6-4/8
Jugador indica a caddie no empezar búsqueda hasta que otros puedan ayudar.....27/1
Protege a jugador del sol durante la ejecución de golpe 14-2/3
Rama detenida por caddie para prevenir que desvíe bola al ser dropeada.....20-2a/5
Rastrillo sostenido por caddie de jugador accidentalmente detiene o desvía bola de jugador 19-2/10
Si es que jugador tiene más de un caddie
– cambiar caddies durante ronda 6-4/7
– competidor se retira durante ronda y carga bastones de co-competidor el resto de ronda 6-4/9
– jugador con bastones siendo llevados en un carrito motorizado contrata a persona para hacer todas las demás funciones de caddie..... 6-4/3
– jugador contrata a niño para que lleve todos los bastones excepto putter 6-4/4
– otro caddie o amigo carga los bastones mientras caddie de jugador regresa a mesa de salida con guante de jugador .. 6-4/4.5
– persona, adicional al caddie, contratada para llevar paraguas 6-4/5
– persona(s) adicional(es) cargando objetos, que no sean bastones, para jugador 6-4/5.3
Si es que bola es limpiada por acto del caddie de aventarla al jugador 21/3
Significado de "instrucciones específicas" en definición de caddie..... 6-4/1

CAMINOS Y SENDEROS

Ver también ESTATUS DEL OBJETO Bola se rompe como resultado de golpear camino pavimentado..... 5-3/4
Calle pública definida como fuera de límites divide campo; estatus de bola que cruza calle..... 27/20
Estatus de piedra, concha triturada, trozos de madera, etc., usados para superficie de camino..... 23/14
Regla Local
– considera terreno en reparación adyacente a camino de superficie artificial como teniendo el mismo estatus que el camino 33-8/25
– da alivio de camino natural sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-8/20
– da alivio en todos los casos en lado de fairway de camino, o zona de dropeo, cuando punto de alivio más cercano de hecho no da alivio; si esto está autorizado 33-8/19
– establece zona de dropeo como opción adicional bajo Reglas 24-2b y 24-3 (espécimen)..... Ap I-B-8
Punto de alivio más cercano
– de camino en condición anormal de terreno; punto de alivio más cercano de condición anormal de terreno de vuelta en camino..... 1-4/8
– de camino en condición anormal de terreno; punto de alivio más cercano de condición anormal de terreno de vuelta en camino; dropeo en condición anormal de terreno impráctico 1-4/8.5
Significado de "superficie artificial"..... 24/9

CAMPO CERRADO O INJUGABLE

Ver también SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO
Cancelar o suspender el juego
– agua ocasional cubre completamente mesa de salida..... 25-1b/4
– hoyo rodeado por agua ocasional 33-2d/2
– lineamientos referentes a si cancelar una ronda 33-2d/1
Competidor se rehúsa a comenzar o levanta bola por condiciones climáticas; ronda luego se cancela 33-2d/3
Jugador ausente a hora de salida; campo cerrado a esa hora 33-3/2
Jugador incapaz de cumplir con el horario, concede partido; campo cerrado en día . programado para partido; jugador solicita ser reinstalado..... 2-4/20
Partido discontinuado por acuerdo; jugador luego desea reanudar
– oponente rehúsa aunque campo

jugable 6-8a/5
– oponente rehúsa en base a que campo está injugable 6-8a/6
Partido iniciado ignorando que campo estaba cerrado 33-2d/4

CARRITO

Ver también CARRITO DE GOLF; EQUIPO; ESTATUS DEL OBJETO

Bola de jugador golpea carrito de oponente o co-competidor y luego carrito propio 19-3/3
Estatus de
– carritos jalados por caddie doble 6-4/6
– individuo que transporta bastones de jugador en carrito o carrito de golf 6-4/2.5

CARRITO DE GOLF

Ver también CARRITO; EQUIPO; ESTATUS DEL OBJETO

Bastón resulta inadecuado para jugar después de ser golpeado por carrito de golf de oponente, co-competidor u otro agente externo 4-3/9.5
Bola desviada o detenida por
– carrito de golf compartido por dos jugadores 19/1
– carrito de jugador siendo jalado por oponente o co-competidor 19-2/6
Bola movida por carrito de golf compartido por dos jugadores 18/8
Caddie
– jugador cuyos bastones son transportados en carrito motorizado contrata individuo para hacer todas las demás funciones de caddie 6-4/3
– Regla Local aclara estatus de persona(s) contratada(s) por jugador(es) para conducir carrito motorizado 33-8/4
– viola condición de transportación 33-1/9.5
Carrito de golf descompuesto causa que jugadores suspendan el juego; si esta suspensión está permitida 6-8a/4
Estatus de
– carritos jalados por caddie compartido 6-4/6
– individuo que transporta bastones de jugador en carrito de golf 6-4/2.5
– persona en carrito de golf compartido 19/2
Jugador crea cuadratura al colocar carrito de golf bajo árbol y corrige error antes de efectuar golpe 13-3/5
Medidor de distancia enganchado a carrito de golf; si es que se trata de un aparato artificial 14-3/1
Regla Local o condición de la competencia
– aclara estatus de carrito motorizado y personas que lo conducen 33-8/4
– condición prohíbe a jugadores viajar en cualquier tipo de transportación durante ronda estipulada (espécimen) ..... Ap I-C-8
Usado en competencia; si esto está autorizado 33-1/8

CASA CLUB O SNACK

Entrar a casa club o snack por alimentos durante ronda 6-8a/2.7
Por carrito motorizado inoperable, jugadores suspenden juego y regresan a casa club; si es que esta razón para suspender es satisfactoria 6-8a/4
Ventana de casa club abierta y bola jugada a través de ventana 24-2b/14
Ver televisión durante 45 minutos después de nueve hoyos 6-8a/1

CERCA

Ver también BARDA, CERCA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE DEFINEN LÍMITES; MURO O PARED

Cerca o malla de límites
– alivio de obstrucción inamovible incidentalmente resulta en alivio de cerca de límites 24-2b/6
– bastón golpea otro lado de cerca de límites para mover bola recargada contra cerca 14-1/5
– bola entra a hoyo de animal de madriguera dentro del campo con entrada cercana a cerca de límites y queda en reposo fuera de límites; estatus de bola y procedimiento para jugador 25-1b/24
– cercana a bola de jugador requiere golpe anormal; obstrucción interfiere con golpe anormal; si es que jugador tiene derecho a alivio 24-2b/17
– parcialmente dentro del campo afecta lie de la bola; si es que jugador tiene derecho a alivio 24/4
– puerta de cerca de límites; si se considera movible o fija 27/18
– Regla Local considera cerca de límite interior como obstrucción inamovible; si esto está permitido 33-8/14
– si es que bola reposando dentro de cerca de límites se considera fuera de límites 27/19
– si es que cerca de límites que se recuesta hacia adentro del campo puede ser enderezada mejorando posición de la bola 13-2/18
– si es que cerca de límites que se recuesta hacia afuera del campo debe ser enderezada 33-2a/20
– si es que línea de límites puede ser establecida más adentro del campo que la cerca de límites de propiedad 33-2a/15
– swing con media pulgada de backswing empleado para golpear bola cercana a cerca de límites 14-1/4
– tubo de drenaje expuesto paralelo a cerca de límites de hecho otorga alivio de la cerca; solución sugerida para Comité 33-2a/1
Estatus de
– bases de concreto de postes de límites 24/3
– escalón unido a cerca de límites 24/1
– soportes angulares o cables de

soporte de cerca de límites 24/2
Regla Local
– considera cerca de límite interior como obstrucción inamovible; si esto está autorizado 33-8/14
– permite alivio sin penalidad de línea de juego de cerca de protección cercana a línea de juego 33-8/18
Medir largo(s) de bastón a través de cerca; si esto está permitido 20-2b/2
Parte de cerca fuera del campo se requesta a través del límite del campo e interfiere con swing; si es que jugador tiene derecho a alivio 13-2/20
Punto de alivio más cercano
– de cerca determinado para golpe con fierro 4; al ser dropeada, bola rueda a posición donde golpe con fierro 4 todavía tiene interferencia, pero no para golpe con otro bastón que jugador desea usar; si es que bola debe ser re-dropeada 20-2c/0.7
– no se puede determinar simulando cuadratura requerida porque cerca impide físicamente a jugador tomar esa cuadratura; procedimiento recomendado para seguir 24-2b/3.5
Recomendaciones para Comité; cómo prevenir acceso a área ecológica con cercas y letreros 33-8/41

CIERRE DE COMPETENCIA

Ver también COMITÉ; COMPETENCIA CON HANDICAP Y GOLPES DE VENTAJA; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA; PENALIDAD IMPUESTA, MODIFICADA O RESCINDIDA POR EL COMITÉ; SCORES Y TARJETAS DE SCORES

Errores y fallas de Comité
– aplicación de handicap equivocado resulta en que otro competidor recibe premio 33-5/2
– Comité determina score de competidor con bola incorrecta jugada bajo Regla 3-3; si es que error puede corregirse si se descubre después de cierre de competencia 34-3/3.9
– handicap equivocado erróneamente registrado en tarjeta de scores 6-2b/3.5
– handicap incorrectamente calculado y anunciado por Comité; competidor equivocado anunciado como ganador de evento 6-2b/3
– handicap mal aplicado por Comité para score de calificación; distribución publicada para match play incorrecta 33-5/3
– jugadores erróneamente informados sobre condición referente a handicaps 33-1/12
– penalidad de descalificación incorrectamente impuesta por Comité a ganador de evento; error descubierto después de terminado desempate entre otros dos competidores 34-1b/5
– score de ganador no publicado 34-1b/6
– score neto mal calculado o aplicación de handicap equivocado resulta en dar premio a jugador equivocado 33-5/2
Errores y fallas de jugador descubierto después de cierre de competencia
– anotador no designado por Comité firma tarjetas 6-6b/5
– competidor correctamente informado por co-competidor sobre penalidad incurrida; competidor no está de acuerdo y no incluye penalidad al entregar tarjeta 34-1b/1.5
– competidor no firmó tarjeta 34-1b/2
– golpe de castigo omitido al entregar tarjeta de scores 34-1b/1
– handicap equivocado en juego por golpes registrado por compañero en golpes alternos 6-2b/2.5
– handicap equivocado intencionalmente usado por competidor en juego por golpes 6-2b/2
– handicap equivocado usado por competidor en stroke play por error 6-2b/1
– handicap equivocado usado por jugador en match play por error 6-2a/5
– juego de bola equivocada en stroke play no corregido 34-1b/3
– jugador descalificado por score incorrecto en ronda de calificación descubierto durante match play 34-1b/7
– peso de bastón modificado durante la ronda 34-1b/4
– procedimientos para Comité cuando jugador en stroke play es descalificado por score equivocado en ronda de calificación 34-1b/8

CINTA

Cinta adhesiva, aplicada a
– cabeza de bastón para reducir brillo durante ronda 4-1/5
mano o guante 14-3/8
Cinta de plomo
– aplicada a cabeza de bastón o varilla antes de iniciar ronda 4-1/4
– aplicada a cabeza de bastón o varilla durante ronda 4-2/0.5
– peso de bastón cambiado durante ronda; violación descubierta después de cierre de competencia 34-1b/4

CLIMA

Ver también CAMPO INJUGABLE O CERRADO; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DE JUEGO

Bola visible desde mesa de salida antes de suspensión de juego desaparece o es movida por agente externo durante suspensión 6-8d/4
Competidor rehúsa iniciar, o levanta, por condiciones climáticas; ronda luego cancelada 33-2d/3
Dispositivo multifuncional usado para acceder a información sobre el clima 14-3/18
Jugador no presente a hora de salida; campo cerrado a esa hora 33-3/2
Lineamientos para Comité sobre si es que cancelar ronda 33-2d/1
Lluvia
– daño excesivo por lluvia y tráfico 33-2a/3
– jugador sostiene paraguas sobre sí

mismo al efectuar golpe 14-2/2
– número de hoyos reducido por lluvia después de inicio de competencia..... 33-1/2
– partido suspendido por acuerdo; jugador luego desea reanudar; oponente rehúsa aunque campo jugable 6-8a/5
– partido suspendido por acuerdo; jugador luego desea reanudar; oponente rehúsa en base a que campo está injugable 6-8a/6
– reanudar juego desde donde fue suspendido; lie alterado por lluvia 6-8d/1
– refugiarse mientras se espera para jugar..... 6-8a/2
Rayos
– condición que requiere suspensión inmediata de juego; lineamientos para modificar o dejar sin efecto penalidad de descalificación por no discontinuar juego inmediatamente..... 6-8b/7
– jugador que supone peligro por rayos rehúsa reanudar juego cuando reanudación ordenada por Comité..... 6-8b/5
Regla Local o condición de la competencia
– condición requiere suspensión inmediata por una situación peligrosa (espécimen) ..... Ap I-C-4
– permite a competidores suspender juego por acuerdo en mal clima; si esto está autorizado..... 33-8/5
– permite uso de aparato para medir viento; si esto está permitido..... 14-3/0.5
Significado de "elementos" en Regla 14-2a.. 14-2/0.5
Viento
– bola en bolsa de plástico se mueve cuando bolsa movida por viento..... 18-1/7
– bola en reposo movida por maleza rodante..... 18-1/6
– bola movida por viento recolocada en lugar de jugada como se encuentra..... 18-2/7
– bola oscilando en viento presionada en superficie de green 1-2/9
– bola oscilando en viento, si se considera en movimiento..... 14-5/2
– bola recolocada en green sin quitar marca; bola luego se mueve 20-4/1
– bola recolocada y en reposo luego movida por viento 18-1/12
– marca movida por viento o agua ocasional durante ronda estipulada 20-1/10.5
– proteger línea de putt del viento 1-2/2
– reanudar juego desde donde se suspendió; lie alterado por viento 6-8d/1
– toalla dejada caer por jugador, movida por viento, causa que bola se mueva 18-2/17
– uso de brújula durante ronda..... 14-3/4

COMITÉ

Ver también ÁRBITRO; CAMPO INJUGABLE O CERRADO; CIERRE DE LA COMPETENCIA; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA; DUDAS SOBRE HECHOS; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; OBSERVADOR; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; REGLAS LOCALES; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Aditamento para grip de bastón de jugador con brazo artificial; Comité considera que aditamento da a jugador ventaja indebida..... 14-3/15
Asta-bandera; si es que se permite material absorbente o de múltiples diámetros 17/3
Auxiliar para swing; si Comité puede autorizar su uso por razones médicas durante ronda estipulada..... 14-3/15.5
Bola llevada a fuera de límites por corriente de agua en obstáculo de agua; medidas preventivas sugeridas..... 26-1/7
Cancelar ronda en stroke play
– información incorrecta sobre Reglas dada por Comité a uno o más competidores sustancialmente afecta el resultado de competencia..... 34-3/1.5
– lineamientos sobre si cancelar una ronda 33-2d/1
Competidor juega segunda bola sin anunciar intención de proceder bajo Regla 3-3 y no reporta los hechos al Comité 3-3/6.5
Condiciones de la competencia
– alterar condiciones una vez que comenzó la competencia..... 33-1/1
– carrito de golf usado en competencia; si esto está permitido 33-1/8
condición sobre calzado..... 33-1/14
– hacer a competidores responsables por la suma de scores..... 33-1/7
– número de hoyos en competencia en stroke play reducido durante competencia 33-1/2
– prohibir a jugadores tener personas adicionales al caddie para cargar otros objetos, diferentes a bastones, para ellos..... 6-4/5.3
– restricción referente a qué compañero de competencia de golpes alternos puede jugar desde primera mesa de salida..... 33-1/3.5
– violación de condición de transportación por caddie..... 33-1/9.5
Cuándo resultado de partido se considera "anunciado oficialmente"..... 2-5/14
Decisión de Comité requerida cuando existe duda sobre cuestiones de hecho
– bola deliberadamente desviada o detenida a través del campo por espectador 19-1/4.1
– bola golpea revestimiento del hoyo sacado al retirar el asta-bandera 17/8
– bola golpeada sobre línea de putt por jugador que concede golpe a oponente..... 16-1d/2
– bola levantada por caddie de oponente cuando bola puede haber estado fuera de límites 18-3b/5
– bola limpiada cuando caddie la arroja a jugador..... 21/3
– bola jugada de green toca pero no mueve otra bola en green..... 19-5/4
– bola movida en agua en obstáculo de agua después de cuadrarse..... 14-6/1
– bola provisional indistinguible de bola original..... 27/11

– bola sacada de bunker, jugador asienta bastón, bola rueda de regreso a bunker 13-4/35.5
– bola visible desde mesa de salida desaparece o es movida por agente externo durante suspensión de juego.... 6-8d/4
– bolas inadvertidamente intercambiadas por co-competidores en lugar desconocido 15-1/2
– disputa sobre si competidor jugó desde fuera de mesa de salida..... 34-3/4
– estado verdadero de partido no es determinable..... 34-3/5
– hoyo en que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3
– jugador altera recorrido de bastón para evitar golpear bola; si se considera que jugador tuvo intención de efectuar golpe 14/1.5
– jugador procede de acuerdo a reglamentación de árbitro basada en versión de jugador de hechos; versión de jugador posteriormente se demuestra incorrecta 34-3/8
– jugador procede de acuerdo a reglamentación de árbitro basada en hechos disponibles; hechos adicionales prueban decisión incorrecta..... 34-3/7
– jugador usa backswing de media pulgada; si bola fue empujada u honestamente golpeada..... 14-1/4
– limpiar cabeza de bastón en agua en obstáculo de agua mientras bola reposa en obstáculo..... 13-4/40
– lineamientos para resolver cuestiones de hecho..... 34-3/9
– para determinar si el jugador causó que se moviera la bola..... 18-2/0.5
– significado de "conocido o virtualmente cierto" en Reglas 18-1, 24-3, 15-1c y 26-1..... 26-1/1
– tarjeta de scores alegada como incorrecta por espectadores..... 6-6d/5
Definir límites, márgenes y marcar el campo
– aditamento en asta-bandera para indicar posición relativa del hoyo en green..... 17/1
– considerar área de hoyo adjunto como fuera de límites durante juego de un hoyo particular pero no para juego de otros hoyos 33-2a/14
– considerar área de hoyo adjunto como fuera de límites sólo para golpe efectuado desde mesa de salida; si esto está autorizado 33-2a/14
– considerar cuerpo de agua como obstáculo de agua y como obstáculo de agua lateral..... 33-2a/7
– considerar obstáculo de agua como obstáculo de agua lateral en juego de mesa de salida delantera por Regla Local..... 33-2a/6
– declarar daño por fuertes lluvias y tráfico como terreno en reparación durante ronda..... 33-2a/3
– declarar área como terreno en reparación durante ronda 33-2a/2
– dónde colocar estacas o líneas que definen margen de obstáculo de agua..... 33-2a/4
– estaca de fuera de límites desplazada 33-2a/20
– límite de campo alterado por retiro no autorizado de estaca de fuera de límites. 33-2a/19
marcar green de isla..... 33-2a/10
– mitad de green doble de un hoyo no está siendo jugada..... 25-3/1
– parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo 33-2a/9
– río u otro cuerpo de agua adyacente a hoyo pero fuera de propiedad..... 33-2a/11
– trapo de diferente color usado en banderas para indicar posición relativa del hoyo en green 17/2
– tratar océano o playa como a través del campo 33-2a/8
– tubo de drenaje expuesto adyacente y paralelo a cerca de límites causa problemas; procedimiento recomendado 33-2a/1
Dejar sin efecto, modificar o imponer una penalidad de descalificación
– aplicación de penalidad de descalificación en competencia por equipos en que no todas las tarjetas de los miembros cuentan cada ronda 33/8
– autoridad para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación ... 33-7/1
– circunstancias que permiten dejar sin efecto penalidad de descalificación por llegar tarde..... 6-3a/1.5
– competidor, que no sea anotador, no notifica a jugador, anotador o miembro del Comité de violación de las Reglas a tiempo..... 33-7/9
– competidor repetidamente recoloca bola en green más cerca del hoyo 33-7/6
– competidor solicita ayuda de co-competidor para eludir penalidad..... 33-7/7
– evidencia por televisión muestra que bola se movió cuando jugador determinó que no se había movido..... 18/4
– formato de juego equivocado usado en partido; jugadores acuerdan que perdedores concederán partido a ganadores 33-1/4
– jugador intencionalmente da información equivocada respecto a Reglas 9/1
– modificar penalidad por entregar un score incorrecto 33-7/4
– modificar penalidad por no embocar en stroke play 33-7/2
– violación de condición de anti-doping descubierta después de cierre de competencia..... 34-1b/9
Desacuerdo con decisión
– anotador rehúsa firmar tarjeta de scores después que disputa se resuelve en favor de competidor 6-6a/4
– jugador informado de violación de Regla no está de acuerdo y viola misma Regla otra vez antes de golpe 1-4/13
– segunda bola jugada a pesar de decisión adversa..... 3-3/2
– si es que jugador puede exigir que Comité

considere la situación si jugador no está de acuerdo con decisión de árbitro 34-2/4
Desempates y empates
– determinar ganador y posiciones en desempate en stroke play cuando jugador es descalificado o concede 33-6/3
– efecto de penalidad de descalificación incurrida durante desempate 3/1
– grupos para desempate en stroke play 33-3/4
– jugadores deciden método de desempate cuando Comité no lo hace 33-6/4
– tarjetas de scores en desempate en juego por golpes 33-5/1
Disputa sobre si competidor jugó desde fuera de mesa de salida 34-3/4
Error de Comité
– árbitro autoriza a jugador a infringir Regla 34-2/2
– árbitro incorrectamente indica a jugador a cancelar y repetir golpe 34-3/1.3
– árbitro incorrectamente informa a jugador de penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan bolas; árbitro descubre el error 34-2/7
– árbitro revierte decisión hecha en hoyo previo después que el juego en siguiente hoyo ha comenzado 34-2/6
– árbitro revierte una decisión hecha en último hoyo de partido después que los jugadores abandonan green 34-2/5
– Comité determina score con bola incorrecta jugada bajo Regla 3-3; error descubierto después que jugador entregó tarjeta firmada; si es que error puede corregirse 34-3/3.9
– competidor gana competencia con handicap incorrecto por error de Comité; error descubierto varios días después 6-2b/3
– condición de ritmo de juego infringida; árbitro no penaliza a jugador creyendo que ya había perdido el hoyo 34-3/2
– formato equivocado de juego (bola baja en vez de golpes alternos) usado en partido como resultado de error de Comité 6-1/1
– ganador erróneamente descalificado; error descubierto después que otros dos competidores desempatan por primer lugar 34-1b/5
– handicap equivocado anotado en tarjeta por Comité; error descubierto antes de cierre de la competencia 6-2b/3.5
– handicap equivocado aplicado por Comité resulta en que jugador no recibe premio 33-5/2
– handicap equivocado usado debido a mala información de Comité 33-1/12
– juego de bola equivocada no corregido en stroke play; Comité no preguntó si error fue rectificado; error descubierto después de cierre de la competencia 34-1b/3
– juego de bola equivocada no corregido por indicación de árbitro 33-7/5
– jugador en partido juega en base a reglamentación incorrecta; procedimiento para jugador cuando se descubre error 34-3/3
– jugador incorrectamente orientado para continuar jugando con bola provisional por árbitro 34-3/3.7
– mala aplicación de handicap por Comité afecta distribución numérica de partidos; error descubierto durante partidos de primera ronda 33-5/3
– reglamentación incorrecta; corrección de 34-3/1
– reglamentación incorrecta; si jugador debe quedar exento de penalidad y por cuánto tiempo 34-3/1.5
– reglamentación incorrecta pone a jugador en stroke play en seria desventaja 34-3/3.3
– score de ganador no anunciado por error de Comité 34-1b/6
Espectadores alegan que score de competidor es incorrecto 6-6d/5
Estado verdadero de partido no determinable 34-3/5
Estatus de cajetes de árboles 33-2a/10.5
– capitán de equipo o coach 33-1/11.5
– dos hoyos en cada green en campo de nueve hoyos 16/7
– hora de salida acordada por jugadores 33-3/1
– mitad de green doble que sirve a hoyo no en juego 25-3/1
– reglamentación incorrecta de persona ajena al Comité aceptada por jugadores en partido 2-5/8
Finalistas de evento en match play son descalificados 33/3
Formato de juego equivocado en match play 6-1/1
Handicap
– alteración de tabla de ventajas en hoyos para partidos que inician en hoyo diferente al uno 33-4/1
– competidor descalificado de evento con handicap reclama premio gross 33-1/13
– handicap equivocado aplicado por Comité resulta en que jugador no recibe premio 33-5/2
– handicap equivocado usado por mala información de Comité 33-1/12
– mala aplicación de handicap afecta distribución de partidos 33-5/3
– porcentaje de handicap equivocado usado en partido 6-2a/6
– significado de "handicap" cuando no se usa el handicap al 100% 6-2b/0.5
– significado de "handicap" para efectos de Regla 6-2 ..... 6-2/1
Handicap incorrecto
– registrado en tarjeta por Comité; error descubierto antes de cierre de competencia 6-2b/3.5
– usado en stroke play por equivocación; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/1

Hongos en línea de putt 16-1a/15
Hora de salida
– circunstancias que ameritan dejar sin efecto penalidad de descalificación por llegar tarde 6-3a/1.5
– competidores determinan sus propios grupos y horarios de salida 33-3/3
– cuándo deben los jugadores estar presentes para reanudar juego 6-8b/9
– estatus de hora de salida acordada por jugadores 33-3/1
– jugadores inician temprano 6-3a/5
– jugador no presente a su hora de salida; campo cerrado a esa hora 33-3/2
– salidas establecidas por mesas de Hoyos 1 y 10 ..... 33-1/3
– significado de "horario de salida" 6-3a/2.5
– todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2
Hoyo en que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3
Huellas en bunker hechas por árbitro dando reglamentación; si es que se permite rastrillar antes que jugador juegue 13-4/10
Intervención de Comité
– árbitro advierte a jugador para que no infrinja Regla 34-2/3
– árbitro encuentra bola original de jugador; jugador prefiere seguir con bola provisional 27-2/2
– bola considerada inadecuada para jugar; intervención de Comité cuando oponente, anotador o co-competidor no disponible 5-3/7
– bola que asiste a co-competidor en green; procedimiento para árbitro si competidor no levanta bola 22/7
– competidor informado correctamente por co-competidor sobre penalidad incurrida; competidor no está de acuerdo y no incluye penalidad en tarjeta de scores al entregarla; Comité informado del incidente después de cierre de competencia 34-1b/1.5
– designación retroactiva de anotador por Comité 33-1/5
– hoyo dañado; intervención de Comité requerida si árbitro está disponible 16-1a/6
Jugador levanta bola sin autoridad porque no entendió instrucciones de árbitro 34-3/3.5
Jugador procede bajo Regla inaplicable; lineamientos para Comité para determinar Regla aplicable 34-3/6
Jugador que llega a cuarta ronda de match play es descalificado por score equivocado en ronda de calificación; opciones para Comité 34-1b/8
Jugador que llega a tercera ronda en match play descalificado por acordar evadir Reglas en primer partido 34-1a/1
Jugar simultáneamente match play y stroke play
– competidor en evento de stroke play sin anotador se une a dos jugadores jugando partido; si se violó la combinación de match play y stroke play 33-1/5
– jugadores en partido individual simultáneamente compiten en evento de stroke play 33-1/6
Jugar simultáneamente partidos de bola baja e individual 30-3/1
Línea de juego mejorada o empeorada por co-competidor mientras discutía con árbitro si es que competidor tenía derecho a alivio 1-2/1.5
Mesa de salida
– competidores determinan lugar desde donde jugar en mesa de salida cuando no hay ni una marca 11-4b/3
– competidores estiman área de mesa de salida cuando sólo hay una marca 11-4b/2
– juego desde mesa de salida equivocada es culpado en Comité por no indicar números de hoyos en mesas de salida 11-5/2
Opciones del Comité
– agua ocasional cubre toda la mesa de salida 25-1b/4
– agua ocasional rodea hoyo 33-2d/2
– árbol cae en fairway durante ronda estipulada 25/9.5
– bunker totalmente en reparación 25/13
– reubicar hoyo debido a la severidad de la ubicación durante ronda de juego por golpes 33-2b/1.5
– cuando jugador abandona una competencia de match play antes de iniciar el siguiente match 33/2
– reubicar hoyo por daño una vez que bola ya reposa cerca de él en green 33-2b/2
– reubicar hoyos o mesas de salida durante ronda de juego por golpes, general 33-2b/1
Oponente disputa declaración de jugador que su bola es inadecuada para jugar 5-3/8
Partido iniciado en desconocimiento que campo estaba cerrado 33-2d/4
Posponer partido final debido a lesión de jugador 6-3a/1
Procedimiento incorrecto acordado por error entre jugador y oponente; si reclamación válida puede hacerse después de seguir procedimiento 2-5/8.5
Retiro de agua ocasional o impedimentos sueltos en green por árbitro 33/1
Revestimiento de hoyo no suficientemente hundido 16/4
Segunda bola jugada a pesar de decisión adversa de árbitro 3-3/2
Si es que jugador descalificado en match play tiene derecho a premio ganado antes de la descalificación 33/7
Suspender y reanudar el juego
– competidor rehúsa iniciar, o levanta, debido a condiciones climáticas; ronda luego es cancelada 33-2d/3
– competidores jugando hoyo cuando se suspende el juego detienen su juego inmediatamente pero luego completan el hoyo antes que Comité ordene reanudación del juego 6-8b/1
– cuándo jugadores deben estar presentes para reanudar juego 6-8b/9
– dropeo por interferencia de obstrucción hecho inmediatamente después de reanudación del juego; si es que jugador

puede levantar y limpiar o sustituir y luego colocar bola bajo Regla 6-8d(ii).... 6-8d/3
– explicación de "buena razón para levantar" cuando jugador suspende el juego..... 6-8c/1
– juego suspendido por Comité; competidor no reanuda el juego en momento que Comité lo ordena 6-8b/6
– jugador dropea bola después que se suspendió el juego por situación peligrosa 6-8b/8
– jugador juega fuera de turno en match play después que juego suspendido por Comité y después que oponente detuvo su juego..... 6-8b/3.5
– jugador que reclama peligro por rayos rehúsa reanudar el juego cuando reanudación es ordenada por Comité... 6-8b/5
– jugador suspende juego por problema físico..... 6-8a/3
– jugadores suspenden el juego debido a carrito motorizado inoperable..... 6-8a/4
– jugadores suspenden el juego para ingerir alimentos 6-8a/2.5
– lineamientos referentes a si cancelar una ronda 33-2d/1
Tarjetas de scores
– anotador desaparece con tarjeta del jugador..... 6-6b/6
– anotador no designado por Comité firma tarjeta.....6-6b/5
– competidor omite firmar tarjeta y culpa al Comité por falta de tiempo para hacerlo..... 33-7/3
– castigo de descalificación descubierto despúes de devolver la tarjeta de scores pero antes del cierre de la competencia 6-6d/8
– castigo por mover la bola incluido en la tarjeta de score pero no el castigo por no regresarla; se descubre antes del cierre de la competencia 6-6d/9
– cuándo se considera la tarjeta entregada 6-6c/1
– en desempate hoyo-por-hoyo..... 33-5/1
– falta de firma en tarjeta de scores descubierta después de cierre de competencia..... 34-1b/2
– jugador correctamente advertido de su infracción por co-competidor no está de acuerdo y no incluye el castigo en la tarjeta de score entregada; descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/10
– jugador no está seguro acerca de un castigo o procedimiento no incluye el castigo en la tarjeta de score entregada; descubierto antes del cierre de la competencia..... 6-6d/10
– no entregada a la brevedad posible por falta de Comité de informar dónde entregar tarjetas..... 6-6b/4
– Omisión de incluir castigo en tarjeta de score entregada se descubre antes del cierre de la competencia..... 6-6d/6
– omisión de multiples castigos en tarjeta de escores devuelta descubierto antes del cierre de la competencia..... 6-6d/7
– requisito que los scores sean capturados en computadora..... 6-6b/8
– score total registrado por competidor es incorrecto..... 6-6d/2
– tarjeta entregada por competidor no tiene su nombre o tiene nombre equivocado 6-6d/4
Violación grave de Reglas
– lineamientos para determinar si ha ocurrido una violación grave a Regla 1-2..... 1-2/0.5
– significado de "violación grave de etiqueta" 33-7/8

COMPETENCIA CON HANDICAP Y GOLPES DE VENTAJA

Ver también CIERRE DE LA COMPETENCIA; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; SCORES Y TARJETAS DE SCORES

Competencia de bola baja con handicap
– jugador en partido con menor handicap incapaz de participar; cómo determinar golpes de ventaja..... 30-3a/3
– jugador en partido usa handicap equivocado por mala información de Comité..... 33-1/12
– score gross de compañero con mejor score neto no registrado por anotador; error descubierto después que tarjeta fue entregada a Comité..... 31-3/1
Competencia de golpes alternos con handicap
– competidores no registran sus handicaps individuales en tarjeta entregada a Comité 6-2b/4
– handicap equivocado registrado para competidor por compañero; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/2.5
Competencia Stableford, o contra par o bogey, con handicap
– score gross más bajo en tarjeta afecta resultado del hoyo (sólo Stableford)..... 32-2a/3
– score gross más bajo en tarjeta no afecta resultado del hoyo (par y bogey)..... 32-2a/5
– score gross más bajo en tarjeta no afecta resultado del hoyo (sólo Stableford) 32-2a/4
– scores de los compañeros invertidos en hoyo dando ventaja al bando..... 32-2a/2
– scores de los compañeros invertidos
– en hoyo pero sin dar ventaja al bando... 32-2a/1
Competidor descalificado de evento con handicap por jugar con handicap mayor; si es que competidor es elegible para premio gross en mismo evento..... 33-1/13
Determinación del honor
– en competencia en stroke play con handicap..... 10-2a/1
en partido con handicap 10-1a/1
Error de Comité
– competidor gana competencia con handicap equivocado por error de Comité; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/3
– handicap equivocado aplicado por Comité resulta en jugador no recibiendo premio; error descubierto después de cierre de competencia 33-5/2

– handicap equivocado impreso por Comité en tarjeta de jugador no es corregido por competidor; error descubierto antes de cierre de competencia 6-2b/3.5
– handicap mal aplicado afecta distribución de partidos; error descubierto durante primera ronda de partidos; opciones para Comité 33-5/3
– jugador en partido de bola baja usa handicap equivocado por mala información de Comité 33-/12
Falla de jugadores de determinar golpes de ventaja antes del inicio de partido resulta en jugador no recibiendo golpe de ventaja en un hoyo 6-2a/1
Golpe de ventaja
– dado en hoyo equivocado por error 6-2a/2
– erróneamente reclamado en hoyo; error descubierto antes de concluirse el hoyo 6-2a/3
– reclamado después que el hoyo fue concedido 6-2a/4
– tomado por jugador en hoyo por error; estatus de reclamación tardía 2-5/13
Handicap equivocado
– aplicado por Comité resulta en jugador no recibiendo premio; error descubierto después de cierre de competencia 33-5/2
– competidor descalificado por entregar tarjeta con handicap mayor en primera ronda de competencia en que los mejores dos de cuatro scores determinan ganador; si es que competidor descalificado de toda la competencia 6-2b/5
– con conocimiento usado por jugador en stroke play; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/2
– impreso en tarjeta entregada por Comité no corregido por competidor; error descubierto antes de cierre de competencia 6-2b/3.5
– jugadores usan 3/4 de diferencia de handicaps en lugar de diferencia total de handicaps; error descubierto después que se decidió el partido 6-2a/6
– registrado por competidor para compañero en competencia de golpes alternos con handicap en stroke play; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/2.5
– usado por jugador en competencia en stroke play por equivocación; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/1
– usado por jugador en partido de bola baja por mala información de Comité .. 33-1/12
– usado por jugador en partido por equivocación; error descubierto después que resultado fue oficialmente anunciado 6-2a/5
Score neto cero o negativo; si esto está permitido 2-1/2
Significado de "handicap"
– cuando no se usa handicap completo 6-2b/0.5
para propósitos de Regla 6-2 ..... 6-2/1
Tabla de ventajas alterada por Comité para los partidos que comienzan en hoyo diferente al 1; si esto está permitido 33-4/1

COMPETENCIA CONTRA BOGEY

Ver también COMPETENCIA CONTRA PAR; COMPETENCIA STABLEFORD
Competir simultáneamente en competencias contra bogey y stroke play 32-1/1
Cuándo se permite practicar entre dos hoyos 7-2/1
Registro de score gross más bajo no afecta resultado del hoyo 32-2a/5
Omitir hoyos en competencia contra bogey 32-1/2

COMPETENCIA CONTRA PAR

Ver también COMPETENCIA CONTRA BOGEY; COMPETENCIA STABLEFORD
Competir simultáneamente en competencias contra par y stroke play 32-1/1
Cuándo se permite practicar entre hoyos .. 7-2/1
Omitir hoyos en competencia contra par... 32-1/2
Registro de score gross más bajo no afecta resultado del hoyo 32-2a/5

COMPETENCIA POR EQUIPOS

Aplicación de penalidad de descalificación en competencia en que no todos los scores de los miembros del equipo cuentan cada ronda 33/8
Condiciones de competencia por equipos
– condición permite designar una persona que puede dar consejo (espécimen) ..... Ap I-C-6
– requiere que persona designada para dar consejo debe ser capitán de equipo o amateur 8/1
Consejo
– capitán da consejo mientras juega..... 8/2
– compañeros de equipo jugando como co-competidores intercambian consejo 8-1/22
– dado por capitán o coach no autorizado 8-1/24
– dado por compañero de equipo en otro grupo en stroke play 8-1/21
– si es que capitán autorizado a dar consejo puede ser requerido a mantenerse fuera del green 8-2b/4
Estatus de capitán de equipo o entrenador (coach) 33-1/11.5

COMPETENCIA STABLEFORD

Ver también COMPETENCIA CONTRA BOGEY; COMPETENCIA CONTRA PAR; COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA
Competir simultáneamente en competencias Stableford y stroke play 32-1/1
Cuándo se permite práctica entre hoyos 7-2/1
En competencia Stableford de bola baja con handicap
– score de bando invertido beneficia al bando 32-2a/2
– score de bando invertido pero no beneficia al bando 32-2a/1
Handicap y competencia con handicap
– registro de score gross más bajo

afecta resultado del hoyo 32-2a/3
– registro de score gross más bajo no afecta resultado del hoyo 32-2a/4
Omitir hoyos en competencia Stableford ... 32-1/2
Score neto cero o negativo 2-1/2
Tarjeta de score regresasada con incorrecto score en un hoyo; error decubierto antes del cierre de la competencia 32-1b/1
Violación de Regla por ambos compañeros en mismo hoyo en Stableford de bola baja 32-2b/1

COMPETENCIA STABLEFORD DE BOLA BAJA

Ver también BOLA BAJA EN MATCH PLAY; BOLA BAJA EN STROKE PLAY

Práctica entre hoyos; cuándo se permite..... 7-2/1
Tarjeta de scores
– jugador no consiente de un castigo no lo incluye en la tarjeta de score pero el compañero si sabía; error descubierto antes del cierre de la competencia..... 1-7a/3
– scores de compañeros invertidos en un hoyo otorga ventaja al bando..... 32-2a/2
– scores de compañeros invertidos en un hoyo pero sin dar ninguna ventaja al bando 32-2a/1
– score más bajo atribuído a compañero equivocado..... 31-7a/2
– score registrado para competidor en un hoyo no completado; score más bajo del compañero de bando también registrado 31-7a/1
– tarjeta distinta entregada al perderse o dañarse la original 6-6a/7
Violación de Regla por ambos compañeros en el mismo hoyo 32-2b/1

CONCESIÓN

Ver también BOLA BAJA EN MATCH PLAY; DEFAULT; GOLPES ALTERNOS; INFORMACIÓN INCORRECTA; PARTIDO INDIVIDUAL

Acuerdo para
conceder putts cortos 1-3/2
conceder uno o más hoyos..... 2-4/22
– considerar hoyo empatado durante juego del hoyo..... 2-1/1.5
Acuerdo que equipo perdiendo después de 18 hoyos en partido a 36 concederá partido 1-3/7
Bola de oponente, golpeada por jugador después de concederla, mueve bola de jugador 18-2/18
Bola cae en el hoyo después de concesión de siguiente golpe..... 2-4/2
Bola recargada contra asta-bandera; putt concedido y bola retirada antes que jugador pueda retirar asta-bandera..... 17-4/2
Caddie concede siguiente golpe a oponente; bola luego levantada..... 2-4/3.5
Competidor concede putt corto a co-competidor y retira bola con bastón.. 3-2/1
Concesión de golpe rehusada por jugador y retirada por oponente; jugador potea y falla 2-4/7
Concesión implícita del hoyo retirada 2-4/13
Co-competidor levanta bola de competidor concediendo siguiente golpe en juego por golpes 18-4/3
Determinar ganador y posiciones en desempate de stroke play cuando jugador descalificado o concede..... 33-6/3
Error de oponente al leer número en bola de jugador resulta en acuerdo que jugador perdió el hoyo por jugar bola equivocada... 9-2/11
Falta consciente de corregir mala interpretación de oponente sobre estado del partido; qué constituye información equivocada..... 9-2/12
Ganador de partido desea conceder a oponente vencido..... 2-4/19
Información equivocada dada por jugador corregida antes que oponente juegue siguiente golpe pero después que oponente concedió putt a jugador 9-2/7
Jugador con bola no encontrada concede el hoyo; bola luego encontrada en el hoyo 2-4/11
Jugador concede el hoyo
– después se descubre que oponente jugó bola equivocada..... 2-4/9
– en base a reclamación inválida..... 2-4/12
– golpe de ventaja reclamado después de haberse concedido el hoyo..... 6-2a/4
Jugador concede partido
– debido a error referente a score de oponente en último hoyo 2-4/14
– después de haber ganado cuando oponente hace reclamación inválida sobre golpes efectuados..... 2-4/15
Jugador concede siguiente golpe a oponente y
– golpea bola de oponente hacia el hoyo..... 2-4/1
– golpea bola de oponente sobre su línea de putt..... 16-1d/2
– golpea o hace rodar bola hacia el oponente 16-1d/1
– juega su bola antes que oponente tenga oportunidad de levantarla 2-4/8
Jugador incapaz de cumplir con horario de partido concede; horario cambiado posteriormente y jugador solicita ser reinstalado..... 2-4/20
Jugador levanta bola o marca
– creyendo erróneamente que siguiente golpe ha sido concedido..... 2-4/3
– creyendo erróneamente que ganó el hoyo..... 20-1/8
– de oponente y da la mano a oponente creyendo erróneamente que partido concluyó..... 2-4/17
– si es que levantar bola de oponente se considera concesión de siguiente golpe 2-4/4
– si es que levantar marca de oponente se considera concesión de siguiente golpe 2-4/5
Jugador omite golpe de castigo al informar a oponente score para el hoyo; error descubierto después que oponente concede partido..... 9-2/10
Partido de bola baja concedido por juego de partido individual..... 2-4/21

partifo de golpes alternos concedido jugando un partido individual 2-4/21
– si es que bando puede conceder hoyos hasta que compañero de bando ausente llegue..... 29/7
Partidos simultáneos de bola baja e individual; si concesión hecha bajo varias circunstancias aplica sólo al partido individual, al de bola baja, o a ambos..... 30-3/1
Potear después que se concedió golpe..... 2-4/6
Reclamación válida y en tiempo hecha después de concesión de partido..... 2-4/16
Resultado de partido cuando jugador está dormie y oponente concede 2-3/2
Tres hoyos jugados fuera de secuencia en partido..... 2-1/5

CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO

Ver también AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTÍL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO; ESTATUS DEL OBJETO; GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR UNGREENKEEPER; IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO; MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO; TERRENO EN REPARACIÓN; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Aclaración de punto donde bola "entró por última vez" condición anormal de terreno cuando bola en condición no encontrada..... 25-1c/1.5
Aplicación de excepción a Regla 25-1b cuando bola reposa debajo de la superficie dentro de hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave 25-1b/25.5
Grietas en tierra..... 25/12
Hoyos de aireación 25/15
Huella hecha por tractor..... 25/16
Mejorar línea de juego al tomar alivio de condición anormal de terreno 25-1b/3
Montículos hechos por animales de madriguera..... 25/23
Punto de alivio más cercano
– determinar bastón, postura, dirección de juego y swing usado para identificar punto de alivio más cercano 24-2b/1
– diagrama que ilustra jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano..... 24-2b/3.7
– diagramas que ilustran punto de alivio más cercano 25-1b/2
– jugador determina punto de alivio más cercano pero es físicamente incapaz de jugar golpe deseado..... 24-2b/3
– jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano..... 24-2b/2
Ranuras alrededor de green; Regla Local permite alivio..... 33-8/24
Tapón de hoyo viejo hundido..... 25/17
Tierra aguada y lodosa..... 25/1
Uniones de pasto; Regla Local permite alivio de uniones de pasto recién sembrado (espécimen)..... Ap I-B-4e
Virtualmente cierto (o conocido)
– bola no encontrada o en condición anormal de terreno o en rough denso; si es que jugador puede tratar bola como si en condición anormal de terreno 25-1c/1
– bola no encontrada en condición anormal de terreno; dropeo bajo Regla 25-1c; bola original luego encontrada dentro de cinco minutos.... 25-1c/2.5
– significado de "conocido o virtualmente cierto" en Regla 25-1c..... 26-1/1
Zona de dropeo; Regla Local para incluir como opción adicional bajo Reglas 25-1b, 25-1c y 25-3 (espécimen) ..... Ap I-B-8

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

Ver también COMITÉ, REGLAS LOCALES Acuerdo que bando perdiendo después de 18 hoyos en partido a 36 concederá partido..... 1-3/7
Alterar condiciones después del inicio de competencia; si esto está permitido..... 33-1/1
Bastones, condición que requiere uso de
– bastón que cumpla especificaciones de ranuras (grooves) y marcas de punzón (punch marks) efectivas a partir del 1 de enero de 2010..... 4-1/1
– driver que aparezca en la Lista de Cabezas de Driver Aprobadas vigente..... Ap I-C-1a
Caddies; prohibir uso de caddies o restringir quién puede ser caddie..... Ap I-C-2
Cambiar compañeros en golpes alternos después que jugador sale en primer hoyo.. 29/1
Competencia por equipos
– capitán de equipo da consejo mientras juega 8/2
– condición permite nombramiento de persona que puede dar consejo (espécimen) ..... Ap I-C-6
– condición estipula que persona autorizada para dar consejo debe ser capitán de equipo y/o amateur 8/1
– no se actúa para prevenir que capitán de equipo dé consejo sin autoridad..... 8-1/24
– si es que se puede requerir que capitán que puede dar consejo no entre a green 8-2b/4
Competidores juegan dos hoyos no incluidos en ronda estipulada 3/2
Condición
– de competencia por equipos requiere que persona designada para dar consejo sea capitán de equipo o amateur 8/1
– hace responsables a competidores por la suma de scores en tarjeta; si esto está permitido 33-1/7
– prohíbe a jugadores que haya persona(s) además del caddie que carguen otros objetos, que no sean bastones, para ellos 6-4/5.3
– prohíbe uso de equipos electrónicos (celulares, reproductores de música, etc.) 14-3/16
referente a calzado 33-1/14
– requiere que alteraciones a tarjeta sean inicializadas; si esto está permitido..... 6-6a/6
– requiere que jugadores capturen scores en computadora; si esto está permitido. 6-6b/8
– requiere suspensión inmediata de juego;

lineamientos para modificar penalidad de descalificación por no suspender juego inmediatamente 6-8b/7
– restringe qué compañero puede salir en primera mesa de salida en golpes alternos 33-1/3.5
Condición de ritmo de juego violada; árbitro no penaliza a jugador pensando que ya había perdido el hoyo 34-3/2
Suspender juego
– compañeros no suspenden juego inmediatamente contraviniendo condición de competencia 30-3e/1
– condición requiere suspensión inmediata de juego debido a una situación peligrosa (espécimen) ..... Ap I-C-4
– lineamientos para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no suspender juego inmediatamente cuando está en efecto condición de suspender juego inmediatamente 6-8b/7
para tomar alimentos 6-8a/2.5
Estatus de
– capitán de equipo o entrenador 33-1/11.5
– hora de salida definida por jugadores 33-3/1
Formato incorrecto de juego usado
– en match play por error; error descubierto después de nueve hoyos 6-1/1
– jugadores acuerdan que bando perdedor concederá partido a ganadores 33-1/4
– para decidir qué bando concederá partido 2-4/21
Grupo juega desde mesa de salida equivocada; si Comité debería dejar sin efecto penalidad de descalificación porque Comité no colocó números de hoyo en mesas de salida 11-5/2
Handicap equivocado
– con conocimiento usado en stroke play; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/2
– diferencia de handicap equivocada usada en partido 6-2a/6
– usado por mala información de Comité 33-1/12
Iniciar juego por Hoyos 1 y 10 ..... 33-1/3
Información incorrecta sobre condiciones dada por
– árbitro; si jugador debe quedar exento de penalidad y por qué duración 34-3/1.5
jugador 9/1
Número de hoyos de competencia en stroke play reducido durante competencia; opciones para Comité 33-1/2
Partido decidido por formato incorrecto por acuerdo entre jugadores 33-1/4
Persona empleada para cargar paraguas además del caddie 6-4/5
Práctica; condición prohíbe práctica o rodar bola en o cerca de green de último hoyo jugado entre el juego de dos hoyos (espécimen) ..... Ap I-C-5b
Restricciones referente a bolas
– condición de "una bola"; prohibir cambiar modelo o tipo de bolas durante ronda estipulada; condición opcional (espécimen) ..... Ap I-C-1c
– efecto de penalidad de ajuste de partido por violación a condición de "una bola" en bola baja 30-3/2
– requerir uso de bolas que aparezcan en Lista de Bolas Aprobadas; bola provisional jugada no aparece en lista 5-1/3
– requerir uso de bolas que aparezcan en Lista de Bolas Aprobadas; condición opcional (espécimen) ..... Ap I-C-1b
– requerir uso de bolas que aparezcan en Lista de Bolas Aprobadas; penalidad por violación 5-1/2
Scores y tarjetas
– cuándo se considera entregada la tarjeta de scores 6-6c/1
– hacer a competidores responsables por la suma de scores de hoyos en tarjeta; si esto está permitido 33-1/7
– requerir que alteraciones a tarjetas sean inicializadas; si esto está permitido 6-6a/6
– requerir que scores sean capturados por jugadores en computadora; si esto está permitido 6-6b/8
Tomar bolas prestadas de otro jugador cuando condición de "una bola" está en efecto 5-1/5
Transportación
– caddie viola condición de transportación 33-1/9.5
– carrito de golf usado durante competencia; si esto está permitido 33-1/8
– condición prohíbe a jugadores usar cualquier tipo de transportación durante ronda estipulada (espécimen) ..... Ap I-C-8
Violación de condición anti-doping descubierta después de cierre de competencia 34-1b/9

CONSEJO

Aparato electrónico empleado para dar o recibir consejo durante ronda estipulada 14-3/16
Caddies brevemente intercambiados por jugador para recibir consejo de nuevo caddie 8-1/26
Clase o instrucción
– caddie hace swing para mostrar a jugador cómo realizar golpe 8-1/15
– competidor, al concluir hoyo, muestra a co-competidor cómo ejecutar golpe 8-1/14
– jugador da a oponente o co-competidor instrucción durante ronda 8-1/13
Compañero ausente da consejo antes de integrarse a partido 30-3a/2
Competencia por equipos
– compañeros de equipo jugando como co-competidores intercambian consejo. 8-1/22
– condición de competencia por equipos requiere que persona nombrada para dar consejo debe ser capitán o amateur 8/1
– condición permite nombrar a una persona que puede dar consejo (espécimen) ..... Ap I-C-6
– consejo dado por capitán o coach de equipo no autorizado a dar consejo 8-1/24
– consejo dado por capitán de equipo mientras juega 8/2
– consejo dado por compañero de equipo en otro grupo en stroke play 8-1/21

– si a capitán de equipo autorizado a dar consejo puede impedírsele subir a green 8-2b/4
Dado bajo solicitud; penalidades en varios formatos de juego 8-1/25
Formatos simultáneos
– bola baja e individual en stroke play; si compañeros pueden aconsejarse..... 31/1
– partidos de bola baja e individual; si compañeros pueden aconsejarse sobre partido individual una vez que resultado del hoyo en bola baja se ha decidido..... 30-3/1
Juego de bola equivocada no rectificado por instrucción de árbitro..... 33-7/5
Jugador con putt para empatar hoyo recibe consejo de oponente 2-2/1
Jugador que no ha comenzado su ronda solicita consejo de jugador que ya terminó la suya.....8-1/18
Pedir, preguntar o solicitar
– consejo entre rondas en partido a 36 hoyos 8-1/19
– consejo durante suspensión de juego ... 8-1/20
– distancia entre diferentes objetos..... 8-1/2
– ubicación de bola de otro jugador..... 8-1/5
Reglas (información); si esto es consejo 9/1
Selección de bastón
– caddie compartido informa a un jugador acerca de bastón usado por el otro jugador..... 8-1/12
– comentario engañoso acerca de bastón elegido..... 8-1/9
– comentario sobre selección de bastón hecho después de golpe..... 8-1/8
– después de jugar hacia green, jugador pregunta qué bastón usó oponente o co-competidor para un tiro similar..... 8-1/7
– jugador pregunta a oponente o co-competidor qué bastón usó en un hoyo anterior 8-1/6
– toalla que cubre bastones de otro jugador retirada para determinar bastón usado.. 8-1/11
– ver en bolsa de otro jugador para determinar bastón usado 8-1/10
Solicitud de consejo hecha por equivocación a caddie de oponente; retirada antes de recibir consejo..... 8-1/17
Sugerir a co-competidor considere su bola injugable..... 8-1/16

CUADRATURA

Ver también MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT; TOMAR POSTURA
Agua visible como resultado de esfuerzo excesivo con pies..... 25/4
Área ecológica; cuadrarse o jugar desde; explicación de penalidades y procedimientos..... 33-8/43
Bola dropeada de terreno en reparación, rueda a posición donde misma área interfiere con cuadratura; si es que re-dropeo requerido 20-2c/0.5
Bola se mueve
– después que bastón apoyado en pasto inmediatamente detrás de bola..... 18-1b/5
– en obstáculo de agua después de cuadrarse; presumiblemente debido a corriente o causa no clara..... 14-6/1
Construir cuadratura
– arrodillarse en toalla o enredar toalla en rodillas mientras se efectúa golpe..... 13-3/2
– desplazar arena en bunker para tomar una cuadratura nivelada 13-3/3
– jugador crea cuadratura y corrige error antes de efectuar golpe..... 13-3/5
– pararse en tapete en mesa de salida 13-3/1
"Cuadrarse honestamente"
– significado de "cuadrarse honestamente"..... 13-2/1
– jugador bajo árbol, cambia dirección de juego y se cuadra honestamente por segunda vez..... 13-2/1.7
– jugador intenta cuadrarse honestamente; mejora línea de juego al mover objeto en crecimiento; cuadratura abandonada y objeto regresa a posición original; luego cuadratura honesta tomada sin mover objeto 13-2/1.1
– jugador puede jugar en cualquier dirección al "cuadrarse honestamente". 13-2/1.5
En bunker u obstáculo de agua
– cuadratura nivelada al derribar parte de bunker; si esto está permitido..... 13-3/3
– cuadratura tomada con bastón; jugador decide cambiar bastón; si esto está permitido 13-4/26
– cuadratura tomada firmemente a cierta distancia de bola para simular siguiente golpe; si esto está permitido..... 13-4/0.5
– cuadratura tomada firmemente; jugador arregla huellas después de decidir realizar un tipo de golpe diferente 13-4/0.5
– cuadratura tomada sin bastón; si esto está permitido..... 13-4/24
– escarbar con pies para golpe o swing de práctica; si acción constituye "probar la condición del obstáculo" en violación a Regla 13-4a..... 13-4/0.5
– impedimento suelto accidentalmente movido por jugador; cuadratura no mejorada 13-4/13
– impedimento suelto accidentalmente pateado por jugador a bunker; no interfiere con cuadratura o lie en bunker; jugador lo levanta; si esto está permitido..... 13-4/14
– impedimento suelto tocado y movido por pies de jugador al acercarse a bola en obstáculo..... 13-4/13.5
– lie de jugador cambiado por otro jugador al cuadrarse 20-3b/2
– patear suelo en bunker u obstáculo de agua; si acción constituye "probar la condición del obstáculo" en violación a Regla 13-4a..... 13-4/0.5
Interferencia con cuadratura por
– hoyo de animal de madriguera; impráctico efectuar golpe por otra condición 25-1b/20
– hoyo de divot recientemente hecho por golpe de otro jugador 13-2/8.7
– impedimento suelto fuera de límites; si es que se permite retirarlo.....23-1/9
– marcas de salida para primer golpe desde

mesa de salida; jugador mueve marcas de salida 11-2/2
– objeto artificial fuera de límites; si es que se puede mover sin penalidad 24-1/3
Mejorar cuadratura por cuadrarse honestamente 13-2/1
– cuadrarse honestamente; jugador luego cambia dirección de juego 13-2/1.7
– mover estaca de fuera de límites; omisión de castigo en la tarjeta de score entregada 6-6d/6
– mover impedimento suelto en obstáculo accidentalmente 13-4/13
– mover impedimentos sueltos al acercarse a bola en obstáculo 13-4/13.5
– mover objeto en crecimiento que interfiere al intentar cuadrarse honestamente 13-2/1.1
Punto de alivio más cercano
– alivio tomado apropiadamente de obstrucción para golpe hacia green; después de alivio misma obstrucción interfiere con cuadratura para golpe necesario hacia un lado 24-2b/9.5
– diagrama que ilustra situaciones cuando jugador debe estimar punto de alivio más cercano porque simular cuadratura para siguiente golpe no es posible 24-2b/3.7
– jugador incapaz de cuadrarse para golpe deseado en punto de alivio más cercano por interferencia de algo más que la condición de la que se está aliviando 24-2b/3
Regla Local que permite alivio de condición (Comité debería negar alivio si interferencia ocurre sólo con cuadratura) daño hecho por insectos 33-8/21
– daño severo por animales no de madriguera 33-8/32.5
– ranuras alrededor de greenes 33-8/24

CUADRATURA, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL

Animal de madriguera
– aplicación de excepción a Regla 25-1b cuando la bola está bajo la superficie del terreno 25-1b/25.5
– desecho interfiere para golpe hacia green; árbol impide tal golpe 25-1b/21
– hoyo interfiere con cuadratura; impráctico ejecutar golpe debido a otra condición 25-1b/20
– montículo interfiere con lie de bola; impráctico ejecutar golpe debido a un arbusto 25-1b/19
Después de tomar alivio de obstrucción para golpe hacia green, obstrucción interfiere con cuadratura para golpe necesario hacia un lado 24-2b/9.5
Golpe no práctico debido a interferencia de obstrucción inamovible y agua ocasional 24-2b/19
Obstrucción interfiere con golpe anormal
– golpe anormal no práctico en tales circunstancias 24-2b/18
– golpe anormal práctico en tales circunstancias 24-2b/17

DAÑO

Ver también BASTÓN(ES); BOLA INADECUADA PARA JUGAR; REPARAR; TERRENO EN REPARACIÓN

Bastón
– bastón en exceso declarado fuera de juego durante ronda; si es que puede reemplazar a otro bastón dañado posteriormente en ronda 4-4c/2
– cambiar bastones por grips mojados 4-3/5
– características de juego de bastón cambiadas durante suspensión de juego; error descubierto antes de reanudar juego 4-2/2
– dañado en curso normal del juego se rompe al intentar repararlo 4-3/3
– jugador que comienza ronda con 13 bastones rompe su putter por enojo y lo reemplaza 4-3/8
– material en cabeza de una madera metálica se desprende adentro de cabeza 4-1/2
– plomo añadido a cabeza del bastón o a varilla durante ronda 4-2/0.5
– putt corto embocado con bastón cuyas características fueron cambiadas no en curso normal del juego; si Comité debe dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación 4-3/4
– resulta inadecuado para jugar por acto de agente externo o de bando de oponente 4-3/9.5
– roto como consecuencia del hábito de golpear cabeza de bastón en suelo 4-3/9
– roto en pedazos antes de ronda descubierto en bolsa del jugador durante ronda 4-4a/14
– roto mientras usándose como bastón para caminar 4-3/7
– significado de daño ocurrido en "el curso normal del juego" 4-3/1
significado de "reparar" 4-3/2
Bola
– considerada inadecuada para jugar usada en un hoyo posterior 5-3/2
dañada internamente 5-3/1
– no inadecuada para jugar considerada inadecuada 5-3/3
Hoyo
bola daña pared del hoyo 16/3
– dañado; procedimiento para jugador 16-1a/6
– reparado por jugador después de embocar pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboquen 1-2/3.5
– reubicar el hoyo cuando es dañado y hay bola cerca de él en green 33-2b/2
– tocar interior del hoyo para reparar daño; si esto está permitido 16-1a/5
Línea de putt
– alterada a propósito parándose en ella por oponente o co-competidor 1-2/1
– dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o cualquiera de sus caddies 16-1a/13
Regla Local

– considera que green equivocado incluye collarín para evitar daños en él 33-8/33
– declara daño severo por animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
– permite alivio de daño hecho por insectos 33-8/21
– permite alivio de pezuñas de animal en el green 33-8/32
– permite alivio por daño severo al campo por lluvias y huellas de tráfico 33-2a/3
– permite dropeo sin penalidad fuera de bunker o rastrillar bunker dañado por niños jugando; si esto está autorizado..... 33-8/9
– permite reparación de tapones de pasto en green que no sean de 4-¼ pulgadas de diámetro 33-8/30
Reparación de daño por marca de spike alrededor del hoyo 16-1c/4
– en línea de putt de competidor por co-competidor, sancionado o implícitamente aprobado por competidor 13-2/36

DEFAULT

Ver también CONCESIÓN; HOYO EMPATADO
Bandos acuerdan jugar partido usando formato equivocado y que perdedores concederán partido a ganadores 33-1/4
Después de conceder a oponente jugador incapaz de jugar en hora y fecha establecida, partidos pospuestos por estar campo injugable; jugador solicita reinstalación 2-4/20
Después de ganar
– partido, jugador desea conceder a oponente perdedor; si esto está permitido 2-4/19
– varios partidos, jugador descalificado de competencia por score equivocado en calificación en stroke play; opciones para Comité sobre oponentes vencidos y partidos restantes 34-1b/8

DESEMPATES Y EMPATES

Match play
– creyendo erróneamente que partido empatado después de 18 hoyos, jugadores juegan hoyos extra y determinan ganador; error luego descubierto 2-5/6
– ganador de partido no reclama y acuerda jugar hoyos extra 2-5/7
– jugadores acuerdan método de resolver empate cuando Comité no lo hace 33-6/4
Stroke play
– competencia a 36 hoyos en dos campos; jugador termina primera ronda, practica mismo campo, luego debe jugar desempate en ese campo 7-1b/4
– competidor que practica en campo de competencia después de ronda de calificación luego en desempate en mismo día 7-1b/3
– co-competidor levanta bola de competidor concediendo siguiente golpe en desempate en stroke play..... 18-4/3
– determinar ganador y posiciones en desempate en stroke play cuando jugador descalificado o se retira..... 33-6/3
– grupos para desempate en stroke play 33-3/4
– información equivocada dada por competidor en desempate hoyo-por-hoyo resulta en co-competidor levantando bola 9-3/1
– penalidad de descalificación incurrida por competidor en desempate; si es que penalidad aplica a toda la competencia 3/1
– reemplazo, antes de desempate, de bastón roto en disgusto durante ronda 4-3/12
– tarjetas de scores en desempate hoyo-por hoyo 33-5/1

DIRECTAMENTE ATRIBUIBLE

"Directamente atribuible;" significado de en Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15
Bola movida accidentalmente
– al quitar obstrucción movible..... 24-1/4
– al sacar asta-bandera cuando bola sobrecuelga el hoyo 16-2/4
– al ser pateada en pasto alto en obstáculo de agua mientras jugador sondea en agua 12-1/5
por asta-bandera al medir 18-6/2
– por jugador al retirar marca después de recolocar bola 20-3a/1
– por pie de jugador a quien se pidió levantar bola por interferencia 20-1/13
– por pie de jugador al mover impedimento suelto en green 23-1/11
Mantener bola en posición al quitar obstrucción movible; si esto está permitido 24-1/4
Marca accidentalmente movida por
– jugador después de mover impedimentos sueltos en green 20-1/12
– jugador en proceso de marcar posición de bola 20-1/6
– putter que se cae a jugador acercándose a bola para marcarla..... 20-1/14

DISTANCIA, INFORMACIÓN SOBRE DISTANCIA Y MARCAS DE DISTANCIA

Ver también MEDIR
Aparatos empleados para medir o determinar distancia
– aparato electrónico que contiene información de distancias entre varios puntos 14-3/5.5
– lápiz o tarjeta usado para estimar distancias 14-3/2
– aparato para medir distancias unido a carrito de golf 14-3/1
– información de distancia obtenida usando aparato electrónico..... 14-3/0.7
– reflectores (no circulares) en asta-banderas ayudan el empleo de aparatos para medir distancia; si esto está permitido 17/3.5
Distancia vertical
– bola injugable en árbol; jugador opta por dropear dentro del largo de dos bastones 28/11

– bola injugable en base de barranca; jugador desea dropear dentro del largo de dos bastones de punto encima de bola en parte superior de barranca..... 28/12
– bola se mueve verticalmente hacia abajo; si es que bola por definición se ha movido..... 18/1
– bola se mueve verticalmente hacia abajo al tomar postura; no queda en reposo al ser recolocada 20-3d/3
– punto de alivio más cercano; bola en drenaje bajo suelo en campo 24-2b/12
– punto de alivio más cercano; bola en hoyo hecho por animal de madriguera bajo suelo en campo..... 25-1b/23
– punto de alivio más cercano; bola en obstrucción elevada o subterránea..... 4-2b/11
Ilustraciones de hoyos con medidas de distancia entre varios puntos
– aparato electrónico que los contiene... 14-3/5.5
libro que los contiene 14-3/5
Marca colocada por jugador para indicar distancia para tiro de acercamiento..... 8-2a/3
Preguntar la distancia entre objetos; si es que esto es consejo..... 8-1/2
Regla Local
– permite uso de aparatos para medir distancias..... 14-3/0.5
– permite uso de aparatos que solamente miden distancia (espécimen)..... Ap I-B-9

DIVOT Y HOYO DE DIVOT

Bola en movimiento desviada o detenida por divot hecho por jugador luego de golpe original 19-2/9
Bola rueda hacia el hoyo al ser dropeada detrás de hoyo de divot realizado al ejecutar golpe anterior..... 20-2c/1.5
Cuándo divot se considera recolocado..... 13-2/7
Divot de otro jugador queda cerca de bola de jugador reposando en bunker..... 13-4/18
Divot doblado, parcialmente desprendido cercano a bola de jugador; si es que se permite quitarlo o recolocarlo 13-2/5
En línea de juego; si es que se permite recolocar 13-2/6
Jugador hace hoyo de divot en área de cuadratura de compañero, oponente o co-competidor 13-2/8.7
Lie de bola a ser recolocada alterado por hoyo de divot
– lie original conocido pero punto donde reposaba bola a través del campo no determinable..... 20-3b/4
– lie original no conocido y lugar donde reposaba bola no determinable..... 20-3b/5
Recolocado o reparado
– en área donde se ha de dropear la bola..... 13-2/4.5
– sólo con el fin de
– cuidar el campo..... 1-2/0.7
– mejorando línea de juego: jugador en duda acerca de la Regla no incluye castigo en la tarjeta de score, se descubre antes del cierre de la competencia 6-6d/10
Regla Local permite alivio de o reparar hoyos de divots; si esto está autorizado..... 33-8/34

DRENAJE

Bola en drenaje bajo campo; entrada a drenaje fuera de límites..... 24-2b/12
Bola en drenaje subterráneo no es alcanzable ni identificable 24-3b/1
Estatus de parte movible de manguera de riego 24-2b/15.3

DUDA DE PROCEDIMIENTO

Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDA SOBRE HECHOS; SEGUNDA BOLA; VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

Bola equivocada jugada creyéndose que es bola provisional o segunda bola..... 15/7
Bola original golpea segunda bola o viceversa..... 3-3/7
Determinar qué bola cuenta cuando se jugaron dos bolas bajo Regla 3-3
– Comité determina score de jugador con bola incorrecta; error descubierto después de entregarse tarjeta; si error puede ser corregido 34-3/3.9
– si es que score con segunda bola cuenta si ha sido dropeada en lugar equivocado y jugada 3-3/5
Espectador dice que bola fue movida por agente externo pero jugador no está seguro; procedimiento para jugador si decisión de Comité no puede obtenerse en tiempo razonable..... 18-1/4
Explicación de "cualquier bola que ha jugado"..... 18/7
Match play
– jugador invoca Regla 3-3 en match play; si esto está permitido..... 3-3/9
– procedimiento para reclamación válida.. 2-5/2
Jugador invoca Regla 3-3 (Duda de procedimiento)
– bola dropeada en lugar equivocado pero no jugada; segunda bola dropeada en lugar correcto; ambas bolas embocadas..... 3-3/4
– bola dropeada en lugar equivocado y jugada; segunda bola dropeada en lugar correcto; ambas bolas embocadas..... 3-3/3
– bola elegida por jugador para contar levantada y no embocada; jugador emboca con la otra bola; juega desde siguiente mesa de salida..... 3-3/8
– bola jugada según Regla de obstáculo de agua; luego bola original encontrada en obstáculo y embocada como segunda bola..... 26-1/5
– bola original levantada y dropeada, luego competidor coloca segunda bola donde reposaba original y la juega..... 3-3/13
– bola provisional jugada como segunda bola cuando no es determinable si bola original está fuera de límites..... 3-3/1
– después de jugar bola original 3-3/6
– en match play; si esto está permitido 3-3/9
– intención de jugar dos bolas anunciada; jugador juega bola original antes de dropear segunda bola; elige no jugar segunda bola 3-3/7.5
– juega segunda bola primero y luego la original; si es que se permite este

orden de juego 3-3/14
– segunda bola jugada a pesar de decisión adversa de árbitro 3-3/2
– segunda bola jugada sin anunciar intención de invocar Regla 3-3 y competidor no reporta hechos a Comité 3-3/6.5
– tres bolas jugadas por competidor dudoso de sus derechos; si esto está permitido 3-3/10
– única bola dropeada de acuerdo a dos Reglas distintas en vez de jugar dos bolas 3-3/11
– única bola dropeada de acuerdo a dos Reglas distintas en vez de jugar dos bolas; bola dropeada luego rueda a condición de que se tomó alivio 3-3/12

DUDA SOBRE HECHOS

Ver también COMITÉ; DUDA DE PROCEDIMIENTO

Bola considerada inadecuada para jugar por jugador disputada; condición de bola no preservada hasta que Comité pueda examinarla 5-3/8
Bola en reposo
– se mueve después de cuadrarse en agua en obstáculo de agua; presumiblemente debido a corriente o causa no clara 14-6/1
Bola equivocada
– bola provisional no distinguible de bola original 27/11
– bolas inadvertidamente intercambiadas por competidores o durante juego del hoyo previo o entre juego de dos hoyos 15-1/2
– competidor juega bola equivocada y no puede ser encontrada; puede haber sido bola de co-competidor 15-3b/1
– hoyo en que se jugó bola equivocada es desconocido 15-1/3
– jugador incapaz de distinguir su bola de otra bola 27/10
Bola levantada de green mientras otra bola en movimiento, si bola levantada podría haber influido en trayectoria de bola en movimiento 16-1b/4
Bola no encontrada
– en agua ocasional o rough alto de depresión no visible desde mesa de salida 25-1c/1
– en obstáculo de agua o agua ocasional desbordando obstáculo 1-4/7
– significado de "conocido o virtualmente cierto" en Reglas 18-1, 24-3, 25-1c y 26-1 ..... 26-1/1
– tratada como movida por agente externo en ausencia de conocimiento o certeza virtual a tal efecto 27-1/2.5
– visible desde mesa de salida; desaparece o es movida durante suspensión del juego 6-8d/4
Bola que sobrecuelga el hoyo se mueve cuando se saca asta-bandera; si es o no directamente atribuible a mover asta-bandera no es determinable 16-2/4
Bola(s) no identificable(s)
– bola equivocada jugada por competidor no puede ser encontrada; puede haber sido bola de co-competidor 15-3b/1
– bola provisional indistinguible de bola original 27/11
– jugador incapaz de distinguir su bola de otra bola 27/10
Bolsa de golf proyecta sombra sobre bola; si es que bolsa puesta para tal efecto 14-2/2.5
Cabeza de bastón limpiada en agua de obstáculo de agua después de golpear bola pero sin haberla sacado del obstáculo; golpe desde nueva posición es claramente impráctico 13-4/40
Caddie levanta bola de jugador de obstáculo de agua; si es que es razonable asumir por las acciones o declaraciones de jugador que jugaría siguiente golpe desde afuera de obstáculo 26-1/9
Durante downswing, jugador a propósito trata de detener bastón; impulso hace que cabeza de bastón pase lugar donde está la bola; si es que se efectuó golpe 14/1.5
Espectadores reclaman que score de jugador para un hoyo fue más alto que score registrado en tarjeta de scores entregada por jugador 6-6d/5
Estado del partido al término de ronda estipulada es disputado; Comité no puede determinar estado verdadero de partido 34-3/5
Huellas hechas por árbitro en bunker dando una decisión; al arreglar huellas antes de jugar, jugador no está seguro si todas son de árbitro 13-4/10
Jugador procede de acuerdo a decisión de árbitro basada en
– hechos disponibles; hechos posteriores prueban decisión incorrecta 34-3/7
– la versión de jugador de hechos; dicha versión posteriormente se demuestra incorrecta 34-3/8
Jugador usa backswing de media pulgada; si jugador empujó bola o la golpeó honestamente 14-1/4
Jugadores incapaces de resolver cuestión de Reglas acuerdan dar el hoyo por empatado 2-1/1
Lineamientos para Comité para resolver cuestiones de hecho 34-3/9
Revestimiento de hoyo sacado junto con asta-bandera desvía bola; no se sabe si revestimiento estaba en movimiento o en reposo 17/8
Secuencia temporal de eventos desconocida
– bola jugada desde bunker sale a pasto y regresa a bunker; jugador frustrado golpea arena con bastón; no determinable si bola había regresado a bunker antes de que jugador golpeara arena 13-4/35.5
– hoyo en que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3
– jugador puede no haber suspendido juego inmediatamente como es requerido por condición en Apéndice 1-C-4 ..... 6-8b/7

Si certeza virtual de que bola está en obstáculo de agua puede establecerse sin adelantarse a evaluar condiciones alrededor de obstáculo 26-1/1.3
Si la acción causó violación de Reglas
– asta-bandera sacada por oponente o co-competidor sin autoridad mientras bola de jugador está en movimiento después de golpe; jugadores inseguros si bola hubiese llegado al hoyo cuando asta-bandera fue sacada 17-2/2
– aventar bola a caddie puede haber resultado en haberla limpiado; bola levantada bajo Regla que prohíbe limpiar 21/3
– bola de competidor jugada en green queda en reposo tocando bola de co-competidor en green; no se sabe si bola de co-competidor detuvo o desvió bola del competidor, o si bola de competidor movió la de co-competidor 19-5/4
– jugador concede siguiente golpe de oponente y golpea bola de oponente en propia línea de putt 16-1d/2
– jugador intenta cuadrarse honestamente y mueve objeto fijo o en crecimiento (p.ej., una rama o una estaca de límites); jugador abandona cuadratura y objeto probablemente regresa a posición original; jugador luego se cuadra sin mover objeto 13-2/1.1
– jugador inseguro si piedra parcialmente empotrada se considera objeto fijo o impedimento suelto 23/2
Si una bola que no se encuentra en Lista de Bolas Aprobadas vigente cumple con Reglas 5-1/1.5
Sombra de espectador proyectada sobre bola; si es que ubicado para tal propósito 14-2/2.5
Ubicación desconocida
– bola de jugador levantada por caddie de oponente indicando que estaba fuera de límites; si posición original de bola estaba dentro de campo o fuera de límites no es determinable 18-3b/5
– bolas inadvertidamente intercambiadas por competidores o durante juego de hoyo anterior o entre juego de dos hoyos 15-1/2
– bola que sobrevuela green deliberadamente detenida o desviada por espectador; bola habría quedado poco antes de o en obstáculo de agua 19-1/4.1
– bola robada por agente externo de punto desconocido 18-1/5
– co-competidor afirma, al terminar la ronda, que competidor jugó desde fuera de mesa de salida en Hoyo 15; competidor afirma que jugó desde dentro de mesa 34-3/4

EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA/ALTERAR CONDICIONES FÍSICAS

Ver también VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

Alterar condiciones físicas
– acto de etiqueta altera condiciones físicas que afectan el juego 1-2/0.7
– ajuste de asta-bandera; derechos de jugador 17/4
– huellas en bunker, creadas al recoger rastrillo, alisadas antes de golpe 13-4/9
– línea de juego alterada por co-competidor 1-2/1.5
– línea de putt dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
– orilla irregular de hoyo reparada después que jugador emboca pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboquen 1-2/3.5
– pasto levantado pisado por jugador mientras bola rueda a esa área 1-2/8
– presionar bola contra superficie de green para prevenir que viento o gravedad la muevan 1-2/9
– romper rama de arbusto en área a la que bola puede rodar después de dropear 1-2/3
– toalla colocada sobre cactus por jugador antes de cuadrarse 1-2/10
Asta-bandera
– ajustada a posición más favorable 17/4
– atendida sin autoridad o conocimiento de jugador antes de golpe; atención cesa por instrucción de jugador después de golpe 17-2/1
– oponente o co-competidor atiende para jugador; deliberadamente no la saca 17-3/2
– oponente o co-competidor saca asta-bandera sin autoridad mientras bola de jugador está en movimiento 17-2/2
Bola en green, que puede influir en la trayectoria de otra bola en movimiento, es levantada 16-1b/4
Bola intencionalmente desviada o detenida
– a través del campo por espectador 19-1/4.1
– atrapar bola dentro del hoyo con una mano después de potear con la otra mano 1-2/5
– caddie detiene bola antes de quedar en reposo después de ser dropeada y rueda hacia o a posición donde se requeriría re-dropeo 20-2c/4
por co-competidor 19-1/5
– por jugador; desde dónde se debe jugar siguiente golpe 1-2/5.5
Green
– bola poteada con una mano; atrapada cayendo en el hoyo con la otra mano 1-2/5
– bola recolocada en green mientras otra bola está en movimiento; bola en reposo desvía bola en movimiento 16-1b/3
– bola recolocada en green mientras otra bola está en movimiento; jugador vuelve a levantar bola pensando que bola en movimiento podría golpearla 16-1b/2
– brincar cerca del hoyo mientras bola

lo sobrecuelga; bola cae en el hoyo 1-2/4
– daño de marca de spikes reparado en línea de putt de jugador por co-competidor; jugador sanciona o aprueba tácitamente la reparación 13-2/36
– hoyo reparado por jugador que ya embocó pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboquen 1-2/3.5
– impacto de bola en green en posición de asistir a oponente reparada por jugador 16-1 c/2
– jugador golpea bola poteada por compañero, aún en movimiento, después de haber pasado el hoyo 1-2/7
– línea de putt alterada a propósito por oponente o co-competidor parándose en ella 1-2/1
– línea de putt dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
– línea de putt protegida de viento al recostar bolsa de golf cerca de ella 1-2/2
Hacer girar bola al dropearla 20-2a/2
Impedimentos sueltos
– barridos sobre línea de putt más que hacia un lado 16-1a/10
– que asisten juego de jugador movidos por oponente o co-competidor; penalidades, si es que hay, y si es que jugador puede recolocar impedimentos sueltos 23-1/10
Pasto levantado pisado después de golpe mientras bola rueda de regreso a misma área 1-2/8
Rama de árbol movida por competidor mejorando o empeorando línea de juego de co-competidor mientras discute con árbitro si hay alivio sin penalidad 1-2/1.5
"Único propósito de cuidar el campo," significado de 1-2/0.7
Violación grave al ejercer influencia
– aplicación de penalidad de descalificación bajo Regla 1-2 en competencia por equipos en que no todos los scores de los jugadores cuentan cada ronda 33/8
– bola deliberadamente desviada o detenida en green por co-competidor .. 19-1/5
– lineamientos para determinar 1-2/0.5
– oponente o co-competidor atendiendo asta-bandera deliberadamente no la saca; bola golpea asta-bandera 17-3/2

EMBOCADA O EMBOCAR

Ver también GOLPE; OMISIÓN DE EMBOCAR

Asta-bandera
– bola embocada mientras asta-bandera en el hoyo después de golpe en green; jugador declara que bola no tocó asta-bandera 17-3/1
– bola recargada contra asta-bandera; putt concedido y bola retirada por oponente antes de que jugador pueda sacar asta-bandera 17-4/2
– bola recargada contra asta-bandera levantada antes de ser embocada 17-4/1
– jugador potea con una mano y emboca bola mientras sostiene asta-bandera con la otra mano 17-1/5
Bola impactada en pared del hoyo
– no toda la bola debajo del nivel del suelo 16/3
– toda la bola debajo del niel del suelo 16/2
Bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original luego encontrada en obstáculo y embocada como segunda bola 26-1/5
Bola original descubierta en el hoyo después de
– cinco minutos de búsqueda y continuación del juego con bola provisional 1-1/3
jugar bola equivocada 1-1/4
– que jugador concede el hoyo pensando que su bola está perdida 2-4/11
– que jugador pone otra bola en juego 1-1/2
Bola que sobrecuelga el hoyo cae en el hoyo
– golpeando asta-bandera mientras está siendo retirada del hoyo 16-2/5
– mientras asta-bandera se saca del hoyo 16-2/4
Bola recolocada, jugada de lugar equivocado y embocada 20-7c/1
– levantada y luego jugada de lugar correcto 20-7c/2
Bola todavía en movimiento en fondo del hoyo cuando jugador la saca ; si es que bola está embocada 16/5.5
Competidor practica putts en Hoyo 18 inmediatamente después de embocar en primera ronda de competencia de stroke play a ser jugada en días consecutivos; si es que se considera práctica entre rondas 7-2/8
Consejo dado por jugador, después de embocar, a oponente con putt para empatar 2-2/1
Cuándo bola provisional embocada se convierte en bola en juego 27-2b/2
Hoyo dañado arreglado después que jugador emboca, pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboquen 1-2/3.5
Jugador levanta bola antes de embocar; oponente levanta la suya reclamando que jugador pierde el hoyo 2-5/3
Jugador potea con una mano y atrapa bola cayendo en el hoyo con la otra mano 1-2/5
Modificar penalidad por no embocar en stroke play 33-7/2
Partido de bola baja; jugador con putt para empatar levanta por error ante sugerencia de oponente basada en malentendido 30/5
Putt de práctica efectuado por jugador después que él y su compañero han embocado pero antes que oponentes emboquen 30/6
Regla Local para green provisional deja sin efecto requisito de embocar; si esto está autorizado 33-8/1
Si la bola se considera embocada
– bola levantada recolocada en green;

bola luego rueda al hoyo 20-3d/1
– bola sacada del hoyo mientras todavía en movimiento en el fondo de revestimiento del hoyo..... 16/5.5
– bola soplada al hoyo por competidor no recolocada y embocada..... 3-2/2
– revestimiento de hoyo sacado al sacar asta-bandera; bola cae en el hoyo sin revestimiento 17/7

EQUIDAD

Árbol cae en fairway durante ronda estipulada 25/9.5
Asta-bandera
– bola de jugador golpea asta-bandera deliberadamente dejada ahí por oponente o co-competidor que la estaba atendiendo 17-3/2
– bola que sobrecuelga el hoyo se mueve cuando asta-bandera es retirada..... 16-2/4
– bola que sobrecuelga el hoyo se mueve y golpea asta-bandera que está siendo sacada..... 16-2/5
– clavada en green lejos del hoyo por bromista..... 1-4/3
Bastón
– árbitro acepta como correcto un bastón que no cumple con especificaciones; jugador usa bastón..... 34-3/1.5
– bola se adhiere a cara de bastón después de golpe 1-4/2
– características de juego de bastón cambiadas durante suspensión de juego; error descubierto antes de reanudarse el juego..... 4-2/2
– queda inadecuado para jugar por acción de agente externo o por bando de oponente..... 4-3/9.5
– roto en pedazos antes de ronda descubierto en bolsa del jugador durante ronda 4-4a/14
Bola dropeada se impacta; procedimiento si bola se vuelve a impactar al re-dropear... 25-2/2.5
Bola equivocada jugada pero hoyo desconocido 15-1/3
Bola o marca desviada,levantada o movida
– árbitro incorrectamente informa a jugador de penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan bolas; árbitro descubre su error 34-2/7
– bola arrojada al campo desde fuera de límites por agente externo y jugada; ni jugador ni caddie conocían acción del agente externo..... 15/10
– bola en árbol desalojada por agente externo..... 18-1/9
– bola en árbol desalojada por jugador; recolocación no es posible..... 18-2/29
– bola en bunker movida al retirar obstrucción; si jugador puede presionar bola en arena o tomar alivio fuera de bunker si no es posible recolocar bola o colocarla en bunker sin acercarse al hoyo..... 20-3d/2
– bola levantada y dropeada de obstrucción movible 18-2/4
– bola movida accidentalmente por jugador al jugar bola equivocada en bunker..... 18-2/21
– bola robada por agente externo de punto desconocido 18-1/5
– bola se mueve antes de tomarse postura; accidentalmente detenida por bastón de jugador;jugador retira bastón y bola rueda 19-2/1.5
– caddie compartido por oponentes en bola baja en match play mueve bola del jugador 30/2
– caddie de oponente levanta bola de jugador después que jugador dijo que su bola era otra 18-3b/4
– carrito del jugador, siendo jalado sin su conocimiento por oponente o co-competidor desvía bola..... 19-2/6
– jugador levanta bola bajo creencia errónea de que siguiente golpe había sido concedido 2-4/3
– levantar bola para determinar si reposa en su impacto a través del campo o en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o ave..... 20-1/0.7
– marca movida accidentalmente por caddie de oponente 20-1/7
– marca presionada por oponente; si es que oponente está sujeto a penalidad 20-1/6.5
– si es que levantar marca de oponente se considera concesión de siguiente golpe 2-4/5
Bola provisional
– cuándo bola provisional embocada se vuelve bola en juego..... 27-2b/2
– golpeada por bola original 19-5/5
– indistinguible de bola original..... 27/11
– jugador que desea considerar bola original perdida juega siguiente golpe con bola provisional fuera de turno 27-2b/1
Bola que sobrecuelga el hoyo
– golpeada por oponente antes que jugador determine su estatus 16-2/2
– se mueve cuando se saca asta-bandera..... 16-2/4
– se mueve y golpea asta-bandera que está siendo retirada 16-2/5
Bunker
– arreglado después que jugador levanta bola y declara intención de proceder bajo Regla 28a 13-4/35.8
– huellas hechas por árbitro al entrar para decisión;si está permitido que se arreglen las huellas antes de que jugador juegue..... 13-4/10
– jugador arregla bunker después de jugar fuera de turno; oponente cancela golpe; jugador debe dropear en área arreglada;si es que jugador violó Regla 13-4 ..... 13-4/39
– segundo jugador en jugar desea restaurar bunker a condiciones en que estaba antes que primer jugador ejecutara golpe..... 13-4/19
Caddies brevemente intercambiados por jugador para recibir consejo de nuevo

caddie 8-1/26
Cactus, jugador coloca toalla en o se envuelve con, antes de cuadrarse 1-2/10
Concesión
– bola de oponente en posición de asistir a jugador; jugador concede siguiente golpe de oponente y juega antes que oponente pueda levantar bola 2-4/8
– caddie concede siguiente golpe de oponente; bola luego levantada 2-4/3.5
– jugador levanta bola en creencia errónea que siguiente golpe había sido concedido 2-4/3
– jugador potea después que se concedió su golpe; acto asiste a compañero 2-4/6
– si es que levantar marca de oponente se considera concesión de siguiente golpe 2-4/5
Consejo en competencia por equipos; jugador no toma acción para evitar que capitán de equipo sin autoridad dé consejo 8-1/24
Determinación del honor en siguiente mesa de salida después de hoyo disputado 10-1a/2
dispositivo artificial, equipo inusual o uso anormal del equipo; jugador
– utiliza ayudas de entrenamiento varias veces antes del golpe 14-3/19
– utiliza diferentes dispositivos artificiales en ocasiones separadas durante la ronda 14-3/20
– utiliza guante que no cumple especificaciones al ejecutar varios golpes 14-3/21
Divots recolocados en área en que bola será dropeada 13-2/4.5
Dropeo de prueba hecho por jugador para determinar a dónde rodaría bola si tomara alivio bajo alguna Regla 20-2a/8
Error de Comité;
– árbitro incorrectamente informa a jugador de penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan bolas; árbitro descubre error 34-2/7
– juego de bola equivocada no corregido por indicación de árbitro 33-7/5
– jugador en stroke play puesto en seria desventaja por decisión de árbitro; si .... decisión puede ser cambiada 34-3/3.3
– árbitro acepta como correcto un bastón que no cumple con especificaciones; jugador usa bastón 34-3/1.5
– si jugador debe quedar exento de penalidad por decisión incorrecta de árbitro y en su caso por qué duración ... 34-3/1.5
Green
– bola de oponente en posición de asistir a jugador; jugador concede siguiente golpe a oponente y juega antes que oponente tenga oportunidad de levantar bola 2-4/8
– jugador emboca después de concesión de golpe; acto asiste a compañero 2-4/6
– jugador juega alejándose del hoyo para ayudar a su compañero 30-3f/6
– jugador levanta bola en creencia errónea de que siguiente golpe había sido concedido 2-4/3
– jugador levanta marca de oponente en creencia errónea que ya había ganado el hoyo 2-4/5
– marca movida accidentalmente por caddie de oponente 20-1/7
– reubicar el hoyo cuando fue dañado después que bola ya estaba en reposo cerca de él en green 33-2b/2
Hora de salida; ambos jugadores de partido llegan tarde 6-3a/3
Hoyo de divot recién hecho afecta área de intención de cuadratura de otro jugador 13-2/8.7
Impedimentos sueltos que
– afectan lie movidos cuando bola es movida o levantada en un obstáculo 23-1/7
– afectan lie movidos al levantar o mover la bola a través del campo 23-1/7.5
– afectan lie retirados mientras bola ha sido levantada a través del campo 23-1/8
– afectan lie; retirar obstrucción en obstáculo movería los impedimentos sueltos 1-4/5
– asisten jugada de jugador retirados por oponente o co-competidor; si es que jugador tiene derecho a recolocarlos 23-1/10
Jugador coloca marca para indicar distancia en tiro de acercamiento 8-2a/3
Jugador con derecho a lie, línea de juego y cuadratura cuando bola queda en reposo después de golpe
– divot de compañero, oponente o co-competidor queda cerca de bola de jugador en bunker 13-4/18
– hoyo de divot hecho por otro jugador afecta área de intención de cuadratura de jugador 13-2/8.7
– huellas hechas en bunker en extensión de línea de juego de jugador por oponente o co-competidor 13-2/29.5
– impedimento suelto que asiste jugada de jugador es retirado por oponente o co-competidor; si es que jugador tiene derecho a recolocarlo 23-1/10
– lie de bola, levantada de huella en bunker, alterado por golpe de otro jugador 20-3b/1
– lie de jugador afectado por arena de golpe hecho en bunker por compañero, oponente o co-competidor 13-2/8.5
– lie en bunker alterado por cuadratura de otro jugador 20-3b/2
– lie en obstáculo empeorado cuando piña cae de árbol y queda detrás de bola 13-4/18.5
– lie modificado por retiro de cuerda de control de galería 20-3b/3
– lie o línea de juego afectada por impacto de bola a través del campo hecho por bola de otro jugador después que bola de jugador quedó en reposo 13-2/8
– lie empeorado por jugador y luego restaurado 13-2/29
– línea de putt alterada a propósito por

oponente o co-competidor al pararse en ella 1-2/1
– línea de putt dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o cualquiera de sus caddies 16-1a/13
– posición empeorada al retirar obstrucción; jugador recoloca obstrucción 13-2/15.5
– segundo jugador en jugar desea restaurar bunker a su condición previa al golpe de primer jugador 13-4/19
Jugador es distraído por bola dejada caer accidentalmente por otro jugador y falla golpe 1-4/1
Jugador enojado golpea bola jugada por jugador en grupo de atrás 1-4/4
Jugador que avanza en match play es descalificado por
– acordar dejar sin efecto Reglas en partido previo; opciones para Comité 34-1a/1
– score equivocado en ronda de calificación 34-1b/8
jugador match play abandona antes del siguiente match; opciones del Comité 33/2
Jugador viola Regla(s) más de una vez o con penalidades diferentes
– notificado de violación de Regla; vuelve a violar misma Regla antes de golpe 1-4/13
– viola dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica penalidad mayor 1-4/15
– viola misma Regla antes y después de golpe 1-4/14
– viola Reglas más de una vez antes de golpe; si es que aplican penalidades múltiples 1-4/12
Mesa de salida
– bola reposa en o sobre obstrucción movible dentro de mesa de salida 25-2/8
– bola se impacta en mesa de salida 25-2/8
– competidores determinan lugar desde el cuál jugar cuando no se encuentran ninguna marca de salida 11-4b/3
– competidores estiman área de mesa de salida cuando sólo hay una marca de salida 11-4b/2
– determinación de honor en mesa de salida posterior a un hoyo disputado 10-1a/2
Nido de ave interfiere con golpe 1-4/9
Obstáculo
– a insecto sobrevolando obstáculo de agua se le agita la mano 13-4/16.5
– bola dropeada de agua ocasional en bunker en punto de máximo alivio rueda hacia cualquier otro punto 25-1b/6
– bola en bunker se mueve cuando se mueve obstrucción; si jugador puede presionar bola o dropear fuera de bunker si no es posible recolocarla o colocarla en bunker sin acercarse al hoyo 20-3d/2
– bola no encontrada está en obstáculo de agua o en agua ocasional que desborda margen de obstáculo 1-4/7
– divot de compañero, oponente o co-competidor queda cerca de bola de jugador en bunker 13-4/18
– lie en bunker cambiado por cuadratura de otro jugador 20-3b/2
Partido suspendido por acuerdo
– en mesa de salida del Hoyo 13 no puede reanudarse sino hasta día siguiente; jugadores desean jugar los primeros 12 hoyos antes de reanudar el partido ... 7-2/11
– no puede reanudarse sino hasta tres días después; un jugador desea jugar en campo antes de reanudación 7-2/10
Puerta en cerca de límites 27/18
Punto de alivio más cercano
– de camino de carritos en condición anormal de terreno; punto de alivio más cercano de condición anormal de terreno de regreso en camino 1-4/8
– de camino de carritos en condición anormal de terreno; punto de alivio más cercano de condición anormal de terreno de regreso en camino; dropeo en condición anormal de terreno impráctico 1-4/8.5
Reglamentación incorrecta; si jugador debe quedar exento de penalidad y, en su caso, por qué duración 34-3/1.5
Rehusar obedecer una Regla en stroke play 2/3
Situación peligrosa
– peligro por hormigas rojas 33-8/22
significado del término 1-4/11
– serpiente de cascabel o abejas interfieren con juego 1-4/10

EQUIPO

Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO; BASTÓN(ES); CARRITO; CARRITO DE GOLF; ESTATUS DEL OBJETO

Bastón metido en bolsa de otro jugador por equivocación durante suspensión de juego 4-4a/5.5
Bastón que no cumple especificaciones es declarado aceptable por árbitro; jugador usa bastón 34-3/1.5
Bola dejada a un lado después de ser levantada golpeada por bola jugada en green por oponente o co-competidor 19-5/1
Bola desviada, detenida o movida por
– bastones pertenecientes a diferentes bandos cargados en una sola bolsa 19-2/5
– bolsa de competidor y luego por caddie 19-2/7
– bolsa de oponente o co-competidor dejada por caddie compartido 19-2/8
– carrito de golf compartido por dos jugadores; bola en movimiento desviada 19/1
– carrito de golf compartido por dos jugadores; bola en reposo movida 18/8
– carrito jalado por oponente o co-competidor 19-2/6
– carrito de golf o carrito de oponente o co-competidor; posteriormente golpea carrito de golf o carrito de jugador o compañero 19-3/3
– otra bola que accidentalmente se cayó a oponente o co-competidor 18/7.5
– tee que marca posición de bola de

jugador 20-1/17
– toalla dejada caer por jugador y movida por viento 18-2/17
Condición que prohíbe a jugadores tener otras personas (adicionales al caddie) llevar objetos, diferentes a bastones, para ellos 6-4/5.3
Estatus de
– carritos jalados por caddie compartido. 6-4/6
– guante usado como marca 20-2a/7
– persona en carrito de golf compartido .. 19/2
Explicación de "cualquier bola que ha jugado 18/7
Gorra usada para retirar impedimentos sueltos de línea de putt 16-1a/8
Guante (no reglamentario) usado durante varios golpes 14-3/21
Personas diferentes a caddie
– cargan objetos, distintos a los bastones, para el jugador durante la ronda 6-4/5.3
– contratado para llevar paraguas de jugador 6-4/5
Regla Local clarifica estatus de carritos de golf y personas manejándolos 33-8/4
Toalla
– colocada debajo de o enrollada en rodillas para ejecutar golpe 13-3/2
– cubriendo bastones de otro jugador retirada por jugador para determinar bastón usado 8-1/11
– dejada caer por jugador; movida por viento y causa movimiento de bola 18-2/17
– enrollada en uno mismo o colocada en cactus para protección para efectuar golpe 1-2/10
– tomada prestada de otro jugador; si esto está permitido 5-1/5
– usada para absorber agua ocasional 16-1a/1
– usada por jugador para retirar impedimentos sueltos de línea de putt 16-1a/8
– usada por árbitro para retirar agua ocasional o impedimentos sueltos en línea de putt 33/1
Tomar prestado equipo de otro jugador (p. ej., bolas, guantes, toallas, tees, etc.); si esto está permitido 5-1/5

ESCARCHA

Probar superficie de green por humedad 16-1d/4
Remoción de escarcha o rocío
– cercana a bola o en línea de juego 13-2/35
de línea de putt 16-1a/3

ESPECTADOR

Ver también AGENTE EXTERNO

Alega que score de competidor incorrecto .. 6-6d/5
Anotador no designado por Comité firma tarjetas 6-6b/5
Ayuda para retirar impedimento suelto grande 23-1/3
Bola en árbol desalojada por agente externo 18-1/9
Desvía o detiene bola a través del campo 19-1/4.1
Espectador dice que bola movida por agente externo pero jugador no seguro; . procedimiento para jugador si decisión de Comité no es posible en tiempo razonable 18-1/4
Identificar bola 27/12
Información equivocada dada por error después de juego de último hoyo; reclamación hecha después que resultado anunciado ... 2-5/11
Información sobre distancia obtenida de aparato para medir distancias por espectador unilateralmente dada a jugador 14-3/0.7
Jugador concede partido y espectador le informa de violación a Reglas de oponente; jugador presenta reclamación 2-4/15
Regla Local declara áreas de daño severo por l luvias y tráfico de espectadores como terreno en reparación 33-2a/3
Solicitar información de espectador sobre ubicación de bola de otro jugador 8-1/5
Sombra de espectador cubre bola 14-2/2.5

ESTACA, CUERDA O LÍNEA DE CONTROL DE GALERÍA

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; OBSTRUCCIONES

Interferencia de línea usada para propósitos de control de galería 24-2b/20
Pintura de línea que marca el campo se adhiere a bola 21/1
Regla Local define líneas usadas para control de galería como terreno en reparación 24-2b/20
Remoción de
– cuerda de control de galería por jugador empeora posición de la bola; jugador recoloca la cuerda 13-2/15.5
– estaca de control de galería por voluntario empeora lie de bola de jugador 20-3b/3

ESTACAS

Ver también BARDA, LÍNEA, PARED O ESTACAS DE LÍMITES; ESTATUS DEL OBJETO

Agente externo retira obstrucción inamovible en línea de juego de jugador 13-2/33
Bola dentro de margen natural de obstáculo de agua pero fuera de estacas definiendo margen 26/2
Bola dropeada queda en reposo y luego rueda fuera de límites 20-2c/3.5
Bola levantada y dropeada de estaca de límites bajo Regla de obstrucción 18-2/3
Bola provisional jugada de punto más cercano a hoyo que bola original visible; jugador erróneamente creyó bola original fuera de límites 27-2c/3
Competidor con interferencia de estaca de obstáculo de agua juega bola original luego invoca Regla 3-3 y juega segunda bola 3-3/6
Dónde colocar líneas o estacas que definen margen de obstáculo de agua 33-2a/4
Estaca de límites desplazada 33-2a/20
Estaca de límites no tiene relevancia en juego del hoyo siendo jugado 24/5
Estatus de mitad de green doble que sirve al hoyo no siendo jugado 25-3/1
Hoyo de estaca retirada que define obstáculo de agua 25/18

Jugador quita poste de límites en línea de juego pero lo recoloca antes de jugar 13-2/25
Lie de bola cambiado al retirar estaca de control de galería 20-3b/3
Límite alterado por quitar sin autoridad estaca de límites 33-2a/19
Regla Local
– considera todas las estacas del campo (excepto las de límites) como obstrucciones inamovibles 33-8/16
– permite alivio gratis de estaca inamovible de obstáculo de agua para bola en obstáculo;si esto está autorizado..... 33-8/15
Que sostiene árbol es rota al tratar de quitarla..... 13-2/16
Quitar estaca de límites que interfiere con swing..... 13-2/17

ESTATUS DEL OBJETO

Aire de ventilador o soplador 18-1/2
Anteojos 14-3/3
Aparato electrónico
– contiene medidas de distancias entre varios puntos 14-3/5.5
– usado durante ronda estipulada..... 14-3/16
Aparato para estirarse 14-3/10.5
Aparato para medir distancias 14-3/0.5
Aparato para medir pendiente o gradiente..... 14-3/0.5
Arañas y telarañas 23/5.5
Árbol
caído 23/7
– caído, en proceso de ser retirado 25/7
– caído, todavía unido a raíces 25/9
cajetes 33-2a/10.5
en bunker..... 13/2
– raíces fuera de terreno en reparación crecen de árbol dentro de terreno en reparación..... 25/10.7
– resto de tronco de árbol cortado todavía unido a tierra 25/8
Arena derramada sobre margen de bunker..... 13/1
Automóvil estacionado..... 24/8
Auxiliar de swing usado durante ronda estipulada; jugador declara uso necesario por motivos médicos..... 14-3/15.5
Bases de concreto de postes de cerca de límites..... 24/3
Bastón(es)
chipper 4-1/3
– componentes de bastones (cabezas y varillas) ensamblados y/o llevados durante ronda 4-4a/15
– declarado fuera de juego antes de la ronda pero llevado durante la ronda..... 4-4c/1
– llevado para jugador por persona caminando con el grupo 4-4a/16
– pedazos de bastón roto llevados durante ronda 4-4a/14
– usado como línea con plomo 14-3/12
Bellota empotrada..... 23/9
Bebida embotellada usada como nivel..... 14-3/12.5
Binoculares 14-3/3
Bola
– a ser retirada de Lista de Bolas Aprobadas..... 5-1/1.7
abandonada..... 24-1/2
aparato para calentar..... 14-3/13.5
– calentada artificialmente..... 14-3/13.5
– colocada detrás de marca en green por caddie para que jugador determine línea de putt..... 20-4/2
– con intención que sea provisional pero nadie cerca para oir anuncio 27-2a/1.3
– conteniendo chip radio transmisor..... 14-3/14
– declarada perdida antes que otra bola puesta en juego..... 27/16
– dentro de, pero tocando, cerca de límites; cuándo fuera de límites 27/19
– en orilla de bunker sobrecolgando la arena 13/3
– impactada en tierra (criterio para considerarse impactada 25-2/0.5
– impactada en ceja de bunker..... 13/4
– movida accidentalmente por jugador durante suspensión de juego..... 18-2/25
– no en Lista de Bolas Aprobadas 5-1/1.5
– pedazo de bola rota golpeado por jugador creyéndolo su bola en pasto denso 15/3
– que cruza calle pública, que divide campo y definida como fuera de límites, y queda en reposo en otra parte de campo 27/20
– si es que embocada; impactada en pared del hoyo; no toda debajo de nivel del suelo 16/3
– si es que embocada; impactada en pared del hoyo; toda debajo de nivel del suelo 16/2
si es que en green 16/1
– sobre obstrucción en bunker 13/5
– tocando obstáculo de agua y otra parte del campo..... 26/1.5
Bola provisional jugada desde punto más cercano al hoyo que bola original visible; jugador creyó erróneamente que bola original fuera de límites 27-2c/3
Bola restaurada (*refurbished* 5-1/4
Bola "X-out..... 5-1/4
Brújula usada durante ronda..... 14-3/4
Bunker totalmente en reparación 25/13
Calculadora 14-3/16
Calentador de bolas de golf..... 14-3/13.5
Calentador de manos..... 14-3/13
Canales de drenaje de concreto..... 33-8/36.5
Capitán o coach de equipo 33-1/11.5
Carritos de golf motorizados..... 33-8/4
Carritos jalados por caddie compartido..... 6-4/6
Carro estacionado 24/8
Cerca afuera de límites inclinada a través de línea de límites..... 13-2/20
Césped levantado por drenaje subterráneo 24/14
Computadora de mano (portátil..... 14-3/16
Conchas finamente molidas..... 33-8/40
Conchas trituradas usadas para superficie de camino..... 23/14
Cortes de pasto podado..... 25/11
Criaturas similares a insectos..... 23/5.5
Cubierta de cabeza de bastón con peso o "dona" en bastón..... 14-3/10
Divot no suelto..... 13-2/5
Dos hoyos en cada green de campo de

nueve hoyos 16/7
Escalón unido a cerca de límites 24/1
Escalones, de madera o tierra 24/12
Estaca de límites desplazada 33-2a/20
Estaca de límites sin relevancia para juego del hoyo siendo jugado 24/5
Fruta
cáscaras 23/4
en que bola se impacta 23/10
Guante usado como marca de delimitación; si es que es equipo 20-2a/7
Gusano
deshechos de 23-1/1
parcialmente bajo tierra 23/8
Hongo, creciendo en línea de putt 16-1a/15
Hora de salida fijada por jugadores 33-3/1
Hormigas y hormigueros 23/5
Hoyos de aireación 25/15
Impreso en bola 5-1/4
Insecto
en bola 23-1/5
– volando en obstáculo de agua 13-4/16.5
Lentes 14-3/3
Lie cambiado por retiro de estaca de control de galería 20-3b/3
Línea con plomo usada durante ronda 14-3/11
Línea o marca de control de galería de cal o pintura 24-2b/20
Logotipo en bola 5-1/4
Marcas de salida después de primer golpe 11-2/1
Material similar a arena 33-8/40
Medidor de distancia unido a carrito de golf 14-3/1
Medidor de viento (manómetro 14-3/0.5
Mitad de green doble que sirve al hoyo no siendo jugado 25-3/1
Montículo
estatus de 25/23
– tierra suelta o montículo hecho por topo 23/11
Musgo o enredadera en árbol y en tierra 13-2/37
Objeto artificial inamovible situado fuera de límites 24-2b/21
Objeto artificial movible fuera de límites 24-1/3
Objetos en crecimiento con raíz en área ecológica sobrecuelgan fuera de dicha área 33-8/44.5
Parte de cerca de límites dentro de línea de límites 24/4
Parte movible de manguera de riego 24-2b/15.3
Pasto adherido a bola 21/2
Pasto levantado por drenaje subterráneo 24/14
Pedazo de tierra 23/13
Pera, a medio comer 23/3
Persona
– caminando junto con grupo de jugador lleva bastones adicionales para jugador 4-4a/16
– contratada para llevar paraguas para jugador; adicional al caddie 6-4/5
– en carrito de golf compartido 19/2
– o personas que no son el caddie cargan objetos, que no son bastones, para jugador 6-4/5.3
– que transporta bastones de jugador en carrito o carrito de golf motorizado 6-4/2.5
Piedra
– desprendida de muro de retención en obstáculo de agua 24/6
– que sirve como parte de drenaje en bunker 24/7
– usada para superficie de camino 23/14
Plantas que no crecen pero que están en terreno en reparación 25/10.9
Plomada
– bastón usado como plomada durante ronda 14-3/12
usada durante ronda 14-3/11
Polvo de lava 33-8/40
"Práctica" estampado en bola 5-1/4
Puente en obstáculo de agua 13-4/30
Puerta en cerca o muro de límites 27/18
Radio 14-3/16
Rastrillo mientras es sostenido por caddie (o cualquier jugador 19-2/10
Rocío o escarcha en línea de putt 16-1a/3
Rocío o escarcha en otro que no sea línea de putt 13-2/35
Saliva 25/6
Serpiente 23/6.5
Soportes angulares de cerca de límites 24/2
Suelo cubierto por pasto en bunker 13/2
Tapones de aireación 23/12
Teléfono celular si es que es equipo artificial 14-3/16
Televisión 14-3/16
Tensores que soportan cerca de límites 24/2
Tierra suelta de hoyo hecho por ave, reptil o animal de madriguera 23/11
Tiza aplicada a cara de bastón 4-2/3
Trozo de tierra 23/13
Trozos de madera cubriendo superficie de camino o sendero 23/14
Víbora 23/6.5

ETIQUETA

Bastón arrojado, azotado o usado para golpear suelo o árbol 4-3/1
Competidor, que no es el anotador, no notifica a jugador, anotador o Comité de infracción de jugador en forma oportuna . 33-7/9
Competidor busca ayuda de co-competidor para eludir penalidad 33-7/7
Falla consciente de corregir malentendido de oponente sobre estado de partido 9-2/12
Jugador rehúsa informar a oponente sobre golpes efectuados 9-2/3.5
Putt de práctica efectuado antes que oponente emboque 30/6
Regla Local para violación de conducta deportiva o política de competencia; si esto está permitido 33-8/6
Solicitud de atender asta-bandera declinada por oponente o co-competidor 17-1/2
"Único propósito de cuidar el campo," significado de 1-2/0.7
– huellas hechas al buscar bola; si es que jugador puede alisarlas antes de siguiente golpe 13-4/11
– huellas hechas al sacar rastrillo alisadas antes de efectuar golpe 13-4/9
– huellas hechas por árbitro al entrar a bunker a reglamentación; si es que jugador puede alisarlas antes de

siguiente golpe 13-4/10
– impedimento suelto movido en bunker cuando jugador alisa huellas al caminar hacia bola 13-4/9.5
"Violación grave de etiqueta", significado de 33-7/8

FAIRWAY Y ÁREAS DE CORTE MÁS BAJO

Ver también A TRAVÉS DEL CAMPO; BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO

Alivio tomado de obstrucción para golpe hacia green; misma obstrucción luego interfiere con cuadratura para tiro lateral necesario hacia fairway 24-2b/9.5
Árbol caído en fairway 25/9.5
Bola de jugador desviada por golpe de jugador en otro grupo 19-1/2
Bola dropeada se impacta en fairway 25-2/2
– en fairway; procedimiento si bola se vuelve a impactar al dropearse 25-2/2.5
Bola en pendiente pronunciada golpeada directamente dentro de la tierra 25-2/6
Bola reposa en su impacto en
– cara o banco de pasto de bunker 25-2/5
– terreno en reparación en área de corte más bajo 25-2/4
Bola robada por agente externo de punto desconocido 18-1/5
Bolas de oponentes en lados opuestos del fairway; procedimiento para árbitro para determinar cuál está más lejos del hoyo 10-1b/1
Dropeo de rough a fairway al obtener alivio de obstrucción inamovible o condición anormal del terreno; si esto está permitido 24-2b/8
Estatus de
– árbol caído todavía unido al tronco 25/9
– hoyos y tapones de aireación 23/12
Impacto de bola en zona de dropeo en fairway reparado antes de dropear bola 13-2/10
Jugador encuentra bola de jugador que la perdió y le paga en su dirección 7-2/5.5
Levantar bola para determinar si reposa en su impacto 20-1/0.7
Límite interior entre hoyos; si esto está permitido 33-2a/12
Regla Local
– considera paredes de bunker de pasto apilado (cubiertas por pasto o tierra) como no en área de corte más bajo 33-8/39
– considera pared de bunker parcialmente cubierta por pasto como parte del bunker 33-8/39.5
– da alivio en todos los casos en lado del fairway de camino pavimentado, o zona de dropeo, cuando punto de alivio más cercano de hecho no da alivio; si esto está autorizado 33-8/19
– establece procedimiento para "lies preferentes" o "reglas de invierno", (espécimen ..... Ap I-B-4c
– green equivocado; considerado que incluye collarín para prohibir dropear en y jugar desde él 33-8/33
– otorga alivio de terreno en reparación de fairway del primer hoyo sólo durante juego de dicho hoyo; si esto está autorizado 33-8/23
– permite alivio de camino sin superficie artificial que cruza fairway sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-8/20
– permite alivio de línea de juego de cajas de control de riego cerca de fairway; si esto está autorizado 33-8/17
– permite alivio por intervención de obstrucciones inamovibles en áreas de corte más bajo cercanas a los greenes ..... Ap I-B-6
– permite alivio sin penalidad para bola en obstáculo de agua dentro de los límites del fairway; si esto está autorizado 33-8/36

FLORES

Considerar área de flores exóticas cercana a green como área ecológica 33-8/41
Establecer línea de límites más adentro que la cerca de la propiedad para proteger flores 33-2a/15
Regla Local requiere alivio con penalidad de plantación o vivero; si esto está permitido 33-8/29

FUERA DE LÍMITES

Ver también BARDA, CERCA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE DEFINEN LÍMITES; BOLA PROVISIONAL; MACAR Y DEFINIR EL CAMPO

Alivio de obstrucción inamovible incidentalmente resulta en alivio de cerca de límites 24-2b/6
Bola creída erróneamente fuera de límites levantada; competidor juega otra bola desde mesa de salida 18-2/11
Bola de jugador golpea a caddie parado fuera de límites y queda en reposo en el campo 19-2/3
Bola traída al campo por corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
Bola provisional
anuncio de 27-2a/1
– determinar quién juega bola provisional en golpes alternos 29-1/3
– indistinguible de bola original 27/11
– jugada de punto más cercano al hoyo que bola original visible; jugador erróneamente creyó bola original fuera de límites 27-2c/3
– jugada en ausencia de posibilidad razonable que bola original perdida o fuera de límites 27-2a/3
– jugada en creencia errónea que es bola original 27-2b/7
– levantada por creencia errónea que bola original está dentro del campo 27-2b/8
– posiblemente perdida o fuera de límites; tercera bola jugada sin ser anunciada 27-2a/4
– usada como segunda bola cuando no es determinable si bola original fuera de límites 3-3/1
Bola queda en reposo fuera de límites
– bola abandonada encontrada fuera de límites, jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada dentro del campo 15/12

– bola accidentalmente golpea a oponente parado fuera de límites y queda en reposo fuera de límites 19-3/1
– bola arrojada al campo por agente externo y jugada; caddie conoce acto de agente externo 15/9
– bola arrojada al campo por agente externo; ni jugador ni caddie conocen acto de agente externo 15/10
– bola de jugador golpea a caddie parado fuera de límites y queda en reposo fuera de límites 19-2/4
– bola de jugador golpea a caddie; bola queda en reposo fuera de límites 19-2/2
– bola dropeada bajo Regla 20-5 toca campo a través del campo a pulgadas y no más cerca del hoyo que punto en bunker desde donde se jugó último golpe 20-5/2
– bola dropeada, queda en reposo y luego rueda fuera de límites 20-2c/3.5
– bola en tee fallada y luego golpeada y enviada fuera de límites 20-5/1
– bola entra en hoyo de animal de madriguera en campo y queda en reposo fuera de límites 25-1b/24
– bola equivocada jugada fuera de límites; otra bola jugada bajo Regla 27-1; bola original luego encontrada ahí cerca 15/11
– bola jugada de bunker queda fuera de límites o perdida; jugador prueba condición de bunker o rastrilla huellas antes de dropear otra bola en bunker 13-4/37
– bola jugada desde fuera de mesa de salida va a fuera de límites 11-4b/6
– bola jugada desde obstáculo de agua va a fuera de límites 26-1/10
– bola movida a fuera de límites por cauce de agua en obstáculo de agua 26-1/7
– bola movida accidentalmente por movimiento hacia atrás de bastón después de fallar golpe; bola queda
– en reposo fuera de límites 18-2/22
– bola movida después de varios swings de práctica cerca de la bola y queda en reposo fuera de límites; jugador juega desde fuera de límites 18-2/5
– bola no alcanzable o identificable en tubería subterránea con entrada fuera de límites 24-3b/1
– bola original fuera de límites; bola recolocada en tee bajo procedimiento de golpe y distancia tocada al tomar postura y cae del tee 11-3/3
– bola original y bola provisional encontradas fuera de límites 27-2c/4
– bola sacada del campo con golpe desde mesa de salida equivocada no es cancelado en partido 11-5/3
– caddie de oponente levanta bola de jugador que puede o no haber estado fuera de límites 18-3b/5
– explicación de opciones bajo Regla 26-2b si bola jugada desde obstáculo de agua queda en reposo fuera de límites 26-2/1
– golpe efectuado con bola en reposo fuera de límites 15/6
– golpe efectuado desde área ecológica definida como fuera de límites 33-8/43
– golpes alternos mixtos en que se usan diferentes mesas de salida para hombres y mujeres; golpe de salida enviado fuera de límites 29/2
– jugador envía bola fuera de límites, se levanta, dropea bola junto a la de compañero y efectúa golpe de práctica 30-3f/7
– vehículo de mantenimiento desvía bola a fuera de límites; bola sustituta jugada desde lugar donde bola fue desviada 20-7/1
Jugador entra a área ecológica a recoger bola 33-8/42
Objeto o condición fuera de límites
– entrada a tubería fuera de límites, bola encontrada o perdida pero conocido o virtualmente cierto que reposa en tubería bajo campo 24-2b/12
– entrada a tubería fuera de límites, bola inalcanzable o no identificable en tubería 24-3b/1
– hoyo de animal de madriguera fuera de límites, bola entra en él y queda en reposo dentro de límites 25-1b/23
– interferencia por objeto artificial inamovible situado fuera de límites 24-2b/21
– mejorar área de intención de swing al mover objeto fijo o en crecimiento situado fuera de límites 13-2/19
– objeto artificial movible reposa fuera de límites 24-1/3
– objetos en crecimiento con raíz en área ecológica definida como fuera de límites sobrecuelgan campo 33-8/44.5
– obstáculo de agua no marcado con margen izquierdo fuera de límites 26/3
– parte de cerca fuera del campo se inclina sobre límites e interfiere con swing 13-2/20
– retirar impedimento suelto situado fuera de límites 23-1/9
Objetos que definen fuera de límites
– alivio de obstrucción inamovible incidentalmente resulta en alivio de cerca de límites 24-2b/6
– bases de concreto de postes de cerca de límites 24/3
– bola levantada y dropeada de estaca de límites bajo Regla de obstrucciones 18-2/3
– castigo por quitar una estaca de fuera de límites omitido en la tarjeta de score devuelta al Comité 6-6d/6
– considerar bola dentro del campo hasta que quede más allá de muro de límites 33-2a/16
– cuándo bola dentro de la cerca de límites se considera fuera de límites 27/19
– escalón unido a cerca de límites 24/1
– establecer línea de límites dentro de cerca que limita la propiedad 33-2a/15
– estacas de límites que no tienen relevancia en el juego del hoyo siendo jugado 24/5
– estaca que define fuera de límites retirada durante competencia sin autoridad 33-2a/19
– límite interior entre hoyos 33-2a/12
– marcar áreas ecológicas; recomendaciones para Comité 33-8/41
– mejorar posición de bola al doblar

cerca de límites 13-2/18
– mover bola recargada contra cerca de límites golpeando otro lado de la cerca 14-1/5
– parte de cerca de límites dentro de línea de límites 24/4
puerta en cerca de límites 27/18
– retirar estaca de límites en línea de juego pero recolocada antes del golpe 13-2/25
– retiro de estaca de límites que interfiere con swing 13-2/17
– río u otro cuerpo de agua adyacente al hoyo pero fuera de propiedad del club 33-2a/11
– tensores o cables angulares que soportan cerca o muro 24/2
– tubería expuesta adyacente y paralela a cerca de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1
Re-dropeo requerido al proceder bajo Regla de fuera de límites; si es que jugador puede sustituir bola al re-dropear 20-6/4
Regla Local
– camino público definido como fuera de límites divide el campo; estatus de bola que cruza el camino 27/20
– considera área alrededor de mesa de salida dentro del campo para golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante; si esto está autorizado 33-2a/13
– considera área de hoyo adyacente fuera de límites para juego de un hoyo particular pero no para juego de otros hoyos 33-2a/14
– considera área de hoyo adyacente fuera de límites sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-2a/14
– considera bola en campo hasta que pase muro de límites 33-2a/16
– estacas de límites sin relevancia para juego del hoyo siendo jugado 24/5
– para prevenir cortar un "dog leg;" considerar bola fuera de límites si cruza límite aunque regrese y quede en reposo en misma parte del campo; si esto está autorizado 33-8/38
Si jugador tiene derecho a conocer ubicación de bola de oponente que puede estar fuera de límites antes de jugar 9-2/16

GOLPE

Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO; BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR BASTÓN; BOLA EQUIVOCADA; COMPETENCIA CON HANDICAP Y GOLPES DE VENTAJA; CONCESIÓN; GOLPE CANCELADO; GOLPE Y DISTANCIA; PRÁCTICA; SWING DE PRÁCTICA

Anclaje
antebrazo intencionalmente mantenido contra el cuerpo mientras se ejecuta el golpe 14-1b/1
bastón anclado antes pero no durante el golpe 14-1b/4
bastón anclado durante parte del golpe 14-1b/5
bastón en contacto con la ropa durante el golpe 14-1b/7
significado de "antebrazo" 14-1b/3
significado de "punto de anclaje" 14-1b/2
toca el cuerpo inadvertidamente durante el golpe 14-1b/6
Árbitro incorrectamente indica a jugador cancelar y repetir golpe 34-3/1.3
Asta-bandera en una mano; putt corto embocado con putter en otra mano; si esto infringe alguna Regla 17-1/5
Bastón dañado al efectuar golpe, swing o golpe de práctica; si es que "dañado en el curso normal del juego 4-3/1
Bastón golpea suelo varias pulgadas atrás de bola, moviéndola sin tocarla; continuación de swing golpea bola en movimiento 14-4/3
Bola fallada con golpe
– en golpes alternos a propósito; si es que golpe cuenta y cuál compañero juega siguiente golpe 29-1/7
– en golpes alternos accidentalmente; cuál compañero juega siguiente golpe 29-1/6
– jugador luego considera injugable; explicación de opción de golpe y distancia 28/7
– jugador luego toma postura y accidentalmente tira bola de tee 11-3/1
– luego se descubre era bola equivocada 15/1
– movimiento hacia atrás de bastón después de golpe fallado accidentalmente mueve bola 18-2/22
Bola oscila con el viento; si jugador puede efectuar golpe sin incurrir penalidad 14-5/2
Bola se mueve durante backswing; golpeada mientras todavía está en movimiento 14-5/1
Bola no visible
– desalojada por golpe a propia bola 15/2
– desalojada por swing de práctica 7-2/7
Caddie concede siguiente golpe a oponente; bola luego levantada 1-4/3.5
Efectuado
– a bola de la práctica durante juego de un hoyo 7-2/5
– a bola de plástico durante juego de un hoyo 7-2/4
– después de resultado del hoyo decidido 7-2/1.5
Jugador sostiene paraguas y efectúa golpe; si esto infringe Regla 14-2 ..... 14-2/2
Pedazo de bola rota en rough denso confundida por bola de jugador; jugador efectúa golpe; si esto es golpe a bola equivocada 15/3
Si es que bola golpeada más de una vez durante el golpe si bola
– golpea tubo de drenaje y en rebote es desviada por cara de bastón 14-4/2
– se adhiere a cara de bastón después de golpe 1-4/2
Si es que golpe efectuado y/o bola golpeada honestamente si
– bastón detenido o desviado por rama durante golpe 14/1
– bastón se rompe durante backswing, swing completado 14/2
– bastón se rompe durante golpe; swing completado pero falla bola;

cabeza de bastón cae y mueve bola 14/5
– bastón se rompe durante golpe; swing detenido antes de alcanzar bola; cabeza de bastón cae y mueve bola 14/4
– bola de la práctica regresada a área de práctica por jugador 7-2/5
– bola golpeada con backswing de media pulgada 14-1/4
– bola golpeada con grip de putter 14-1/3
– bola golpeada con movimiento tipo shuffleboard 14-1/2
– bola golpeada con movimiento tipo billar 14-1/2
– bola golpeada con parte posterior de cabeza de bastón 14-1/1
– bola golpeada desde área ecológica 33-8/43
– bola jugada desde fuera de mesa de salida en stroke play 11-4b/6
– bola jugada de mesa de salida equivocada en match play se va fuera de límites; golpe no cancelado por oponente 11-5/3
– bola movida con bastón de orilla del hoyo en disgusto 18-2/23
– bola movida con bastón, después de marcarla, en vez de levantada 20-1/22
– cabeza de bastón se separa de varilla durante golpe 14/3
– con postura tomada, por temor que se moverá la bola, jugador sostiene bastón con una mano y golpea la varilla con la otra mano para mover bola 14-1/6
– después de ser casi golpeado por bola del grupo de atrás; en enojo, jugador golpea bola de regreso al grupo 1-4/4
– en partido de golpes alternos bola jugada desde fuera de mesa de salida 29-1/1
– intento de golpear bola cesa durante golpe y jugador altera recorrido de cabeza de bastón para evitar golpear bola 14/1.5
– jugador golpea bola extraviada a jugador que la había perdido 7-2/5.5
– más de un bastón usado al efectuar golpe 14-1/7
– otro lado de cerca golpeado para mover bola recargada contra cerca 14-1/5
– parte inferior de rama golpeada para desalojar bola fuera de alcance en rama 14/7
– swing interrumpido después que rama rota durante backswing 13-2/14.5
Significado de "golpes efectuados al continuar el juego de un hoyo 7-2/1.7
Swing de práctica desaloja bola no visible 7-2/7
– mueve accidentalmente bola a través del campo 18-2/20
– mueve accidentalmente bola antes de golpe de salida 18-2/19

GOLPE CANCELADO

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; GOLPE Y DISTANCIA; MESA DE SALIDA; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS

Bola de jugador golpea a oponente, o caddie o equipo de oponente, después de golpe
– carrito de golf compartido golpeado mientras oponente conduce 19/1
– carrito de oponente desvía bola de jugador que luego golpea carrito de jugador 19-3/3
– oponente parado en campo golpeado accidentalmente; bola sale fuera de límites 19-3/1
Bola se rompe en pedazos después de golpear camino; procedimiento para jugador 5-3/4
Bola(s) provisional(es) jugada(s) fuera de turno
– desde mesa de salida; si es que golpe puede ser cancelado 10-3/1
– desde otro lugar que mesa de salida; cuándo puede oponente cancelar golpe 10/4
Comité por error
– indica a jugador cancelar y repetir golpe 34-3/1.3
– indica a jugador jugar de lugar equivocado; error descubierto antes que jugador inicie siguiente hoyo; procedimiento cuando violación grave involucrada 34-3/3
Competidor juega fuera de turno, cree que golpe debe ser cancelado, dropea bola en lugar desde donde jugó último golpe; procedimiento cuestionado 27/17
Después de golpe en green
– agente externo en movimiento desvía bola; golpe no repetido como requiere Regla 19-1b 19-1/3
– asta-bandera golpeada cuando a propósito no sacada por co-competidor a quien se pidió atenderla; procedimiento para jugador 17-3/2
– bola dejada caer accidentalmente por oponente o co-competidor golpea bola en movimiento de jugador 19-5/1.7
– bola golpea bola de oponente o co-competidor dejada a un lado después de ser levantada 19-5/1
– bola recolocada mientras otra bola en movimiento después de golpe en green; bola en movimiento golpea bola recolocada; procedimientos para actos tanto accidentales como deliberados 16-1b/3
– co-competidor deliberadamente desvía o detiene putt de jugador; procedimiento para jugador 19-1/5
– perro desvía o recoge bola en movimiento 19-1/7
– revestimiento de hoyo desvía bola al ser accidentalmente sacado con asta-bandera del hoyo 17/8
– tuerca, que cae de asta-bandera cuando persona que la atiende la quita, desvía bola 17/9
Golpe jugado desde fuera de mesa de salida o mesa de salida equivocada en match play
– cancelado por oponente; orden de juego correcto 11-4a/1
– cancelado por oponentes en golpes alternos; qué compañero repite golpe 29-1/1
– sale fuera de límites; procedimiento si golpe no cancelado por oponente 11-5/3
Golpe jugado fuera de turno en match play
– bola provisional, más cerca del hoyo

que la de oponente, embocada por jugador para concluir búsqueda de oponente de bola original de jugador; si es que oponente puede cancelar golpe 27-2b/1
– bunker rastrillado por jugador después de jugar fuera de turno; oponente cancela golpe y jugador debe dropear en área rastrillada 13-4/39
– compañeros juegan fuera de turno desde mesa de salida; oponentes cancelan golpe de un compañero pero no ambos; si esto está permitido 30-1/1
– después de golpe de jugador, oponente reclama que jugó fuera de turno; procedimiento para árbitro 10-1b/1
– formato de tres bolas en match play; jugador juega fuera de turno; un oponente solicita se repita el golpe, el otro oponente no lo solicita 30-2/1
– jugador potea en vez de cumplir solicitud de oponente de levantar bola por interferencia 10-1c/2
– oponente solicita a jugador volver a jugar en orden correcto; oponente efectúa golpe, luego retira solicitud de que jugador repita golpe; procedimiento para jugador 10-1c/1
Regla Local
– provee alivio de cables de energía eléctrica, líneas telefónicas y tensores temporales (espécimen ..... Ap I-B-7b
– requiere cancelar y volver a jugar golpe sin penalidad por bola desviada por cable, torre o poste de energía eléctrica 33-8/13
Reglamentación incorrecta de árbitro pone a jugador en competencia en stroke play en seria desventaja; si es que error puede ser corregido al cancelar golpes efectuados 34-3/3.3
Si es que cancelar y volver a jugar golpe está permitido cuando aspersor desvía bola 33-8/12
– asta-bandera es clavada en suelo a cierta distancia de hoyo por bromista 1-4/3
– jugador golpea mal la bola al ser distraído por bola que se cae a otro jugador 1-4/1

GOLPE Y DISTANCIA

Bola abandonada
– considerada injugable jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada 28/14
– encontrada fuera de límites jugada bajo procedimiento de golpe y distancia; bola original luego encontrada dentro de límites 15/12
Bola considerada injugable
– a través del campo; dropeada en obstáculo de agua bajo Regla 28b o c; jugador desea proceder bajo Regla de obstáculo de agua en vez de jugar bola dropeada 28/4.5
– cuándo bola considerada injugable debe ser encontrada e identificada 28/1
– después que jugador falla golpe a bola en raíces; jugador desea regresar a mesa de salida 28/7
– después que jugador golpea bola a través del campo; jugador regresa a mesa de salida y juega 28/6
– en bunker; jugador levanta bola, anuncia intención de proceder bajo Regla 28a y arregla irregularidades; si esto está permitido 13-4/35.8
– lugar desde donde se jugó golpe previo más cerca del hoyo; si es que jugador puede proceder bajo opción de golpe y distancia (Regla 28a 28/8
– regresión bajo Regla de bola injugable; cuándo se permite 28/5
– y dropeada en otro lie injugable; bola considerada injugable segunda vez, jugador desea proceder bajo golpe y distancia 28/6.5
Bola movida, levantada o tocada
– bola en bunker se mueve al quitar rastrillo; si es que jugador puede proceder bajo golpe y distancia o cualquier otra opción fuera de bunker o presionar bola en arena si no es posible recolocar o colocar en bunker sin acercarse al hoyo 20-3d/2
– bola levantada sin intención de proceder bajo golpe y distancia y sin autoridad; jugador seguidamente juega bajo golpe y distancia 27-2b/10
– bola movida accidentalmente por swing de práctica antes de golpe de salida 18-2/19
– bola movida a dentro de límites por corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
– bola movida a fuera de límites por corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/7
– golpe apenas toca bola que cae de tee; jugador levanta y coloca en tee 18-2/2
– golpe de salida erróneamente creído fuera de límites; competidor regresa a mesa de salida y juega otra bola 18-2/11
– golpe falla bola en tee; jugador ajusta altura de bola en tee 18-2/1
– golpe falla bola en tee; jugador toma postura y accidentalmente tira bola de tee 11-3/1
Bola original no encontrada
– bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia levantada cuando bola original encontrada dentro de cinco minutos 15/5
– bola original no encontrada creída en bunker; competidor dropea bola sustituta en bunker y juega; luego bola original encontrada fuera de bunker 20-7c/3
– bola sustituta dropeada en área donde bola original se cree está y jugada 27-1/3
– bola sustituta dropeada en lugar donde se jugó golpe anterior bajo golpe y distancia; luego bola original encontrada dentro de cinco minutos 27-1/2
– bola sustituta dropeada en lugar donde se jugó golpe anterior; luego bola original encontrada dentro de cinco minutos y jugada 27-1/2.3

– bola sustituta jugada bajo procedimiento para bola perdida en condición anormal de terreno (Regla 25-1c) en ausencia de conocimiento o certeza virtual 25-1c/2
– bola sustituta jugada bajo procedimiento para bola perdida en terreno en reparación (Regla 25-1c) después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia (Regla 27-1 ..... 15/8
– bola sustituta puesta en tee en lugar de golpe previo; bola original encontrada dentro de cinco minutos..... 27-1/1
– sin conocimiento que bola original embocada, jugador pone otra bola en juego 1-1/2
– tratada como en obstáculo de agua..... 26-1/3.7
– tratada como movida por agente externo en ausencia de conocimiento o certeza virtual a tal efecto; jugador sustituye bola bajo procedimiento en Regla 18-1 y juega..... 27-1/2.5
Bola sustituta jugada
– bajo procedimiento para bola perdida en condición anormal de terreno (Regla 25-1c) en ausencia de conocimiento o certeza virtual que bola original en condición..... 25-1c/2
– bajo procedimiento de bola perdida en terreno en reparación (Regla 25-1c) después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia (Regla 27-1) 15/8
– bajo Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1b o c) sin conocimiento o certeza virtual que bola original en obstáculo; bola original luego encontrada en obstáculo 26-1/4
– bajo Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1b o c); bola original luego encontrada fuera de obstáculo..... 26-1/3
– desde área donde bola original se cree está 27-1/3
Competidor juega fuera de turno, cree que golpe debe ser cancelado, dropea bola en lugar desde donde jugó último golpe; procedimiento cuestionado..... 27/17
Fuera de límites, bola
– creída erróneamente fuera de límites es levantada; competidor juega otra bola desde mesa de salida 18-2/11
– dropeada bajo golpe y distancia toca punto a través del campo a pulgadas y no más cerca del hoyo que punto en bunker donde golpe anterior efectuado..... 20-5/2
– jugada desde fuera de mesa de salida sale de límites 11-4b/6
– jugada desde punto donde bola original desviada fuera de límites por vehículo de mantenimiento 20-7/1
– movida a dentro de límites por corriente de agua de obstáculo de agua lateral..... 26-1/8
– movida a fuera de límites por corriente de agua en obstáculo de agua lateral..... 26-1/7
– original fuera de límites; bola recolocada en tee bajo golpe y distancia tocada al tomar postura cae del tee 11-3/3
Golpe efectuado fuera de turno de mesa de salida es abandonado; otra bola jugada en orden correcto..... 10-2c/1
Jugador pretende jugar bola provisional
– nadie presente para oir anuncio 27-2a/1.3
– después de buscar tres minutos jugador dropea una bola provisional, entonces encuentra la bola original dentro de los cinco minutos..... 27-2a/5
Obstáculo de agua, bola
– asumida en obstáculo de agua; conocimiento o certeza virtual no establecidos; jugador procede bajo golpe y distancia; bola original encontrada fuera de obstáculo..... 26/6
– jugada de obstáculo de agua regresa a obstáculo después de haber salido de él..... 26-2/2
– movida a dentro de límites por corriente de agua de obstáculo de agua lateral..... 26-1/8
– movida a fuera de límites por corriente de agua en obstáculo de agua lateral..... 26-1/7
– sustituida y jugada bajo Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1b o c) sin conocimiento o certeza virtual que bola original en obstáculo; bola original luego encontrada en obstáculo 26-1/4
– sustituida y jugada bajo Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1b o c); bola original luego encontrada fuera de obstáculo 26-1/3
Punto desde donde golpe previo jugado no precisamente conocido; explicación de cómo determinar "punto estimado" para dropear bajo golpe y distancia 20-2c/1.5

GOLPES ALTERNOS

Ambos jugador y compañero pegan desde mesa de salida en golpes alternos 29-1/9
Bastones de compañeros llevados en una sola bolsa; si esto está permitido..... 4-4a/4
Bola provisional en competencia de golpes alternos
– compañero equivocado juega bola provisional..... 29-1/4
– orden de juego cuando jugada en lugar que no sea mesa de salida..... 10/4
– si es que compañero que se adelantó antes del golpe de salida puede regresar a mesa de salida a jugar bola provisional.. 29-1/4.5
– qué compañero debe jugar bola provisional..... 29-1/3
Cambiar compañeros después de jugar desde primera mesa de salida; si esto está permitido 29/1
Compañeros equivocados de ambos bandos salen desde mesa de salida en partido de golpes alternos 29-2/1
Concesión de partido de golpes alternos decidido por partido individual 2-4/21
Condición de competencia designa qué compañero debe jugar desde primera mesa de salida; si esto está permitido..... 33-1/3.5
Cuándo inicia y termina ronda estipulada
en match play 2/2
en stroke play..... 3/3
Disputas y reclamaciones en partido de golpes alternos
– bando sale en tres hoyos en orden

incorrecto; oponentes presentan reclamación en tercer hoyo 29-2/2
– procedimiento para reclamación válida 2-5/2
Dropear bola bajo Regla; qué compañero debe dropear 29/4
Golpear arena en bunker con bastón después de no poder sacar bola de bunker; si es que bando incurre penalidad 29/5
Golpes alternos mixtos cuando no se usan las mismas mesas de salida para hombres y mujeres; golpe de salida enviado fuera de límites 29/2
Hora de salida; si es que ambos jugadores deben estar presentes 29/7
Jugador falla golpe
– a propósito para que compañero juegue golpe sobre agua 29-1/7
– accidentalmente al intentar golpe 29-1/6
– Jugador practica putts en green anterior después que su compañero salió desde mesa de salida del siguiente Hoyo 29/3
Orden de juego entre compañeros en golpes alternos
– bando sale en orden incorrecto durante tres hoyos; oponentes presentan reclamación en tercer hoyo 29-2/2
– cuando se jugó bola equivocada 29-1/8
– cuando golpe accidentalmente no hace contacto con bola 29-1/6
– cuando golpe de salida es jugado desde afuera de mesa de salida en stroke play 29-1/2
– cuando golpe de salida jugado desde afuera de mesa de salida en partido es cancelado por oponentes 29-1/1
– cuando golpe de salida queda fuera del campo 29/2
– cuando jugador mueve accidentalmente bola después de tomar postura 29-1/5
– cuando se juega bola provisional 29-1/3
– cuando swing falla bola a propósito 29-1/7
Partido de golpes alternos
– iniciado como partido de bola baja; error descubierto en Hoyo 9 ..... 6-1/1
– jugado como partido de bola baja por acuerdo de jugadores 33-1/4
Significado de "handicap"
– cuando no se usa el handicap completo 6-2b/0.5
para efectos de Regla 6-2 ..... 6-2/1
Stroke play
– competidor juega desde afuera de mesa de salida en golpes alternos; compañero repite golpe 29-1/2
– firma de tarjeta de scores en golpes alternos 29/6
– orden de juego en golpes alternos cuando bola equivocada jugada 29-1/8
Tarjeta de scores
– handicap incorrecto de compañero en competencia de golpes alternos en stroke play descubierto después de cierre de competencia 6-2b/2.5
– handicaps individuales de compañeros no anotados en tarjeta. 6-2b/4
– tarjeta distinta entregada cuando original perdida o dañada 6-6a/7
Violación de Regla por oponente
– discutida entre jugador y oponente; penalidad no aplicada 1-3/4
– ni jugador ni oponente lo saben; penalidad no aplicada 1-3/5
– procedimiento para reclamación válida 2-5/2

GREEN

Ver también ASTA-BANDERA; BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO; GREEN EQUIVOCADO; HOYO; INDICAR LÍNEA PARA POTEAR; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT; TAPÓN DE HOYO

Agua ocasional en green
– barrer a un lado o trapear agua ocasional de línea de putt 16-1a/1
– interviene entre bola fuera de green y hoyo 25-1a/2
– punto de alivio más cercano fuera de green 25-1b/10
– remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos en green por Comité 33/1
– si es que jugador tiene derecho a alivio por intervención si bola en green y punto de alivio más cercano fuera de green 25-1b/10.5
– visible cuando jugador camina al lado de línea de putt pero no visible en otra parte 25/5
Asta-bandera
– atendida sin autoridad antes de golpe; atención cesa bajo solicitud de jugador después de golpe 17-2/1
– retirada sin autoridad por oponente o co-competidor mientras bola de jugador en movimiento 17-2/2
– sostener con una mano y potear con otra mano; si esto está permitido 17-1/5
– sostenida derecha, por persona que atiende, detrás de hoyo con asta-bandera tocando green; si esto viola Regla 8-2b 17-1/4.5
Bastón usado como cuerda con plomo 14-3/12
Bebida embotellada usada para estimar pendiente en green; si esto está permitido .. 14-3/12.5
Bola desviada o detenida en green
– después de golpe de fuera de green 19-1/6
después de golpe en green 19-1/7
– golpe en green golpea bola en green de co-competidor en otro grupo 19-5/2
– golpe en green toca pero no mueve bola de co-competidor en green 19-5/4
– jugador regresa bola de compañero poteada aún en movimiento después de pasar el hoyo 1-2/7
– por agente externo en movimiento; golpe no repetido 19-1/3
– por bola recolocada mientras otra bola en movimiento 16-1b/3
Bola en reposo movida
– jugador golpea bola de oponente después de concesión; bola golpea y mueve bola de jugador 18-2/18
– pie de jugador accidentalmente mueve

bola al retirar impedimento suelto en green 23-1/11
Bola entra en hoyo de animal de madriguera en bunker y queda en reposo bajo green 25-1b/25
Bola levantada
– de green mientras otra bola en movimiento; bola levantada podría influir en trayectoria de bola en movimiento 16-1b/4
– en green colocada delante de marca y rodada o arrastrada a posición original 16-1a/17
– limpiada y recolocada; bola luego cae en hoyo 16-2/0.5
– porque jugador temía que se podría mover 16-1b/1
– sin marcar su posición; no incluye castigo en la tarjeta de score descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/7
Bola movida de orilla de hoyo en disgusto .. 18-2/23
Bola poteada de lugar equivocado levantada y poteada de lugar correcto 20-7c/2
Bola que asiste al juego
– competidor solicita a co-competidor no levantarla 22/6
– co-competidor puede levantar bola sin retrasar juego de competidor; procedimiento para árbitro si bola no levantada 22/7
Bola que oscila en viento presionada en superficie de green 1-2/9

Bola que sobrecuelga el hoyo alejada por oponente antes que jugador determine su estatus 16-2/2
– bola de co-competidor alejada de orilla de hoyo por competidor no recolocada 3-2/1
– cae en hoyo después de concesión de siguiente golpe 2-4/2
– jugador brinca cerca de hoyo para que bola caiga; bola cae en hoyo 1-2/4
– levantada, limpiada y recolocada; bola cae en hoyo 16-2/0.5
Bola recolocada
– al rodarla con putter al punto correcto 16-1d/3
– en lugar equivocado en green y embocada 20-7c/1
– en reposo en green; rueda y golpea otra bola en green 19-5/1.5
– línea dibujada o en bola alineada sobre línea para potear; si esto está permitido 20-3a/2
– marca no retirada después de recolocar bola; bola luego se mueve 20-4/1
– mientras otra bola en movimiento; bola recolocada se levanta nuevamente para evitar que bola en movimiento le pegue 16-1b/2
– mientras otra bola en movimiento; bola recolocada luego desvía bola en movimiento 16-1b/3
Bola sustituida por bola original en green por competidor; error descubierto después de golpe de salida en siguiente hoyo 15-2/3
Caddie
– coloca bola levantada detrás de marca para que jugador pueda evaluar línea para potear; si es que bola en juego 20-4/2
– practica en o prueba superficie de greenes en campo antes de ronda de juego por golpes 7-1b/5
– proyecta sombra para indicar línea de putt 8-2b/1
– raspa superficie de green pero jugador no obtiene beneficio 16-1d/6
– toca green para indicar línea de juego antes que jugador juegue desde fuera de green 8-2b/3
Competencia por equipos; si capitán de equipo autorizado a dar consejo puede ser requerido a no entrar a greenes 8-2b/4
Concesión
– acuerdo para conceder putts cortos 1-3/2
– bola cae en hoyo después de concesión de siguiente golpe 2-4/2
– bola de oponente, alejada por jugador después de concesión, golpea bola de jugador 18-2/18
– de golpe rehusada por jugador y retirada por oponente; jugador potea y falla 2-4/7
– jugador concede siguiente golpe de oponente y golpea bola sobre propia línea de putt 16-1d/2
– jugador concede siguiente golpe de oponente y al golpear bola de oponente la emboca 2-4/1
– jugador concede siguiente golpe de oponente y juega antes que oponente pueda levantar bola 2-4/8
– jugador concede siguiente golpe de oponente y rueda o golpea bola a oponente 16-1d/1
– jugador levanta bola en creencia errónea que siguiente golpe concedido 2-4/3
– levantar bola de oponente; si esto se considera concesión de siguiente golpe 2-4/4
– levantar marca de oponente; si esto se considera concesión de siguiente golpe 2-4/5
– potear después de que golpe fue concedido 2-4/6
Doble green; si es que porción del hoyo no en juego es considerada green equivocado 25-3/1
Estatus de bola tocando obstáculo de agua y green 26/1.5
Extensión de línea de putt detrás de bola
– jugador permite a compañero pararse en extensión de línea de putt detrás de bola; asiste a compañero con tiro similar 30-3f/13
– significado de "extensión de la línea de putt detrás de la bola" en contexto de pararse a horcajadas o sobre línea de putt 16-1e/1
Girar bola en green sin marcar su posición 18-2/33
Impacto de bola
– en posición de asistir a oponente

reparada por jugador 16-1c/2
– marca de spike reparada al reparar impacto de bola 16-1a/16
– parcialmente dentro y parcialmente fuera de green en línea de juego. 16-1c/1.5
– reparada por segunda vez 16-1c/1
Jugador potea con una mano y atrapa bola cayendo en hoyo con otra mano 1-2/5
Línea de putt
– agua ocasional visible cuando jugador camina al lado de línea de putt pero no visible en otro lugar 25/5
– alterada a propósito por oponente o co-competidor al pisarla 1-2/1
– barrer a un lado o trapear agua ocasional en línea de putt 16-1a/1
– caddie proyecta sombra para indicar línea de putt 8-2b/1
– caddie, mientras atiende asta-bandera, sugiere a jugador apuntar a su pie; si esto infringe alguna Regla 8-2b/2
– hongo que crece en línea de putt 16-1a/15
– dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
– jugador camina sobre línea de putt 16-1a/12
– jugador con derecho a potear se para sobre línea de putt de otro jugador 30-3b/1
– jugador toca green al indicar línea para potear a compañero e incidentalmente toca propia línea de putt 30/2.5
proteger de viento 1-2/2
– retirar agua ocasional o impedimentos sueltos en green por Comité 33/1
– retirar rocío o escarcha de línea de putt 16-1a/3
– significado de "línea de putt" en contexto de "pararse a horcajadas o en la línea de putt 16-1e/1
– tapón de hoyo viejo hundido o elevado en línea de putt 16-1c/3
Línea dibujada o en bola alineada para indicar línea para potear al recolocar bola 20-3a/2
Lodo en bola toca green pero bola en sí no toca green; si es que bola se considera en green 16/1
Marca
– bola recolocada delante de marca y rodada o arrastrada a posición original 16-1a/17
– bola recolocada pero marca no retirada; bola se mueve 20-4/1
– caddie coloca bola levantada detrás de marca para que jugador pueda evaluar línea para potear; si es que bola está en juego 20-4/2
– colocada en lugar distinto a detrás de bola; si esto está permitido 20-1/19
– movida accidentalmente por jugador después de retirar impedimentos sueltos 20-1/12
– presionada por oponente; si es que oponente sujeto a penalidad 20-1/6.5
– si jugador puede usar objeto diferente a marca o moneda para marcar posición de bola 20-1/16
– si levantar marca de oponente es considerado concesión de siguiente golpe 2-4/5
Marcar green de isla; recomendaciones para Comité 33-2a/10
Marca de spikes
– arreglada cuando jugador repara tapón de hoyo viejo 16-1a/16.5
– competidor acepta reparación de marca de spike en su línea de putt por co-competidor 13-2/36
– línea de putt alterada a propósito por oponente o co-competidor al pararse en ella 1-2/1
– línea de putt dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
– reparada durante reparación de impacto de bola 16-1a/16
– reparar marcas de spike alrededor de hoyo 16-1c/4
Partido de bola baja
– jugador cede turno para potear 30-3b/2
– jugador con putt para empatar el hoyo levanta por error a sugerencia de oponente basada en malentendido 30/5
– jugador golpea bola poteada por compañero mientras todavía en movimiento después de pasar el hoyo 1-2/7
Practicar putt
– en último green jugado jugador en partido de bola baja practica después que compañero salió en siguiente hoyo 30-3f/12
– con putter de otro jugador durante ronda 4-4a/13
– fuera de green esperando a potear 7-2/3
Probar superficie de green por humedad; si esto está permitido 16-1d/4
Raspar bola en green para limpiarla 16-1d/5
Regla Local
– cancela requisito de embocar en green provisional; si esto está autorizado 33-8/1
– considera material parecido a arena teniendo mismo estatus que arena 33-8/40
– green equivocado; considerar que incluye collarín para evitar dropear en y jugar desde él 33-8/33
– permite alivio de daños por pezuñas de animal en el green 33-8/32
– permite alivio de intervención de obstrucción inamovible en áreas de corte más bajo ..... Ap I-B-6
– permite alivio de ranuras alrededor de green 33-8/24
– proporcionar alivio de exceso de excremento de ave o animal 33-8/32.7
– requiere a jugadores putt continuo en green hasta embocar; si esto está autorizado 33-8/7
Reubicar hoyo
– cuando dañado después que bola quedó cerca en green 33-2b/2
– debido a severidad de posición durante ronda de stroke play 33-2b/1.5
general 33-2b/1
Significado de
– Colocar una marca con el propósito de indicar la línea de juego 8-2a/0.5

– Cualquiera indicando la línea de juego 8-2a/0.5

GREEN EQUIVOCADO

Bola dropeada en green equivocado al tomar alivio bajo Regla; si esto está permitido 20-7/3
Green doble; estatus de porción que sirve a hoyo no siendo jugado 25-3/1
Multiples golpes efectuados desde un green equivocado 20-7/4
Procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano no usado por jugador al tomar alivio de green equivocado 24-2b/2
Regla Local que considera green equivocado incluye collarín para prohibir dropear en y jugar desde 33-8/33

GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER

Árbol caído en proceso de ser retirado por greenkeeper; si se trata de terreno en reparación 25/7
Bastón resulta inadecuado para jugar al ser golpeado por vehículo de greenkeeper 4-3/9.5
Bunker rastrillado por greenkeeper cuando bola de jugador reposa en él; lie de bola o línea de juego mejorada 13-2/4
Dos hoyos en cada green de campo de nueve hoyos; si esto está permitido; estatus del hoyo no en uso 16/7
Hoyo hecho por greenkeeper
– dos hoyos en green de campo de nueve hoyos; estatus del hoyo no en uso 16/7
– explicación de "hoyo hecho por un greenkeeper" en definición de terreno en reparación 25/14
– hoyo de estaca retirada que define obstáculo de agua 25/18
hoyos de aireación 25/15
– tapón hundido de hoyo viejo 25/17
Hoyos de aireación; estatus de 25/15
Huella profunda de llanta de tractor
– creyendo que Comité puede declarar huella como terreno en reparación; competidor anuncia intención de jugar dos bolas; juega bola original antes de dropear segunda bola; elige no jugar segunda bola 3-3/7.5
estatus de 25/16
Lie de bola en bunker alterado antes de reanudar juego por causas naturales 6-8d/1
– preparaciones de greenkeeper 6-8d/2
Tapón hundido de hoyo viejo; estatus de 25/17
Vehículo de mantenimiento desvía bola y la envía fuera de límites; bola sustituta jugada desde donde original fue desviada 20-7/1

GRIP Y EMPUÑAR EL BASTÓN

Ver también BASTÓN(ES)

Aditamento en grip de bastón para jugador con brazo artificial 14-3/15
Cambiar bastones debido a grips mojados 4-3/5
Cinta adhesiva aplicada a mano o guante para ayudar sujeción de bastón 14-3/8
mano de agarre
– anclada antes pero no durante el golpe 14-1b/4
– anclada durante parte del golpe 14-1b/5
– en contacto con la ropa durante el golpe 14-1b/7
– significado de "punto de anclaje" 14-1b/2
– toca el cuerpo inadvertidamente durante el golpe 14-1b/6
Sostener bola entre palma y grip al
– hacer swing de práctica o golpe de práctica 14-3/6.5
potear 14-3/6

GRUPOS

Ver también HORA DE SALIDA

Compañeros de equipo jugando como co-competidores intercambian consejo; si esto está permitido 8-1/22
Competidores determinan propios grupos; si esto está permitido 33-3/3
Grupos para desempate en stroke play; lineamientos para Comité 33-3/4
Hora de salida
– jugador llega tarde pero a tiempo para jugar en orden correcto 6-3a/2
– jugador llega tarde pero su grupo ha sido incapaz de empezar por retraso 6-3a/4
– jugadores inician antes de hora de salida 6-3a/5
Juego suspendido por Comité
– competidor desea terminar el hoyo; co-competidor no quiere; si competidor puede jugar sólo y terminar el hoyo 6-8b/3
– un competidor del grupo ha jugado desde mesa de salida; opciones para jugadores en grupo 6-8b/2
– jugador desea practicar después de hora de reanudación del juego pero antes de que su grupo juegue 7-2/12

GUANTE

Ver también CINTA; EQUIPO

Aplicar cinta adhesiva a guante; cuándo está permitido 14-3/8
Otro caddie o amigo carga bastones mientras caddie de jugador regresa a mesa de salida con guante 6-4/4.5
Usado como marca golpeado por bola al ser dropeada bajo Regla; si guante se considera equipo 20-2a/7
Que no cubre especificaciones usado durante varios golpes 14-3/21

GUSANO

Estatus de gusano parcialmente bajo tierra 23/8
Medios por los que desechos de gusano pueden ser retirados de línea de juego y línea de putt 23-1/1

HOJAS

Ver también ÁRBOL O ARBUSTO; ESTATUS DEL OBJETO

Hoja o varias hojas desprendidas en área de intención de swing; si es que área de inetnción de swing mejorada 13-2/0.5
Jugador mueve hojas en obstáculo al acercarse a bola y cuadrarse 13-4/13.5
Palma de la mano toca repetidamente green para quitar pequeñas hojas 16-1a/9
Parte superior de bola cubierta por hojas en obstáculo, pero parte de bola visible desde otro ángulo 12-1/3
Quitar hojas del green por Comité; si esto está autorizado 33/1
Regla Local
– da alivio por acumulación de hojas en bunkers 13-4/33
– declara acumulación de hojas (en hoyos específicos) a través del campo como terreno en reparación 33-8/31
Tocar
– hojas durante backswing para golpe en bunker u obstáculo de agua 13-4/33
– suelo en bunker u obstáculo de agua con bastón mientras se sondea por bola creída cubierta por hojas 12-1/4

HONOR

Ver también JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO

Determinación del honor
– cuando oponente cancela golpe de jugador con el honor por jugar desde afuera de mesa de salida 11-4a/1
– en competencia en stroke play con handicap 10-2a/1
– en hoyo siguiente a un hoyo disputado .. 10-1a/2
en partido con handicap 10-1a/1
Jugadores acuerdan no salir en orden prescrito para ahorrar tiempo 10-1c/3

HORA DE SALIDA

Ver también CAMPO INJUGABLE O CERRADO; GRUPOS

"Hora de salida," significado de 6-3a/2.5
Ambos jugadores de partido llegan tarde 6-3a/3
Aplicación de penalidad de descalificación bajo Regla 6-3a en competencia por equipos en que no todos los scores de los miembros cuentan cada ronda 33/8
Campo cerrado
– jugador no presente a hora de salida 33-3/2
– partido iniciado por jugadores que no saben que campo está cerrado 33-2d/4
Cuando el juego reanudado después de suspensión
– competidor rehúsa reiniciar o levanta por condiciones climáticas; ronda luego cancelada 33-2d/3
– cuándo deben estar presentes los jugadores 6-8b/9
– jugador incapaz de reanudar partido a hora fijada 6-8b/4
Estatus de hora de salida acordada por jugadores 33-3/1
Grupos y hora de salida determinado por jugadores; si es que Comité puede permitirlo 33-3/3
Golpes alternos; si es que ambos jugadores deben estar presentes 29/7
Iniciar antes de la hora de salida 6-3a/5
Jugador ausente se une a compañero después que co-competidor juega de mesa de salida pero antes que compañero juegue 31-2/1
Jugador incapaz de cumplir con horario de partido concede; horario de partido luego cambiado; jugador solicita ser reinstalado. 2-4/20
Jugador(es) no presente(s) a hora de salida
– ambos jugadores de partido llegan tarde 6-3a/3
campo cerrado a esa hora 33-3/2
– circunstancias que justifican dejar sin efecto penalidad de descalificación por llegar tarde 6-3a/1.5
– enlistado como tercer jugador a jugar en grupo llega a tiempo para hacerlo 6-3a/2
– grupo incapaz de iniciar debido a retraso en el campo 6-3a/4
– hora acordada por jugadores de acuerdo a lo autorizado por Comité 33-3/1
– llega a las 9:00:45 para hora de salida de 9:00 ..... 6-3a/2.5
Posponer partido final por lesión de jugador 6-3a/1
Todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2

HORMIGAS Y HORMIGUEROS

Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; INSECTOS

Estatus de hormiguero 23/5
Peligro de hormigas rojas 33-8/22
Regla Local considera hormigueros cónicos duros como terreno en reparación 33-8/22
Situación peligrosa
– procedimiento para tomar alivio 1-4/10
– significado de "situación peligrosa" 1-4/11

HOYO

Ver también ASTA-BANDERA; BOLA QUE SOBRECUELGA EL HOYO; CONCESIÓN; EMBOCADA O EMBOCAR; GREEN; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

Bola alejada de orilla del hoyo en disgusto .. 18-2/23
Bola reposa en su impacto en pared del hoyo
– no toda la bola bajo el nivel del suelo 16/3
– toda la bola bajo el nivel del suelo 16/2
Bola original encontrada en el hoyo después que jugador buscó cinco minutos y continuó jugando con bola provisional ... 1-1/3
Bola que sobrecuelga el hoyo
– bola de co-competidor alejada de orilla del hoyo por competidor no es recolocada 3-2/1
– cae en el hoyo después de haberse concedido siguiente golpe 2-4/2
– jugador salta cerca del hoyo para causar que bola caiga en el hoyo; bola cae en el hoyo 1-2/4
– levantada, limpiada y recolocada; bola luego cae en el hoyo 16-2/0.5
– retirada por oponente antes que

jugador determine su estatus 16-2/2
Bola recargada en asta-bandera se aleja del hoyo cuando asta-bandera es sacada por jugador; bola no colocada en orilla del hoyo 17-4/4
Bola rueda y entra al hoyo después de ser recolocada en green 20-3d/1
Bola soplada al hoyo por competidor no es recolocada y embocada 3-2/2
Concesión
– bola cae en el hoyo después de concederse siguiente golpe 2-4/2
– jugador con bola no encontrada concede el hoyo; luego bola encontrada en el hoyo 2-4/11
– jugador concede siguiente golpe a oponente y luego envía bola de oponente al hoyo 2-4/1
Daño por marcas de spikes reparado alrededor del hoyo; si esto está permitido 16-1c/4
Dos hoyos en cada green de campo de nueve hoyos 16/7
Hoyo dañado
– cuándo se permite reparar y procedimiento para jugador 16-1a/6
– hoyo dañado reparado por jugador después de embocar pero antes que oponente, co-competidor compañero emboquen 1-2/3.5
Hoyo rodeado por agua ocasional 33-2d/2
Indicar posición del hoyo con bastón en vez de asta-bandera 17-3/6
Jugador emboca putt corto; otro jugador alega que bola fue retirada del hoyo antes de estar en reposo 16/5.5
Jugador potea con una mano y atrapa bola cayendo en el hoyo con la otra mano 1-2/5
Jugador potea en dirección diferente de al hoyo para ayudar a compañero 30-3f/6
Libro que indica distancias al hoyo desde diversos puntos 14-3/5
Persona que atiende asta-bandera se para detrás del hoyo 17-1/4
Posición relativa del hoyo en green indicada por
– aditamento en asta-bandera 17/1
– asta-bandera de forma cónica o de diámetros distintos 17/3
– banderas de distintos colores 17/2
Procedimiento para árbitro para determinar bola más alejada del hoyo 10-1b/1
Retirar agua ocasional del hoyo 16-1a/4
Reubicar hoyo durante ronda estipulada
– dañado cuando ya hay bola en reposo cerca de él en green 33-2b/2
– debido a severidad de posición 33-2b/1.5
general 33-2b/1
Revestimiento del hoyo
– bola golpea orilla de revestimiento del hoyo y se sale del hoyo 16/5
– no hundido a la suficiente profundidad; alivio al que jugador tiene derecho 16/4
– sacado del hoyo al sacar asta-bandera; bola cae en el hoyo sin revestimiento 17/7
– sacado del hoyo al sacar asta-bandera; bola desviada por revestimiento 17/8
Significado de "pararse cerca del hoyo 17-1/1
Tapón de hoyo viejo levantado o hundido en línea de putt 16-1c/3
Tocar parte interna del hoyo 16-1a/5

HOYO EMPATADO

Ver también CONCESIÓN; DEFAULT Acuerdo entre jugador y oponente de dar el hoyo por empatado
– cuando una situación de Reglas no puede ser resuelta 2-1/1
– después del segundo golpe en un hoyo par-5 ..... 2-1/1.5
– después que resultado de partido ha sido anunciado jugador se da cuenta que ganó el hoyo y por ello debía haber ganado el partido; jugador presenta reclamo 2-5/9
Bola que sobrecuelga el hoyo después de golpe para empatar es golpeada por oponente antes que jugador determine estatus de bola 16-2/2
Competencia de bola baja
– aplicación de Regla 2-2 en bola baja en match play 30-3/3
– jugador cede turno de potear; posteriormente desea potear para empatar el hoyo 30-3b/2
– jugador con putt para empatar levanta por un malentendido del score de compañero después de declaración hecha por oponente 30/5
– jugadores en bandos opuestos intercambian bolas durante juego de hoyo y sus compañeros levantan; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/3
Consejo dado por jugador a oponente poteando para empatar 2-2/1
Creyendo que ganó el hoyo, jugador levanta marca de oponente; putt de oponente era para empatar el hoyo; si levantar marca se considera concesión 2-4/5
Determinación del honor en el hoyo siguiente a hoyo disputado 10-1a/2
Hora de salida; ambos jugadores de partido llegan tarde 6-3a/3
Información incorrecta
– causa que oponente crea erróneamente que tiene putt para empatar; oponente emboca putt y luego se descubre el error 9-2/14
– reportada por jugador causa que oponente con putt para empatar levante bola 9-2/6
Jugador que se baja de green en creencia errónea que compañero empató el hoyo regresa y potea para empatar; si esto está permitido 30/4
Resultado de partido cuando jugador dormie y oponente concede 2-3/2

HOYOS Y TAPONES DE AIREACIÓN

Hoyos 25/15
Regla Local permite alivio de hoyos de aireación (espécimen ..... Ap I-B-4d
Tapones 23/12

HUELLA(S)

Ver también BUNKER; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; DAÑO; MARCAS DE SPIKES; TERRENO EN REPARACIÓN

Daño sustancial de tráfico de espectadores debido a lluvia y humedad; opciones para Comité 33-2a/3
En bunker u obstáculo de agua
– alterada durante suspensión de juego por causas naturales 6-8d/1
– alterada durante suspensión de juego por personal de mantenimiento 6-8d/2
– alterada por golpe de otro jugador mientras bola de jugador levantada de huella por interferencia 20-3b/1
– árbitro hace huellas en bunker durante reglamentación; si es que arreglar está permitido antes de que jugador juegue .. 13-4/10
– arreglada después de golpe desde bunker y bola o fuera de límites o perdida y antes de dropear bola sustituta en bunker 13-4/37
– arreglada después de sacar bola del bunker; bola regresa a área arreglada en golpe subsecuente 13-4/38
– arreglada después de tomar cuadratura original cuando jugador decide jugar un golpe diferente 13-4/0.5
– arreglada en bunker sólo por el cuidado del campo incidentalmente causa movimiento de impedimentos sueltos 13-4/9.5
– arreglada en línea de juego antes de golpe a hacerse desde afuera de bunker; si es que aplican penalidades múltiples 1-4/12
– arreglada por jugador después de jugar fuera de turno en match play; oponente cancela golpe y jugador debe dropear en área arreglada 13-4/39
– creada al recoger rastrillo y arreglada antes que jugador juegue 13-4/9
– creada durante búsqueda, arreglada antes de ejecución de golpe desde bunker 13-4/11
– creada en extensión de línea de juego por oponente o co-competidor 13-2/29.5
– creada por jugador necesariamente en línea de juego al recuperar bola bajo Regla 13-2/29.3
– creada y luego arreglada por jugador en línea de juego antes de ejecutar golpe desde afuera de bunker 13-2/29
– creadas por niños; si es que se permite Regla Local que autorice el alivio 33-8/9
– hecha por cuadratura abandonada antes de golpe y rellenada; si esta acción constituye "probar la superficie del obstáculo" en violación a Regla 13-4a 13-4/0.5
– pie de jugador detiene bola; cuando se quita pie, bola rueda dentro de huella 19-2/1
– segundo jugador a jugar desde bunker desea arreglar huellas de primer jugador en jugar 13-4/19
Estatus de huella de animal de madriguera, reptil o ave 25/19.5
Regla Local da alivio de daño, incluidas huellas, en bunkers causadas por niños; si esto está autorizado 33-8/9

IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO

Ver también BOLA QUE REPOSA EN SU IMPACTO; IMPACTO DE BOLA EN GREEN

Agua ocasional visible en impacto en que reposa bola; opciones de alivio disponibles para jugador 25/3
Bola
– levantada para determinar si reposa en su impacto 20-1/0.7
– regresa a impacto de bola de golpe previo 25-2/3
– sale de su impacto y rueda de regreso a él 25-2/1
Cuándo se considera que bola "reposa en su impacto 25-2/0.5
Hecho por bola de compañero, oponente o co-competidor afecta línea de juego de jugador; si es que jugador tiene derecho a alivio gratis 13-2/8
Reparado
– en área donde bola será dropeada a través del campo; si esto está permitido .. 13-2/10
– impacto en línea de juego reparado; si es que línea de juego mejorada 13-2/0.5

IMPACTO DE BOLA EN GREEN

Ver también IMPACTO DE BOLA A TRAVÉS DEL CAMPO; MARCA

Bola empotrada en pared del hoyo
– no toda la bola por debajo del nivel de suelo 16/3
– toda la bola debajo del nivel de suelo 16/2
Quitar rocío o escarcha de línea de putt
– incidental a reparación de impacto de bola en green 13-2/35
– no incidental a reparación de impacto de bola en green 16-1a/3
Reparación de impacto de bola
– en posición de asistir a oponente 16-1c/2
– en green por caddie sin autoridad de jugador; si esto está permitido 6-4/10
– marca de spike en línea de putt reparada al reparar impacto de bola 16-1a/16
– parte en green, en parte fuera de él 16-1c/1.5
por segunda vez 16-1c/1
que dañó hoyo 16-1a/6

IMPEDIMENTOS SUELTOS

Ver también ESTATUS DEL OBJETO

Afectando el lie
– removidos al levantar la bola a través del campo 23-1/8
– se mueven al mover o levantar la bola a través del campo 23-1/7.5
– Se mueven al mover o levantar la bola en un obstáculo 23-1/7
Ayuda para retirar impedimento suelto grande 23-1/3
Bola en movimiento desviada o detenida por divot hecho por jugador después de golpe original 19-2/9
Bola tocada
– accidentalmente al retirar impedimentos

sueltos 18-2/31
– con piña o rama para prevenir que se mueva al quitar impedimentos sueltos 18-2/32
Bunker u obstáculo de agua
– asentar bastón, retirar impedimentos sueltos y mejorar área de intención de swing en obstáculo 13-4/28
– bola afuera de bunker; piedra en bunker en línea de juego presionada o retirada 13-2/31
– bola en obstáculo se mueve cuando se mueve impedimento suelto 13-4/15
– bunker cubierto por hojas; jugador toca hojas durante backswing 13-4/33
– competidor levanta impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de compañero están en bunker 31-8/1
– huellas alisadas por jugador mientras camina hacia bola en bunker, impedimentos sueltos movidos incidentalmente en el proceso 13-4/9.5
– impedimento suelto que parcialmente cubre bola en obstáculo de agua es retirado para indentificar la que resulta bola equivocada 13-4/16
– impedimentos sueltos retirados de obstáculo de agua; jugador luego decide no jugar de obstáculo 13-4/17
– impedimento suelto que afecta lie de bola de jugador movido por otro jugador efectuando golpe cerca de ahí mientras bola está levantada; si es que lie se considera alterado 20-3b/8
insecto en bola 23-1/5
– jugador accidentalmente patea piña a bunker y la levanta 13-4/14
– jugador considera bola injugable en bunker; levanta bola y retira impedimentos sueltos de bunker 13-4/35.7
– jugador levanta impedimentos sueltos en bunker en que están su bola y la de su compañero 30-3f/1
– jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en obstáculo 13-4/13.5
– mover accidentalmente impedimento suelto en obstáculo 13-4/13
– piña cae de árbol y queda detrás de bola en reposo en bunker 13-4/18.5
– retirar obstrucción en obstáculo movería impedimento suelto 1-4/5
– suelo de obstáculo tocado con bastón al sondear por bola creída cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
Competidor busca ayuda de co-competidor para mover impedimento suelto y eludir penalidad 33-7/7
Cuándo impedimento suelto se transforma en obstrucción 23/1
Desalojado por
– golpe de compañero u oponente mueve bola de jugador 18-1/8
– swing de práctica causa que bola se mueva 18-2/20.5
Doblar pasto al mover impedimentos sueltos 13-2/13
Estatus de
– agujas de pino apiladas para ser retiradas 25-1b/17
arañas y telarañas 23/5.5
árbol caído 23/7
bellota empotrada 23/9
bola impactada en fruta 23/10
cáscaras de frutas 23/4
– conchas trituradas usadas para llenar bunkers 33-8/40
– conchas trituradas usadas para superficie de caminos 23/14
– cortes de madera usados para superficie de camino 23/14
– criaturas parecidas a insectos 23/5.5
– divot parcialmente unido y doblado. 13-2/5
– gusano parcialmente bajo tierra 23/8
hormiguero 23/5
insecto en bola 23-1/5
– insecto volando en obstáculo de agua 13-4/16.5
– musgo o enredadera en árbol y en suelo 13-2/37
nido de pájaros 1-4/9
pasto adherido a bola 21/2
pera a medio comer 23/3
– piedra grande se puede retirar sólo con mucho esfuerzo 23-1/2
– piedra sólida o parcialmente empotrada 23/2
– piedra usada para superficie de camino 23/14
– piedras que sirven como parte de drenaje en bunker 24/7
– polvo de lava (material parecido a la arena) 33-8/40
restos de pasto podado 25/11
– rocío o escarcha en línea de putt 16-1a/3
– rocío o escarcha en lugar que no sea línea de putt 13-2/35
saliva 25/6
tapones de aireación 23/12
– tierra suelta de montículo hecho por animal de madriguera, reptil o ave 23/11
trozo de tierra 23/13
víbora viva o muerta 23/6.5
Green
– barrer impedimentos sueltos de línea de putt con palma de la mano 16-1a/9
– barrer impedimentos sueltos sobre línea de putt en vez de hacia un lado 16-1a/10
– bola movida accidentalmente con pie al retirar impedimento suelto en green 23-1/11
– después de tomar postura en green, bola movida al tratar de quitar insecto de ella. 23-1/12
– jugador repara depresión en línea de putt creada al quitar bellota parcialmente empotrada 16-1a/7
– marca accidentalmente movida por jugador después de mover impedimentos sueltos 20-1/12
– mover impedimentos sueltos de línea de putt con toalla o gorra 16-1a/8
– pasto levantado en línea de putt tocado para determinar si está suelto 16-1a/11
– retiro de agua ocasional o impedimentos sueltos en green por Comité 33/1
Interviene entre bola que reposa en su impacto y suelo (criterios para bola que reposa en

su impacto) 25-2/0.5
Medios por los que se pueden retirar impedimentos sueltos 23-1/1
Objeto natural que interfiere con swing movido para determinar si está suelto 13-2/26
Que afecta lie
– movido al levantar bola a través del campo 23-1/7
– retirado cuando bola está levantada a través del campo 23-1/8
Retirar o mover
– impedimentos sueltos del punto en que se colocará bola 23-1/6.5
– impedimentos sueltos en área donde se dorpeará bola 23-1/6
– impedimentos sueltos fuera de límites 23-1/9
– impedimentos sueltos movidos al mover o levantar la bola a través del campo 23-1/7.5
– impedimentos sueltos movidos al mover o levantar la bola de un obstáculo 23-1/7
– impedimentos sueltos movidos mientras la bola está siendo levantada y antes de recolocarla 23-1/8
– impedimentos sueltos que afectan juego de jugador por oponente o co-competidor; penalidades, si hay alguna y si jugador puede recolocar
– los impedimentos sueltos 23-1/10
– Romper parte de un impedimento suelto más grande 23-1/4
Significado de "sólidamente empotrado" en definición de impedimentos sueltos 23/2

IMPRESO EN BOLA

Alineado para indicar línea para potear cuando bola recolocada 20-3a/2
Girar bola en green sin marcar su posición 18-2/33

INDICAR LÍNEA DE JUEGO

Ver también INDICAR LÍNEA PARA POTEAR; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT

Bastón colocado en suelo para alinear pies 8-2a/1
Green tocado para indicar línea de juego antes que jugador haga chip desde fuera de green 8-2b/3
Línea dibujada o en bola alineada para indicar línea de juego cuando bola se recoloca 20-3a/2
Objeto o marca colocada
– a un lado o detrás de bola para indicar línea de juego 8-2a/2
– que indica distancia para tiro de acercamiento 8-2a/3
Significado de
– Colocar una marca con el propósito de indicar la línea de juego 8-2a/0.5
– Cualquiera indicando la línea de juego 8-2a/0.5

INDICAR LÍNEA PARA POTEAR

Ver también GREEN; INDICAR LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Caddie, mientras atiende asta-bandera, sugiere a jugador apuntar a su pie; si se infringe alguna Regla 8-2b/2
Condición autoriza a capitanes de equipo indicar línea para potear pero requiere que se mantengan fuera del green 8-2b/4
Green tocado por jugador al indicar al compañero línea para potear; jugador incidentalmente toca su propia línea de putt; si es que aplican penalidades múltiples 30/2.5
Línea
– dibujada o en bola alineada para indicar línea para potear cuando bola es recolocada 20-3a/2
– hecha en green para marcar posición de bola 20-1/16
Marca en posición de asistir a jugador para alinear su putt 20-1/11
Sombra proyectada por caddie para indicar línea para potear 8-2b/1

INFORMACIÓN EQUIVOCADA

Ver también INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS; INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

Árbitro
– falla al imponer penalidad por juego lento creyendo que jugador perdió el hoyo; si es que oponente puede hacer una reclamación por información equivocada cuando se conoce el error del árbitro varios hoyos después 34-3/2
– impone penalidad para hoyo previo pero después que ha comenzado el juego de siguiente hoyo; si esto está permitido 2-5/12
Bando de golpes alternos sale en tres hoyos en orden equivocado; oponentes presentan reclamación durante tercer hoyo 29-2/2
Bolas inadvertidamente intercambiadas por jugadores después que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5
Ganador de partido no presenta reclamación y acuerda jugar hoyos extra 2-5/7
Información incorrecta o equivocada
– causa que oponente erróneamente piense que tiene putt para empatar; oponente emboca y se descubre el error 9-2/14
– causa que oponente levante marca 9-2/5
– dada después de jugado el hoyo; cuándo aplica la penalidad 9-2/15
– dada por caddie o compañero 9-2/2
– dada por jugador; corregida después que oponente concede putt a jugador pero antes que oponente juegue siguiente golpe 9-2/7
– sobre penalidad aplicable a jugador dada por oponente; error descubierto después que resultado de partido anunciado; jugador presenta reclamación 2-5/10
– sobre golpes, dada voluntariamente por jugador a oponente 9-2/3
– sobre Reglas dada a jugador 9/1
Información sobre handicap

– golpe de ventaja incorrectamente reclamado en hoyo; error descubierto antes de terminar hoyo..... 6-2a/3
– handicap equivocado usado por mala información de Comité..... 33-1/12
– handicap equivocado usado por error; error descubierto después que resultado oficialmente anunciado..... 6-2a/5
Jugador dice a oponente que procederá bajo Regla de obstáculo de agua; cambia de parecer después que oponente juega..... 9-2/13
Jugador gana hoyo
– con bola equivocada y compañero levanta; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/2
– con bola equivocada; error descubierto en siguiente hoyo; oponente reclama hoyo anterior..... 9-2/8
– con bola original después de haber jugado bola equivocada; oponente no presenta reclamación durante hoyo; reclamación presentada al siguiente día 2-5/4
Jugador levanta bola antes de embocar; oponente levanta bola reclamando que jugador pierde hoyo..... 2-5/3
Malentendidos
– jugador y oponente acuerdan empatar hoyo; al anunciarse resultado de partido, jugador se da cuenta que ganó el hoyo y debía haber ganado el partido; jugador presenta reclamación..... 2-5/9
– jugador y oponente creen erróneamente partido empatado después de 18 hoyos juegan hoyos extra sin presentar reclamación..... 2-5/6
– jugadores salen de último green bajo la impresión que el partido concluyó cuando estaba empatado; si es que reclamación tardía es válida..... 2-3/1
– oponente lee mal el número de bola de jugador y esto resulta en acuerdo que jugador perdió hoyo por jugar bola equivocada..... 9-2/11
No corregir conscientemente malentendido del oponente sobre el estado del partido 9-2/12
Oponente pregunta a jugador número de golpes efectuados jugador rehúsa responder..... 9-2/3.5
– jugador retiene información hasta turno de jugar de oponente 9-2/4
Partido concedido por jugador después de haberlo ganado cuando oponente presenta reclamación inválida sobre golpes efectuados..... 2-4/15
Partido de bola baja
– jugador fuera de contención en hoyo da información equivocada; si es que compañero también es penalizado..... 30-3f/4
– jugador gana hoyo con bola equivocada y compañero levanta; error descubierto en siguiente hoyo..... 30-3c/2
– jugador juega bola de compañero; error descubierto después que oponentes juegan siguientes golpes..... 30-3c/4
– jugador levanta bola recargada en asta-bandera antes de embocar; otros en partido levantan creyendo erróneamente que jugador ganó hoyo 30-3f/3
– jugadores en bandos opuestos intercambian bolas durante juego de hoyo y sus compañeros levantan; error descubierto en siguiente hoyo..... 30-3c/3
Reclamación inválida no disputada..... 2-5/5
Score equivocado para el hoyo dado por jugador
– al terminar último hoyo; reclamación hecha después que resultado anunciado..... 2-5/11
– causa que oponente con oportunidad de empatar el hoyo levante bola 9-2/6
– error descubierto varios hoyos después..... 9-2/9
– golpe de castigo omitido por jugador al informar a oponente score de hoyo; error descubierto después que oponente concede partido 9-2/10
Stroke play
– competidor da a co-competidor información incorrecta en desempate hoyo-por-hoyo..... 9-3/1
– información incorrecta sobre Reglas dada 9/1
Violación de Regla de 14 bastones descubierto después que partido terminado pero antes que resultado anunciado..... 2-5/5.5

INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS

Ver también INFORMACIÓN EQUIVOCADA; INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS

Dada por Comité
– árbitro incorrectamente indica a jugador cancelar y repetir golpe 34-3/1.3
– bastón no reglamentario considerado reglamentario; jugador usa bastón..... 34-3/1.5
– corrección de reglamentación incorrecta hecha durante siguiente ronda de la competencia; si esto está permitido..... 34-3/1
– jugador en partido procede de acuerdo a reglamentación incorrecta de Comité; lineamientos para
Comité cuando error descubierto 34-3/3
– jugador procede de acuerdo a reglamentación de árbitro basada en versión de hechos del jugador; esa versión posteriormente se descubre incorrecta..... 34-3/8
– jugador procede de acuerdo a reglamentación de árbitro basada en hechos disponibles; hechos conocidos posteriormente prueban reglamentación incorrecta 34-3/7
– pone a jugador en stroke play en seria desventaja..... 34-3/3.3
– si es que jugador debe quedar exento de penalidad y por qué duración..... 34-3/1.5
Dada por jugador; lineamientos para Comité cuando información incorrecta fue dada por ignorancia o con conocimiento..... 9/1
Match play
– información incorrecta sobre penalidad

aplicable a jugador dada por oponente; error descubierto después de anunciado resultado del partido; jugador entonces presenta reclamación 2-5/10
– procedimiento incorrecto acordado por error entre jugador y oponente; si reclamación válida puede hacerse después de llevado a cabo el procedimiento..... 2-5/8.5
– reglamentación equivocada de persona no en Comité aceptada por jugadores; partido jugado hasta terminarse basado en reglamentación; si Comité debe considerar reclamación tardía..... 2-5/8
– reglamentación hecha en hoyo final cambiada por árbitro después que jugadores han dejado el green pero antes de que se anuncie resultado del partido oficialmente..... 34-2/5
– reglamentación hecha en hoyo previo cambiada por árbitro después de iniciado el juego del siguiente hoyo 34-2/6

INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS

Ver también INFORMACIÓN EQUIVOCADA

"Tan pronto como sea práctico" en Regla 9-2; significado de 9-2/1
Falta consciente de corregir malentendido de oponente sobre estado del partido; qué constituye información equivocada..... 9-2/12
Información incorrecta dada
– por compañero o caddie de jugador a oponente..... 9-2/2
– por competidor en desempate hoyo-por-hoyo 9-3/1
– voluntariamente por jugador a oponente..... 9-2/3
Jugador concede partido después de ganarlo cuando oponente presenta reclamación inválida sobre golpes efectuados..... 2-4/15
Jugador dice a oponente que procederá bajo Regla de obstáculo de agua; cambia de opinión después que oponente jugó..... 9-2/13
Partido de bola baja; jugador con putt para empatar hoyo se levanta por error ante la sugerencia de oponente basada en un malentendido..... 30/5
Reservarse información sobre golpes efectuados
– hasta el turno de jugar de oponente..... 9-2/4
– jugador rehúsa decir a oponente número de golpes efectuados 9-2/3.5
Score equivocado de jugador reportado a oponente
– después de concluir hoyo; error no corregido; cuándo es aplicable la penalidad..... 9-2/15
– error descubierto varios hoyos después 9-2/9
– golpe de castigo omitido cuando oponente informado sobre score del hoyo; error descubierto después que partido concedido por oponente 9-2/10
– oponente con oportunidad para empatar se levanta 9-2/6
– oponente erróneamente cree que tiene putt para empatar; oponente emboca putt y se descubre el error..... 9-2/14

INSECTOS

Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS

Después de tomar postura en green, bola movida durante intento de retirar insecto de ella..... 23-1/12
Detener o suspender juego por picadura de abeja..... 6-8a/3
Estatus de
– arañas (criaturas como insectos) y telarañas 23/5.5
hormiguero 23/5
– insecto volando en obstáculo de agua... 13-4/16.5
Regla Local
– considera hormigueros cónicos duros como terreno en reparación 33-8/22
– permite alivio por daño causado por insectos 33-8/21
Retirar insecto de bola; si esto está permitido..... 23-1/5
Situación peligrosa
– abejas interfieren con juego 1-4/10
– hormigas rojas interfieren con juego..... 33-8/22
– significado de "situación peligrosa"..... 1-4/11

INTERCAMBIAR BOLAS

Ver también BOLA SUSTITUTA

Bolas inadvertidamente intercambiadas
– al ser recuperadas de obstáculo de agua..... 15-1/4
– competidor levanta su bola y la de co-competidor; bolas intercambiadas al ser recolocadas..... 15-2/4
– por compañeros en competencia Stableford de bola baja..... 32-2b/1
– por competidores en lugar desconocido..... 15-1/2
– por jugadores cuando una bola golpea y mueve la otra..... 15-1/2.5
– por jugadores en bandos opuestos durante juego de un hoyo y sus compañeros se levantan; error descubierto en siguiente hoyo..... 30-3c/3
por jugadores entre hoyos..... 15-1/1
Competidor juega bola equivocada y no se encuentra; bola equivocada puede haber sido bola de co-competidor..... 15-3b/1

JUGAR FUERA DE TURNO

Ver también HONOR; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS

Limitaciones en autoridad de compañeros para jugar en orden que consideren mejor..... 31-4/2
Match play
– bolas provisionales jugadas fuera de turno desde mesa de salida..... 10-3/1
– en partido de bola baja, bando juega fuera de turno desde mesa de salida; oponentes requieren que un miembro del bando repita su golpe, pero no ambos 30-1/1
– en partido de tres bolas, jugador juega

fuera de turno de mesa de salida; un oponente requiere repetir golpe, el otro oponente no 30-2/1
– jugador a quien se pide levante bola juega fuera de turno en vez de levantar 10-1c/2
– jugador arregla bunker después de jugar fuera de turno; oponente cancela golpe; jugador debe dropear bola en área arreglada; si es que jugador infringió Regla 13-4 ..... 13-4/39
– jugador pide a oponente repetir golpe jugado fuera de turno; petición retirada después que jugador juega y antes de que oponente repita; si es que oponente puede repetir golpe 10-1c/1
– jugador que quiere considerar bola original perdida juega siguiente golpe con bola provisional fuera de turno 27-2b/1
– jugadores acuerdan no jugar en orden prescrito para ahorrar tiempo 10-1c/3
Regla Local requiere putt continuo en greenes; si eso está autorizado 33-8/7
Stroke play
– bola jugada fuera de turno de mesa de salida abandonada; competidor juega otra bola en orden correcto 10-2c/1
– competidor juega fuera de turno; cree que golpe debe ser cancelado, dropea bola en lugar desde donde jugó último golpe; procedimiento cuestionado 27/17
– competidor objeta que co-competidor potee fuera de turno; varias circunstancias discutidas 10-2b/1
– competidor que quiere dar bola original por perdida juega siguiente golpe con bola provisional fuera de turno 27-2b/1
– co-competidores acuerdan jugar fuera de turno para ahorrar tiempo; si esto es un acuerdo para eludir las Reglas 10-2c/2

LIE DE BOLA ALTERADO

Ver también MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Acto de marcar posición de bola altera lie 20-1/15.5
Arena de golpe desde bunker de compañero, oponente o co-competidor afecta lie del ugador en collarín 13-2/8.5
Bola que reposa en su impacto en obstáculo levantada para determinar si inadecuada para jugar; procedimiento si lie original alterado 5-3/5
Bola pisada accidentalmente por jugador; lie original alterado; jugador coloca bola en lugar equivocado y juega 18-2/21.3
Divot sacado por golpe del compañero, oponente o co-competidor queda cerca de bola del jugador en bunker; si es que jugador tiene derecho a alivio 13-4/18
En bunker
– antes de reanudar juego, por causas naturales 6-8d/1
– antes de reanudar juego, por greenkeeper 6-8d/2
– por cuadratura de otro jugador 20-3b/2
– por golpe efectuado por otro jugador mientras bola levantada de bunker 20-3b/1
Estaca de control de galería retirada con o sin autorización de jugador; lie empeorado; procedimiento para jugador 20-3b/3
Impacto de bola a través del campo hecho por bola de compañero, oponente o co-competidor afecta lie de bola de jugador 13-2/8
Impedimento suelto que afecta lie
– movido con bola levantada cuando otro jugador efectúa golpe cerca de ahí; si es que lie se considera alterado y/o impedimento suelto debe ser recolocado 20-3b/8
– se mueve al levantar o mover la bola a través del campo 23-1/7.5
– se mueve al levantar o mover la bola en un obstáculo 23-1/7
Lie de bola a ser recolocada alterado; procedimiento para jugador cuando
– lie original conocido pero punto donde reposaba bola a través del campo no determinable 20-3b/4
– lie original conocido pero punto donde reposaba bola en bunker no determinable 20-3b/6
– lie original no conocido y punto donde reposaba bola no determinable 20-3b/5
Lie empeorado cuando jugador retira obstrucción; jugador recoloca obstrucción recreando lie original; si esto está permitido 13-2/15.5
Obstrucción retirada por jugador empeora lie de la bola; jugador recoloca obstrucción recreando lie original; si esto está permitido 13-2/15.5
Piña cae de árbol y queda detrás de bola en bunker; si es que jugador tiene derecho a alivio 13-4/18.5
Previo a reanudación del juego por causas naturales 6-8d/1
Si es que lie original puede ser "lie similar más cercano" 20-3b/7
Viento causa que bola en green oscile; jugador presiona bola en superficie del green para detener la oscilación 1-2/9

LIE SIMILAR MÁS CERCANO

Ver también LIE DE BOLA ALTERADO

Bola accidentalmente pisada alterando lie original; jugador coloca bola en lugar equivocado y juega 18-2/21.3
Lie de bola que reposa en su impacto en obstáculo alterado al levantar para determinar si inadecuada para jugar 5-3/5
Lie modificado por retiro de estaca de control de galería 20-3b/3
Si es que lie original puede ser "lie similar más cercano" 20-3b/7

LIMPIAR LA BOLA

Actos que puede realizar un caddie; limpiar bola 6-4/10
Arena de golpe de otro jugador en bunker afecta lie de jugador a través del campo;

procedimiento de equidad que permite al jugador limpiar bola y retirar arena depositada por el golpe 13-2/8.5
Bola
– considerada inapropiada para jugar levantada bajo otra Regla y limpiada; bola luego determinada inapropiada para jugar 5-3/6
– dropeada lejos de obstrucción inmediatamente después de reanudación del juego; si jugador puede levantar, limpiar y colocarla según Regla 6-8d(ii) 6-8d/3
– frotada en green para limpiarla; si se considera que se probó la superficie del green..... 16-1d/5
– levantada en green y arrojada a caddie para limpiarla queda en reposo en lago; jugador sustituye otra bola 15-2/1
– levantada sin autoridad y limpiada 18-2/13
– que sobrecuelga hoyo levantada, limpiada y recolocada; bola luego cae en el hoyo . 16-2/0.5
Bola levantada bajo Regla que no permite limpiarla
– determinar si una bola se encuentra en reposo en su impacto o en hoyo hecho por reptil, ave o animal de madriguera 20-1/0.7
– hundida en rough girada en vez de levantada para identificación..... 12-2/2
– lodo se adhiere a bola cuando se levanta; si bola puede colocarse con lodo orientado en otra dirección 21/5
– posición de bola levantada para identificación no es marcada, intención de levantar no anunciada, y bola limpiada más de lo necesario para identificación ... 21/4
Caddie coloca bola levantada para ser limpiada atrás de marca en green para que jugador pueda evaluar su línea de putt; si bola se considera en juego 20-4/2
Pintura de línea de marcaje de campo se adhiere a bola; si jugador puede retirarla .. 21/1
Regla Local permite limpiar bola en áreas específicas del campo diferentes al green por cantidades sustanciales de lodo adhiriéndose a las bolas (espécimen). ..... Ap I-B-4b
Si la acción constituye limpiar bola
– bola frotada en green para limpiarla; si se considera que se probó la superficie del green 16-1d/5
– bola hundida en rough girada en vez de levantada para identificación..... 12-2/2
– caddie arroja bola a jugador..... 21/3
insecto en bola retirado..... 23-1/5
– pasto adherido a bola es retirado..... 21/2

LÍNEA DE JUEGO

Ver también INDICAR LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Agua ocasional en green interviene entre bola fuera de green y el hoyo 25-1a/2
Agujas de pino apiladas para su remoción intervienen en línea de juego después que bola fue dropeada de ellas..... 25-1b/17
Alisar irregularidades en bunker
– después de jugar hacia atrás desde bunker jugador arregla bunker en línea de juego para su siguiente golpe 13-4/37.5
– segundo jugador a jugar desea restaurar bunker a su condición previa al golpe de primer jugador 13-4/19
Alivio de obstrucción que interfiere con swing incidentalmente da alivio de intervención en línea de juego 24-2b/7
Bastón colocado sobre el suelo para alinear pies 8-2a/1
Bola fuera de bunker; piedra en bunker en línea de juego pisada o retirada 13-2/31
Caddie toca green para indicar línea de juego antes que jugador haga un tiro desde afuera de green 8-2b/3
Competidor acepta reparación de marca de spike en su línea de putt por co-competidor 13-2/36
"Cuadrarse honestamente"
– explicación de "cuadrarse honestamente 13-2/1
– jugador bajo árbol, cambia dirección de juego y se cuadra honestamente una segunda vez 13-2/1.7
– jugador intenta cuadrarse honestamente pero mejora su línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
– jugador puede jugar en cualquier dirección al "cuadrarse honestamente ... 13-2/1.5
Divot recolocado en hoyo de divot en línea de juego..... 13-2/6
Doblar pasto al retirar impedimentos sueltos..... 13-2/13
Estatus de musgo o enredadera en árbol y en suelo 13-2/37
Greenkeeper rastrilla bunker cuando bola de jugador está en él y mejora lie de la bola o línea de juego..... 13-2/4
Huellas
– creadas y luego arregladas en bunker en línea de juego por jugador..... 13-2/29
– creadas y luego arregladas en bunker en línea de juego por jugador requerido a entrar a bunker a recoger su bola 13-2/29.3
– hechas en bunker en extensión de línea de juego de jugador por oponente o co-competidor 13-2/29.5
– segundo jugador a jugar del bunker desea arreglar las huellas hechas por el primer jugador en jugar..... 13-4/19
Impacto de bola a través del campo hecho por bola de compañero, oponente o co-competidor afecta línea de juego de jugador 13-2/8
Impacto de bola en parte sobre green en parte fuera del green, en línea de juego; si es que se permite repararlo 16-1c/1.5
Jugador en partido rehúsa cumplir solicitud de levantar bola..... 2/3
Marca colocada por jugador para indicar distancia de tiro de acercamiento..... 8-2a/3
Objeto colocado junto o detrás de bola para indicar línea de juego..... 8-2a/2
Obstrucción inamovible en línea de juego de jugador retirada por agente externo.... 13-2/33
Obstrucción interfiere con golpe anormal; golpe anormal razonable en esas

circunstancias 24-2b/17
Poste de límites en línea de juego retirado por jugador y recolocado antes de ejecutar golpe 13-2/25
Probar condición de bunker antes de decidir si jugar a través de él 13-2/30
Puerta de granero abierta por jugador para jugar a través del granero 24-2b/15
Regla Local permite alivio de línea de visión de
– cajas de riego cerca del fairway; si esto está autorizado 33-8/17
– cerca de protección cercana a línea de juego sin penalidad 33-8/18
Retirar agua ocasional o impedimentos sueltos en green por Comité 33/1
– retirar agua ocasional del hoyo 16-1a/4
– trapear agua ocasional en línea de putt . 16-1a/1
Retirar rocío o escarcha 13-2/35
Si es que línea de juego es mejorada por
– aceptar reparación de marca de spike por co-competidor 13-2/36
– 18/arreglar irregularidades en bunker después que jugador levanta su bola y anuncia intención de proceder bajo Regla 28a 13-4/35.8
– crear y luego arreglar huellas en bunker en línea de juego 13-2/29
– cuadrarse honestamente y luego cambiar dirección de juego 13-2/1.7
– mover objeto en crecimiento que interfiere al intentar cuadrarse 13-2/1.1
– presionar piedra en bunker cuando bola reposa a través del campo 13-2/31
– probar condición de bunker antes de decidir si jugar a través de él 13-2/30
– recolocar divot; cuándo ha sido recolocado el divot 13-2/7
– recolocar divot en hoyo de divot 13-2/6
– quitar agua ocasional del hoyo 16-1a/4
retirar rocío o escarcha 13-2/35
– separar piedra de un muro 13-2/32
– tomar alivio de condición anormal del terreno 25-1b/3
Significado de
– Colocar una marca con el propósito de indicar la línea de juego 8-2a/0.5
– Cualquiera indicando la línea de juego 8-2a/0.5

Sondear cerca de bola por raíces o piedras; si esto está permitido 13-2/27
Ventana de casa club abierta por jugador y bola jugada a través de ella 24-2b/14

LÍNEA DE PUTT

Ver también GREEN; HOYO; INDICAR LÍNEA PARA POTEAR; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O PUTT

"Línea de putt;" ilustración y significado en contexto de "pararse a horcajadas o en la línea de putt 16-1e/1
Agua ocasional
– retirada de green por Comité 33/1
– retirada del hoyo por jugador 16-1a/4
– trapeada o barrida de línea de putt por jugador 16-1a/1
– visible cuando jugador camina a un lado de línea de putt pero no en otro lugar 25/5
Bola colocada frente a marca y rodada o arrastrada a posición original 16-1a/17
Caddie
– atendiendo asta-bandera indica a jugador que apunte a su pie 8-2b/2
– proyecta su sombra para indicar línea para potear 8-2b/1
Caminar sobre la línea de putt
– a propósito y alterada por oponente o co-competidor 1-2/1
– accidentalmente por jugador 16-1a/12
– accidentalmente por oponente, co-competidor o cualquiera de sus caddies y dañada 16-1a/13
– intencionalmente por jugador 16-1a/12
Dañada accidentalmente por oponente o co-competidor o cualquiera de sus caddies 16-1a/13
Depresión en green por remoción de piña parcialmente empotrada reparada por jugador 16-1a/7
Estatus de gusaano parcialmente debajo de la tierra 23/8
Hongo que crece en línea de putt 16-1a/15
Hoyo
– borde dañado reparado por jugador después de embocar pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboquen 1-2/3.5
– dañado; cuándo se permite repararlo y procedimiento para jugador 16-1a/6
– parte interna del hoyo tocada; si es que se tocó la línea de putt 16-1a/5
Impacto de bola en green reparado por segunda vez; si esto está permitido 16-1c/1
Impedimento(s) suelto(s)
– barridos a lo largo de línea de putt y luego hacia un lado 16-1a/10
– palma de mano usada para barrer línea de putt una docena de veces para retirar pequeñas hojas 16-1a/9
– retirados de green por Comité 33/1
– toalla o gorra usada para retirar impedimentos sueltos de línea de putt 16-1a/8
Jugador
– con derecho a potear se para sobre línea de putt de otro jugador 30-3b/1
– en partido rehúsa cumplir solicitud de levantar bola 2/3
– permite a compañero pararse en extensión de línea de juego atrás de bola; asiste a compañero con tiro similar 30-3f/13
– toca green para indicar a su compañero línea para potear e incidentalmente toca su propia línea de putt; si es que aplican penalidades múltiples 30/2.5
Línea dibujada o en bola alineada para indicar línea para potear cuando bola es recolocada 20-3a/2
Marca colocada a un lado o frente a bola; si esto está permitido 20-1/19
Marca de spike
– competidor permite o aprueba

tácitamente reparación de daño de spike en su línea de putt por co-competidor....13-2/36
– en línea de putt alisada cuando jugador repara tapón de hoyo viejo.....16-1a/16.5
– en línea de putt arreglada durante reparación de impacto de bola.....16-1a/16
– trozo de pasto levantado en línea de putt barrido o tocado para determinar si está suelto.....16-1a/11
Persona que atiende asta-bandera se para detrás en vez de a un lado del hoyo; si esto está permitido.....17-1/4
Proteger línea de putt del viento; si esto está permitido.....1-2/2
Rocío o escarcha retirada de línea de putt.....16-1a/3
Si es que línea de putt mejorada por
– aceptar reparación de marca de spike por co-competidor.....13-2/36
– caminar sobre; al hacerse accidental o intencionalmente.....16-1a/12
– pararse sobre; al hacerse a propósito por oponente o co-competidor.....1-2/1
– retirar agua ocasional del hoyo.....16-1a/4
– retirar rocío o escarcha.....13-2/35
Siguiente golpe del oponente concedido; jugador regresa bola sobre su propia línea de putt.....16-1d/2
Significado de
indicando línea de putt.....8-2a/0.05
– colocar una marca con el propósito de indicar la línea de putt.....8-2a/0.05
– en contexto de pararse a horcajadas o en la línea de
– putt.....16-1e/1
Significado de
– Colocar una marca con el propósito de indicar la línea de juego.....8-2a/0.5
– Cualquiera indicando la línea de juego.....8-2a/0.5
Tapón de hoyo viejo hundido o levantado en línea de putt.....16-1c/3

LINEAMIENTOS

Autoridad del Comité para establecer lineamientos de ritmo de juego.....Ap I-C-3
Para Comité cuando jugador abandona antes del siguiente match.....33/2
– Comité para determinar Regla aplicable cuando jugador procede de acuerdo a Regla inaplicable.....34-3/6
– Comité para resolver cuestiones de hecho.....34-3/9
– dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no suspender el juego inmediatamente bajo condición que requiere
suspensión inmediata.....6-8b/7
– determinar récord del campo.....Misc./1
– determinar si bola que no aparece en
Lista de Bolas Aprobadas cumple con las Reglas.....5-1/1.5
– determinar si ha ocurrido una violación grave a Regla 1-2.....1-2/0.5
– establecer grupos en desempate en stroke play.....33-3/4
– reubicar hoyo cuando dañado después que bola ya está cerca en green.....33-2b/2
– reubicar hoyo debido a la severidad de posición durante ronda de stroke play.....33-2b/1.5
– reubicar hoyos y/o mesas de salida durante ronda de stroke play, general.....33-2b/1
Sobre si cancelar una ronda.....33-2d/1

LUGAR EQUIVOCADO

Ver también VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS
Área ecológica
– bola jugada de área ecológica.....33-8/43
– multiples golpes efectuados desde área definida como área ecológica.....20-7/4
– ventaja significativa ganada cuando jugador juega de área ecológica definida como obstáculo de agua.....33-8/44
Bola de competidor jugada por co-competidor en bunker no recolocada.....20-7c/6
Bola de competidor jugada por co-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y luego abandona y juega la original desde lugar correcto.....20-7c/4
Bola de competidor movida por bola de co-competidor; ambos jugadores no lo saben sino hasta después de concluir el hoyo.....18-5/3
Bola considerada injugable
– bola dropeada bajo opción 28c de Regla de bola injugable golpea a jugador; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear.....20-2a/6
– bola dropeada fuera de bunker bajo opción de Regla de bola injugable que requiere dropeo en bunker.....28/10
– en obstáculo de agua; bola dropeada en obstáculo y jugada.....20-7/2
– jugador juega segundo golpe, considera bola injugable y regresa a mesa de salida.....28/6
Bola dropeada
– con conocimiento o certeza virtual que bola original no encontrada en condición anormal de terreno u obstrucción; si es que se requiere re-dropear si encontrar bola original demuestra que dropeo hecho en lugar equivocado.....25-1c/2.5
– de manera inapropiada y en lugar equivocado.....20-2a/3
– en lugar equivocado al proceder bajo Regla que permite sustitución; si jugador puede sustituir al re-dropear.....20-6/4
Bola movida durante suspensión de juego por agente externo; jugador no estima posición suficientemente bien al recolocar bola.....6-8d/5
Bola pisada accidentalmente y lie original alterado; jugador coloca bola en lugar equivocado y juega.....18-2/21.3
Bola provisional levantada luego se convierte en bola en juego; bola jugada desde mesa de salida en vez de recolocada en lugar desde donde se levantó.....27-2b/10
Cambiar opción de alivio

– bola dropeada golpea a jugador; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2a/6
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-6/2
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede recolocar bola en posición original 20-6/5
– bola dropeada rueda a posición que requiere re-dropeo; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2c/5
– jugador dropea en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
– jugador levanta bola de bunker con intención de dropear bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 24-2b/5
– punto donde bola cruzó por última vez el margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola dropeada; punto luego resulta punto equivocado; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 26-1/16

Green
– bola jugada en green de lugar equivocado levantada y jugada de lugar correcto 20-7c/2
– bola recargada en asta-bandera se aleja del hoyo cuando jugador saca asta-bandera; bola no recolocada en orilla del hoyo 17-4/4
– bola recolcoada en lugar equivocado en green y embocada 20-7c/1
– co-competidor levanta bola de competidor de green y la deja a un lado; competidor juega su bola desde donde fue dejada 15-3b/3
– penalidad por repetidamente recolocar bola en green más cerca del hoyo 33-7/6
– reclamación válida y a tiempo presentada después de concesión de partido cuando jugador determina que oponente poteó de lugar equivocado en último hoyo 2-4/16

Jugador invoca Regla 3-3 (duda de procedimiento)
– bola dropeada pero no jugada; Regla 3-3 invocada y segunda bola dropeada en lugar correcto; ambas bolas embocadas 3-3/4
– bola dropeada y jugada; Regla 3-3 invocada y segunda bola jugada de lugar correcto; ambas bolas embocadas 3-3/3
– si es que score con segunda bola cuenta si fue dropeada en lugar equivocado y jugada 3-3/5

Jugador juega de lugar equivocado por instrucción de árbitro
– en base a decisión incorrecta; procedimiento para jugador cuando error descubierto 34-3/3
– en base a hechos disponibles; hechos adicionales prueban decisión incorrecta 34-3/7
– en base a versión de jugador de los hechos; versión de jugador luego resulta incorrecta 34-3/8

Jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/2

Obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral
– agua ocasional confundida por obstáculo de agua; bola original jugada bajo Regla de obstáculo de agua 25-1b/12
– agua ocasional confundida por obstáculo de agua; bola sustituta jugada bajo Regla de obstáculo de agua 25-1b/13
– bola considerada injugable en obstáculo de agua; dropeada en obstáculo y jugada ... 20-7/2
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual bola en obstáculo; bola original luego encontrada en obstáculo 26-1/4
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original luego encontrada fuera de obstáculo 26-1/3
– ejemplo de violación grave de Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
– jugador sin darse cuenta que bola en obstáculo de agua toma alivio de interferencia de hoyo de animal de madriguera; error descubierto antes de jugar bola 25-1b/26
– obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
– punto donde bola cruzó por última vez el margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola dropeada; punto luego resulta punto equivocado ... 26-1/16
– punto donde bola cruzó por última vez el margen de obstáculo de agua lateral determinado, bola dropeada y jugada; punto luego resulta punto equivocado ... 26-1/17

Tomar prestado bastón para medir 20/2

Violación grave de Regla 20-7c puede estar involucrada
– bola considerada injugable en obstáculo de agua; dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– bola dropeada en área donde bola original perdida; bola jugada 27-1/3
– bola dropeada fuera de bunker bajo opción de Regla de bola injugable que requiere dropeo en bunker 28/10
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual bola original en obstáculo; bola original luego encontrada en obstáculo .. 26-1/4
– bola jugada de terreno en reparación abandonada y alivio tomado bajo Regla de terreno en reparación 18-2/8.5
– bola jugada desde punto donde bola original desviada a fuera de límites por vehículo de mantenimiento 20-7/1
– bola no encontrada tratada como movida por agente externo en ausencia de conocimiento o certeza virtual para tal efecto 27-1/2.5
– bola original no encontrada creída en bunker; competidor dropea bola

sustituta en bunker y juega; luego bola original encontrada fuera de bunker 20-7c/3
– bola sustituta dropeada y jugada bajo Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o certeza virtual que bola original perdida en terreno en reparación 25-1c/2
– competidor juega segunda bola bajo Regla 20-7c; aclaración de "golpes de castigo incurridos sólo por jugar con la bola que no cuenta 20-7c/5
– ejemplo de violación grave de Regla de obstáculo de agua 26-1/21
– jugador juega segundo golpe, considera bola injugable y regresa a mesa de salida 28/6
– ventaja sustancial ganada cuando jugador juega golpe de área ecológica definida como obstáculo de agua 33-8/44

MADERA Y TROZOS DE MADERA

Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; OBSTRUCCIONES

Estatus de
– escalones de madera o tierra en pendientes inclinadas 24/12
– madera apilada de tronco caído 25/7
– trozos de madera usados para superficie de camino o sendero 23/14
Significado de "superficie artificial 24/9

MALEZA (RODANTE)

Bola en reposo movida por maleza rodante 18-1/6
Que interfiere con swing movida para determinar si impedimento suelto o unido 13-2/26

MARCA (PARA INDICAR POSICIÓN DE LA BOLA)

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; IMPACTO DE BOLA EN GREEN; LOGOTIPO EN BOLA; MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA

Bola levantada en green colocada delante de marca y luego rodada o deslizada hacia atrás a posición original 16-1a/17
Bola levantada en green por jugador; caddie coloca bola detrás de marca; si es que bola está en juego 20-4/2
Bola movida al quitar marca después de recolocarla 20-3a/1
Bola recolocada en green pero sin quitar marca; luego bola se mueve 20-4/1
Colocar objeto que marca posición de bola en otro lugar que no sea atrás de bola 20-1/19
En posición de asistir a otro jugador 20-1/11
Información incorrecta causa que oponente levante marca; si es que levantar marca equivale a conceder siguiente golpe 9-2/5
Jugador coloca marca aproximadamente 2 pulgadas atrás de bola 20-1/20
Jugador mide distancia de cabeza de bastón al lado de bola y coloca marca 20-1/16
Levantada
– bola marcada y levantada por oponente sin autoridad de jugador; jugador levanta marca y reclama el hoyo; oponente objeta reclamo 20-1/3
por agente externo 20-1/9
– por jugador erróneamente creyendo que ganó el hoyo 20-1/8
Lie alterado por acto de marcar posición de bola 20-1/15.5
Marca movida por viento o agua ocasional durante ronda estipulada 20-1/10.5
Método utilizado para
marcar posición de bola 20-1/16
mover marca a un lado 20-1/16
Movida accidentalmente
por caddie de oponente 20-1/7
por jugador 20-1/5.5
– por jugador en proceso de marcar bola 20-1/6
Posición de bola
– marcada antes de quitar obstrucción; bola se mueve cuando se quita marca 24-1/5
marcada con tee 20-1/17
Presionada por oponente, si es que oponente sujeto a penalidad 20-1/6.5
Si es que levantar marca de opopnente se considera concesión de siguiente golpe 2-4/5
Significado de "directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15
Tee que marca posición de bola de jugador desvía bola de oponente 20-1/17

MARCA(S) DE SPIKES

Ver también DAÑO; GREEN; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

Césped o pasto levantado en línea de putt
– barrido para determinar si impedimento suelto o marca de spike unida 16-1a/11
– presionado cuando bola puesta delante de marca y rodada a posición original para recolocar bola 16-1a/17
– presionado cuando marca colocada frente a bola en green 20-1/19
Competidor acepta o tácitamente aprueba reparación de marcas de spikes hecha por co-competidor en línea de putt 13-2/36
Línea de putt
– a propósito dañada o mejorada por oponente o co-competidor o sus caddies 1-2/1
– accidentalmente dañada por oponente, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
Reparada
– al reparar impacto de bola 16-1a/16
– al reparar tapón de hoyo viejo 16-1a/16.5
alrededor de hoyo 16-1c/4
– sólo con el propósito de cuidar el campo 1-2/0.7

MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA

Ver también MARCA

Actos que caddie puede desempeñar; incluyendo marcar posición de bola 6-4/10
Bola de jugador recargada contra asta-bandera levantada sin ser embocada; otros en partido se levantan pensando erróneamente que jugador ganó el hoyo 30-3f/3

Bola levantada por jugador sin marcar posición
– al ser confundida por bola equivocada ... 20-1/1
– al levantar para identificar; intención de levantar no anunciada; bola limpiada más allá de lo necesario para identificarla; si es que aplican penalidades múltiples ... 21/4
– al recibir información equivocada de co-competidor en desempate hoyo-por-hoyo en stroke play ... 9-3/1
– antes de embocar; oponente levanta su bola reclamando que jugador pierde el hoyo ... 2-5/3
– en creencia errónea que golpe concedido por oponente ... 2-4/3
– sin autoridad debido a malentendido de instrucciones de árbitro ... 34-3/3.5
– y partido concedido debido a malentendido sobre score de oponente en el hoyo ... 2-4/14
Bola se mueve cuando
– jugador deja caer putter sobre bola al acercarse a levantarla ... 20-1/14
– pateada accidentalmente por jugador a quien se pidió levantarla por interferencia ... 20-1/13
se quita la marca ... 24-1/5
Bola sustituta erróneamente colocada en green en lugar de la original, luego levantada y original recolocada antes de efectuar golpe ... 15-2/2
Competidor invoca Regla 3-3; levanta y dropea bola original y luego coloca segunda bola donde original había sido marcada y juega ... 3-3/13
Empujar bola a un lado después de marcar posición antes de levantarla ... 20-1/22
Girar bola sin marcar su posición o levantarla
– en green para alinear algún impreso en bola ... 18-2/33
– en rough para identificarla ... 12-2/2
Lie alterado por acto de marcar ... 20-1/15.5
Marca
– colocada aproximadamente dos pulgadas detrás de bola ... 20-1/20
– colocada no detrás de bola ... 20-1/19
– jugador mide cabeza de bastón al lado de bola y coloca marca ... 20-1/16
– levantada después que oponente dio información incorrecta a jugador ... 9-2/5
– movida accidentalmente por jugador después de haber movido impedimentos sueltos ... 20-1/12
– presionada por oponente; si oponente sujeto a penalidad ... 20-1/6.5
Método usado para marcar posición de bola ... 20-1/16
– mover bola o marca a un lado ... 20-1/16
Métodos aceptables y no aceptables para marcar posición de bola ... 20-1/16
Pensando que bola se moverá en green, jugador levanta bola ... 16-1b/1
Reclamaciones y disputas
– jugador levanta bola recargada contra asta-bandera sin marcarla o embocarla; después de ejecutar golpe y conocer acción de jugador, oponente levanta su bola y reclama el hoyo ... 2-5/3
– oponente marca y levanta bola de jugador sin autoridad; jugador levanta marca y reclama el hoyo; oponente disputa la reclamación ... 20-1/3
Si marcar posición de bola con tee en obstáculo constituye "probar la condición del obstáculo" en violación a Regla 13-4a ... 13-4/0.5
Significado de "directamente atribuible al acto específico" en contexto de marcar o recolocar en Reglas 20-1 y 20-3a ... 20-1/15

MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

Ver también BARDA, LÍNEA, PARED O ESTACAS QUE DEFINEN LÍMITES; CERCA; COMITÉ; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; FUERA DE LÍMITES; MESA Y MARCAS DE SALIDA; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; REGLAS LOCALES; TERRENO EN REPARACIÓN

Declarar área como terreno en reparación durante ronda de competencia ... 33-2a/2
Green
– aditamento en asta-bandera para indicar posición relativa del hoyo en green ... 17/1
– banderas de diversos colores usadas para indicar posición relativa del hoyo en green ... 17/2
– dos hoyos en cada green de campo de nueve hoyos ... 16/7
marcar green de isla ... 33-2a/10
– mitad de green doble que sirve al hoyo que no está siendo jugado ... 25-3/1
– si es que asta-bandera puede ser cónica o de diversos diámetros ... 17/3
Mesa de salida
– juego desde mesa de salida equivocada atribuida a falta de Comité por no indicar números de hoyos en mesas de salidas ... 11-5/2
– Regla Local considera obstáculo de agua como obstáculo de agua lateral para el juego desde mesa de salida delantera ... 33-2a/6
Objetos y procedimientos de fuera de límites
– bases de concreto de postes de cerca de límites ... 24/3
– camino público definido como fuera de límites divide campo; estatus de bola que cruza camino ... 27/20
– cuándo una bola dentro del límite de la cerca de límites se considera fuera de límites ... 27/19
– escalón unido a cerca de límites ... 24/1
– establecer línea de límites dentro de la cerca que delimita propiedad ... 33-2a/15
– estaca de límites desplazada ... 33-2a/20
– estaca que define fuera de límites retirada durante competencia sin autoridad ... 33-2a/19
– estacas de límites que no tienen relevancia para jugar el hoyo en juego ... 24/5
– límite interior entre hoyos ... 33-2a/12
– medidas preventivas cuando cauce de agua mueve bola a fuera de límites en obstáculo de agua ... 26-1/7
– obstáculo de agua no marcado con margen fuera de límites ... 26/3

– parte de cerca de límites dentro de línea de límites 24/4
– procedimiento para tratar tubería expuesta adyacente y paralela al límite del campo 33-2a/1
puerta de cerca de límites 27/18
– Regla Local para evitar cruzar sobre "dog leg;" considerar bola fuera de límites cuando cruza límite aún si regresa y queda en reposo en misma parte del campo; si esto está autorizado..... 33-8/38
– Regla Local considera área alrededor de mesa de salida como dentro del campo para golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante; si esto está autorizado 33-2a/13
– Regla Local considera área de hoyo adjunto como fuera de límites para el juego de cierto hoyo pero no para el juego de otros hoyos..... 33-2a/14
– Regla Local considera área de hoyo adjunto como fuera de límites sólo para golpe efectuado desde mesa de salida ; si esto está autorizado 33-2a/14
– Regla Local considera bola dentro del campo hasta que esté más allá de muro de límites 33-2a/16
– Regla Local considera cerca de límite interior como obstrucción inamovible; si esto está autorizado. 33-8/14
– río u otro cuerpo de agua adyacente al hoyo pero fuera de propiedad 33-2a/11
– si es que se permite límite interior entre hoyos..... 33-2a/12
– soportes angulares o tensores que soportan cerca 24/2
Obstáculo de agua
– área de dropeo permisible de obstáculo de agua lateral tan estrecha que jugador tiene dificultad dropeando dentro de ella..... 26-1/19
– bola dentro de límite natural de obstáculo de agua pero fuera de estacas que lo definen 26/2
– definir parte de cuerpo de agua como obstáculo de agua y el resto como obstáculo de agua lateral..... 33-2a/7
– definir rough y áreas injugables adyacentes a fairways (áreas que no cumplen definición de obstáculo de agua lateral) como obstáculos de agua lateral 33-8/35
– marcar áreas ecológicas; recomendaciones para Comité 33-8/41
marcar green de isla..... 33-2a/10
– marcar obstáculo de agua con bunker adyacente 33-8/37.5
– marcar océano y playa como a través del campo; si esto está permitido 33-2a/8
– marcar río u otro cuerpo de agua adyacente al hoyo pero fuera de propiedad 33-2a/11
– marcar y definir límites de obstáculos de agua; dónde colocar líneas y/o estacas..... 33-2a/4
– medidas preventivas cuando cauce de agua se lleva bola fuera de límites en obstáculo de agua 26-1/7
– obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua 26/3.5
– obstáculo de agua, no marcado, con un margen fuera de límites..... 26/3
– parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropearse sin acercarse al hoyo..... 33-2a/9
– Regla Local considera parte de cuerpo de agua como obstáculo de agua para el juego de un hoyo y como obstáculo de agua lateral para el juego de otro hoyo .. 33-2a/7
– Regla Local considera parte de cuerpo de agua como obstáculo de agua para mesa de salida de atrás y como obstáculo de agua lateral para mesa delantera 33-2a/6
– Regla Local da alivio gratis de estaca inamovible de obstáculo de agua para bola en obstáculo; si esto está permitido . 33-8/15
– Regla Local da alivio gratis para bola en obstáculo de agua dentro del límite del fairway; si esto está autorizado..... 33-8/36
– Regla Local permite dropeo del lado del green de obstáculo de agua cuando bola no cruza; si esto está autorizado 33-8/2
– Regla Local permite dropeo dentro del obstáculo detrás del punto donde reposa bola injugable dentro del obstáculo; si esto está autorizado..... 33-8/37
Recomendaciones para marcar o definir cajetes de árboles..... 33-2a/10.5
Regla Local
– considera área alrededor de mesa de salida dentro del campo para golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante; si esto está autorizado 33-2a/13
– considera área de hoyo adjunto como fuera de límites para el juego de un hoyo particular pero no para el juego de otros hoyos..... 33-2a/14
– considera área de hoyo adjunto como fuera de límites sólo para golpe desde mesa de salida; si esto está autorizado 33-2a/14
– considera bola dentro del campo hasta que esté más allá de muro de límites 33-2a/16
– considera cerca de límite interior como obstrucción inamovible; si esto está autorizado 33-8/14
– considera hormigueros cónicos duros como terreno en reparación..... 33-8/22
– considera terreno en reparación adyacente a camino de superficie artificial como teniendo mismo estatus que camino 33-8/25
– da alivio gratis de estaca inamovible de obstáculo de agua para bola en obstáculo; si esto está permitido 33-8/15
– da alivio gratis para bola en obstáculo de agua dentro del límite del fairway; si esto está autorizado..... 33-8/36
– declara acumulación de hojas (en hoyos específicos) a través del campo como terreno en reparación..... 33-8/31
– declara daño severo por animales no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
– declara daño sustancial debido a lluvias

y tráfico como terreno en reparación 33-2a/3
– define parte de cuerpo de agua como obstáculo de agua para el juego de un hoyo y por Regla Local como obstáculo de agua lateral para el juego de otro hoyo 33-2a/7
– define parte de cuerpo de agua como obstáculo de agua para mesa de salida de atrás y por Regla Local como obstáculo de agua lateral para mesa delantera 33-2a/6
– para evitar cruzar sobre "dog leg;" considera bola fuera de límites cuando cruza límite aún si regresa y queda en reposo en misma parte del campo; si esto está autorizado 33-8/38
– permite dropeo dentro de obstáculo de agua detrás del punto donde reposa bola injugable dentro del obstáculo; si esto está autorizado 33-8/37
– permite dropeo en el lado del green de obstáculo de agua cuando bola no cruza obstáculo; si esto está autorizado 33-8/2

MÁRGENES DE ÁREAS DEL CAMPO

A través del campo bola considerada injugable dropeada en obstáculo de agua; jugador elige no jugarla; desea proceder bajo Regla de obstáculo de agua 28/4.5
Agua ocasional; desbordamiento de obstáculo de agua 25/2
Bunker
– arena que sale de margen de bunker 13/1
– bola en orilla de bunker sobrecolgando la arena 13/3
– bola en obstrucción en bunker 13/5
estatus de árbol en bunker 13/2
Obstáculo de agua
– aclaración de "margen opuesto" en Regla 26-1c(ii 26-1/14
– asentar bastón en puente en obstáculo de agua 13-4/30
– asentar bastón fuera de obstáculo de agua para efectuar golpe a bola en el obstáculo 13-4/29
– bola cruzó por última vez por área marcada como obstáculo de agua y queda en reposo en área marcada como obstáculo de agua lateral 26-1/12
– bola dentro del margen natural de obstáculo de agua pero fuera de estacas que lo delimitan 26/2
– cuándo bola está en obstáculo de agua ... 26/1
– desbordamiento de obstáculo de agua ... 25/2
– dónde colocar estacas o líneas definiendo margen de obstáculo de agua 33-2a/4
– estatus de bola que toca tanto obstáculo de agua como otra área del campo 26/1.5
– hoyo de estaca de obstáculo de agua retirada 25/18
– insecto volando en obstáculo de agua ... 13-4/16.5
– lado opuesto de obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua 26-1/13
– obstáculo de agua no marcado 26/3
Terreno en reparación
– bola fuera de terreno en reparación, pero árbol dentro de él interfiere con swing 25-1a/1
– estatus de raíces fuera de terreno en reparación que crecen de árbol dentro de terreno en reparación 25/10.7

MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; GREENKEEPER Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER; TERRENO EN REPARACIÓN
Agujas de pino apiladas para retirarse interfieren con línea de juego después de haberse dropeado de ellas 25-1b/17
Estatus de árbol caído 23/7
– árbol caído en proceso de ser retirado .. 25/7
restos de pasto podado 25/11
– corte de tronco de árbol (tocón) unido a raíces en tierra 25/8

MEDIR

Ver también DISTANCIA, INFORMACIÓN SOBRE DISTANCIA Y MARCAS DE DISTANCIA
A través de terreno en reparación al tomar alivio 25-1b/15
Bastón a ser usado para medir 20/1
Bola movida
– mientras se mide para determinar si se requiere re-dropear 18-6/1
– por asta-bandera al usarse para medir o al caerse sobre bola 18-6/2
Directamente a través de cerca, árbol o muro o a través de una zanja 20-2b/2
Distancia vertical
– bola injugable en árbol; jugador opta por dropear dentro del largo de dos bastones 28/11
– bola injugable en fonde de barranca; jugador desea dropear dentro del largo de dos bastones de punto sobre bola en parte superior de barranca 28/12
– punto de alivio más cercano; bola en drenaje bajo el suelo del campo 24-2b/12
– punto de alivio más cercano; bola en hoyo de madriguera bajo el suelo del campo 25-1b/23
– punto de alivio más cercano; bola en obstrucción elevada o bajo tierra 24-2b/11
Tomar prestado bastón para medir 20/2
Uso de medidor de distancias unido a carrito de golf; si esto está permitido 14-3/1

MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O DE INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

Ver también ÁREA DE INTENCIÓN DE SWING; CUADRATURA; LIE DE BOLA ALTERADO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT
"Mejorar," significado de en Regla 13-2 ..... 13-2/0.5
Alterar condiciones físicas
– acto de etiqueta altera condiciones físicas que afectan el juego 1-2/0.7
– ajuste de asta-bandera; derechos del jugador 17/4
– jugador rompe rama de arbusto en área

a la que bola podría rodar después de dropeo 1-2/3
– línea de juego alterada por co-competidor 1-2/1.5
– línea de putt dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
– orilla irregular de hoyo reparada después que jugador emboca, pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboquen 1-2/3.5
– pasto o césped presionado por jugador mientras bola rueda al área 1-2/8
– presionar bola en superficie de green para prevenir que viento o gravedad la muevan 1-2/9
– toalla colocada en cactus por jugador antes de cuadrarse 1-2/10
Área de intención de swing; si es que es mejorada por
– acto que también causa que bola se mueva y si aplican penalidades múltiples 1-4/15
cuadrarse honestamente 13-2/1
– cuadrarse honestamente y luego cambiar dirección de juego 13-2/1.7
doblar cerca de límites 13-2/18
doblar arbusto con mano 13-4/28
– enderezar cerca fuera del campo que se inclina hacia el campo a una posición derecha 13-2/20
– mover impedimento suelto en obstáculo accidentalmente 13-4/13
– mover impedimentos sueltos por caminar a bola y cuadrarse en obstáculo 13-4/13.5
– mover objeto fijo o en crecimiento situado fuera de límites 13-2/19
– mover objeto natural para determinar si está unido o es impedimento suelto 13-2/26
quitar estaca de límites 13-2/17
– quitar musgo o enredaderas en un árbol 13-2/37
– quitar obstrucción inamovible 13-2/15
– recolocar o retirar divot aún unido que interfiere con backswing 13-2/5
– romper rama; jugador luego elige otra dirección de juego; nueva área de intención de swing no afectada por rama rota 13-2/24
– romper rama en backswing; swing interrumpido 13-2/14.5
– romper rama que interfiere con backswing en mesa de salida 13-2/14
– sacudir gotas de agua de rama de árbol que interfiere con backswing 13-2/23
Área en que bola se ha de dropear o colocar; si es que es mejorada por
– rama de árbol sostenida por caddie para prevenir que desvie bola dropeada 20-2a/5
recolocar divots 13-2/4.5
reparar impacto de bola 13-2/10
– retirar impedimentos sueltos 23-1/6
Cuadratura o área de intención de cuadratura; si es que es mejorada por
cuadrarse honestamente 13-2/1
– cuadrarse honestamente en cualquier dirección que jugador elija 13-2/1.5
– cuadrarse honestamente y luego cambiar dirección de juego 13-2/1.7
– mover impedimento suelto accidentalmente en obstáculo 13-4/13
– mover impedimentos sueltos al acercarse a bola en obstáculo 13-4/13.5
– mover objeto en crecimiento que interfiere al intentar cuadrarse honestamente 13-2/1.1
– omisión en la tarjeta de score entregada de castigo por mejorar área de cuadratura 6-6d/6
– recolocar divot recién hecho por otro jugador 13-2/8.7
Lie o posición de bola; si es mejorada por
– alteración por causas naturales durante suspensión de juego 6-8d/1
– alteraciones hechas por personal de mantenimiento durante suspensión de juego 6-8d/2
– aplanar arena detrás de bola a través del campo al tomar postura 13-2/12
– aplanar irregularidades en mesa de salida después de golpe en que no se hizo contacto con bola y antes de siguiente golpe 13-2/2
– aventar rastrillo al bunker 13-4/21
cuadrarse honestamente 13-2/1
– cuadrarse honestamente y luego cambiar dirección de juego 13-2/1.7
doblar cerca de límites 13-2/18
– doblar pasto al retirar impedimentos sueltos 13-2/13
marcar posición de bola 20-1/15.5
– mover accidentalmente impedimento suelto en obstáculo 13-4/13
– mover impedimentos sueltos al acercarse a bola en obstáculo 13-4/13.5
– mover impedimento suelto que afecta lie cuando bola, a través del campo, es levantada bajo Regla que requiere recolocación 23-1/7
– personal de mantenimiento rastrilla bunker cuando bola de jugador está en él 13-2/4
– recolocar o retirar divot aún unido que interfiere con backswing 13-2/5
– recolocar obstrucción que empeoró lie de jugador al ser retirada 13-2/15.5
– retirar arena detrás de bola con backswing 13-2/9
– retirar impedimentos sueltos afectando lie después de levantar bola bajo Regla que requiere recolocar 23-1/8
retirar rocío o escarcha 13-2/35
– romper pasto detrás de bola en la mesa de salida 13-2/3
– sondear cerca de bola por raíces o rocas a través del campo 13-2/27
– tocar pasto con bastón durante swing de práctica en obstáculo 13-4/4
– usar bastón o bastón para caminar para entrar o salir de bunker mientras bola está en bunker 13-4/3.5
Línea de juego; si es que es mejorada por

– alisar irregularidades en bunker después que jugador levanta bola y anuncia su intención de proceder bajo Regla 28a 13-4/35.8
– colocar marca en frente de la bola 20-1/19
– crear y luego arreglar huellas en bunker en línea de juego 13-2/29
– cuadrarse honestamente y luego cambiar dirección de juego 13-2/1.7
– mover objeto en crecimiento que interfiere al intentar cuadrarse honestamente 13-2/1.1
– mover rama de árbol que afecta línea de juego de co-competidor al discutir con árbitro si co-competidor tiene alivio sin penalidad 1-2/1.5
– presionar piedra en bunker cuando bola reposa a través del campo 13-2/31
– probar condición de bunker antes de decidir si jugar a través de él 13-2/30
quitar piedra de un muro 13-2/32
– recolocar divot; cuándo ha sido recolocado un divot 13-2/7
– recolocar divot en hoyo de divot 13-2/6
– retirar agua ocasional del hoyo 16-1a/4
retirar rocío o escarcha 13-2/35
– sancionar reparación de marca de spike por co-competidor 13-2/36
– tomar alivio de condición anormal de terreno 25-1b/3
Línea de putt; si es que es mejorada por
– barrer impedimentos sueltos sobre la línea de putt en vez de hacia un lado 16-1a/10
– caminar sobre; hecho accidental o intencionalmente 16-1a/12
– colocar bola delante de la marca y rodarla o deslizarla de regreso a la posición original 16-1a/17
– colocar marca en frente de la bola 20-1/19
– pararse sobre; hecho a propósito por oponente o co-competidor 1-2/1
– retirar agua ocasional del hoyo 16-1a/4
retirar rocío o escarcha 13-2/35
– sancionar reparación de marca de spike por co-competidor 13-2/36

MESA DE SALIDA EQUIVOCADA

Ver también MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA

Match play; bola jugada de mesa de salida equivocada sale de límites; golpe no cancelado por oponente 11-5/3
Stroke play
– grupo juega de mesa de salida equivocada; atribuye error a falta de Comité de colocar números de hoyos en mesas de salida; si es que Comité debe rescindir penalidades 11-5/2
– grupo juega de mesa de salida equivocada; corrige error 11-5/4
– significado de "siguiente mesa de salida" después que competidores juegan de mesa de salida equivocada 11-5/1

MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; GOLPE Y DISTANCIA; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; TEE

Agua ocasional cubre completamente mesa de salida; opciones para Comité en match y stroke play 25-1b/4
Bola dentro o sobre obstrucción movible en mesa de salida 25-2/8
Bola reposa en su impacto en mesa de salida 25-2/8
Bola jugada desde fuera de mesa de salida
– bola jugada desde fuera de mesa de salida en partido de golpes alternos 29-1/1
– bola jugada desde fuera de mesa de salida sale fuera de límites 11-4b/6
– competidor juega desde fuera de mesa de salida en golpes alternos en stroke play; compañero repite golpe 29-1/2
– disputa sobre si jugador jugó desde fuera de mesa de salida 34-3/4
– orden de juego cuando oponente requiere que jugador con honor cancele golpe efectuado desde fuera de mesa de salida 11-4a/1
Bola jugada fuera de turno de mesa de salida es abandonada y otra bola jugada en orden correcto 10-2c/1
Bola movida, levantada o tocada
– bola movida accidentalmente por swing de práctica antes de golpe de salida 18-2/19
– golpe apenas toca bola que cae de tee; jugador la levanta y vuelve a colocar en tee 18-2/2
– golpe de salida creído fuera de límites; competidor regresa a mesa de salida y juega otra bola 18-2/11
– golpe falla bola en tee; jugador luego ajusta altura de tee 18-2/1
– golpe falla bola en tee; jugador luego toma postura y accidentalmente toca bola que cae de tee 11-3/1
Bola original
– encontrada dentro de cinco minutos de búsqueda después que otra bola colocada en tee pero no jugada 27-1/1
– fuera de límites; bola colocada en tee bajo golpe y distancia tocada al tomar postura cae de tee 11-3/3
Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde mesa de salida 10-3/1
Bolsa de jugador puesta para proyectar sombra sobre bola en tee 14-2/2.5
Competencia de golpes alternos
– cambiar compañeros después de jugar desde primera mesa de salida 29/1
– condición de competencia estipula qué compañero debe jugar desde primera mesa de salida; si esto está permitido 33-1/3.5
– golpe de salida enviado fuera de límites en golpes alternos mixto (mesas diferentes usadas para hombres y mujeres); qué mesa de salida se usa para siguiente golpe de compañero 29/2
– jugador y compañero salen en la misma mesa de salida en golpes alternos 29-1/9
– si es que compañero que se adelantó antes de golpe de salida puede regresar a mesa de salida a jugar bola provisional 29-1/4.5
Golpe efectuado a bola a través del campo

– en raíces de árbol falla bola; jugador luego la considera injugable y desea regresar a mesa de salida 28/7
– jugador declara bola injugable y regresa a mesa de salida 28/6
Golpe falla bola en tee
– jugador arregla irregularidades en césped detrás de bola antes de siguiente golpe 13-2/2
– jugador luego ajusta altura de tee 18-2/1
– jugador toma postura y causa que bola caiga accidentalmente 11-3/1
– siguiente golpe va a fuera de límites; si es que bola para siguiente golpe puede ser colocada en tee en cualquier parte de mesa de salida 20-5/1
Iniciar juego por mesas de salida 1 y 10 ..... 33-1/3
Jugadores acuerdan no jugar en orden correcto desde mesa de salida para ahorrar tiempo; si es que es acuerdo para eludir Reglas 10-1c/3
Marcas de salida
– competidores determinan lugar desde dónde jugar cuando no hay ninguna marca de salida 11-4b/3
– competidores estiman área de mesa de salida cuando sólo hay una marca de salida 11-4b/2
– estatus de, después de primer golpe 11-2/1
movidas por jugador 11-2/2
– movidas u hoyos reubicados durante ronda en stroke play 33-2b/1
Mesa de salida equivocada
– bola enviada fuera de límites; golpe no cancelado por oponente 11-5/3
– bola jugada desde mesa de salida equivocada en stroke play; error corregido 11-5/4
– juego desde mesa de salida equivocada atribuido a falta de Comité por no indicar números de hoyos en mesas de salida 11-5/2
– significado de "siguiente mesa de salida" después que competidores han jugado desde mesa de salida equivocada 11-5/1
Pararse en tapete en mesa de salida 13-3/1
Pasto detrás de bola en mesa de salida jalado o roto por jugador 13-2/3
Rama que interfiere con backswing en mesa de salida es rota por jugador 13-2/14
Regla Local
– considera área alrededor de mesa de salida dentro del campo para golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante; si esto está autorizado 33-2a/13
– considera área de hoyo adyacente fuera de límites para juego de un hoyo particular pero no para el juego de otros hoyos 33-2a/14
– considera área de hoyo adyacente fuera de límites sólo para golpe desde mesa de salida; si esto está autorizado 33-2a/14
Rocío y/o escarcha; si es que se permite retirar 13-2/35
Sombra de espectador se proyecta sobre bola de jugador en mesa de salida 14-2/2.5
Suspensión de juego declarada por Comité
– un competidor en grupo desea terminar hoyo después que otros competidores suspenden juego; si esto está permitido 6-8b/3
– opciones para jugadores si un competidor ha jugado desde mesa de salida 6-8b/2

MURO O PARED

Ver también BARDA, CERCA, LÍNEA, MURO O ESTACAS QUE DEFINEN LÍMITES; CERCA; ESTATUS DEL OBJETO; OBSTRUCCIONES; PARTE INTEGRAL DEL CAMPO

Considerar bola dentro de límites hasta que rebase muro de límites 33-2a/16
Diagrama que ilustra jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano debido a muro de límites 24-2b/3.7
Estatus de
– muro artificial rodeando cajete de árbol 33-2a/10.5
– piedra separada de muro de retención en obstáculo de agua 24/6
Largo de bastón medido directamente a través de muro; si esto está permitido 20-2b/2
Muro de tierra de bunker tocado durante backswing; si es que es violación de Regla 13-4 ..... 13-4/34
Piedra retirada de muro; si es que se mejoró línea de juego 13-2/32

OBSERVADOR

Ver también ÁRBITRO; COMITÉ

Asta-bandera atendida por observador, árbitro o anotador a solicitud de jugador 17-1/3

OBSTÁCULOS DE AGUA

Ver también BOLA PROVISIONAL; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Agua ocasional confundida por obstáculo de agua
– bola original jugada bajo Regla de obstáculo de agua 25-1b/12
– bola sustituta jugada bajo Regla de obstáculo de agua 25-1b/13
Área ecológica
– entrar en para recuperar bola 33-8/42
– golpe efectuado desde obstáculo de agua ecológico 33-8/43
– golpes (múltiples) efectuados desde un obstáculo de agua definido como área ecológica 20-7/4
– marcar y definir; recomendaciones para Comité 33-8/41
– ventaja significativa ganada cuando jugador juega desde área ecológica definida como obstáculo de agua 33-8/44
Asentar bastón
– bastón o bastón para caminar usado para entrar en o salir de obstáculo cuando bola en obstáculo 13-4/3.5
– cuándo se considera bastón asentado en pasto en obstáculo de agua 13-4/8
– en puente en obstáculo de agua 13-4/30
– limpiar cabeza de bastón en obstáculo

de agua cuando bola en obstáculo..... 13-4/40
– mover impedimentos sueltos y mejorar área de intención de swing en obstáculo..... 13-4/28
– recargarse en bastón en obstáculo mientras se espera a jugar 13-4/2
– tocar pasto con bastón con swing de práctica en obstáculo de agua..... 13-4/4
– tocar piedra sólidamente empotrada en obstáculo con bastón durante backswing..... 13-4/6
– tocar suelo en obstáculo con bastón al sondear por bola creída cubierta por hojas 12-1/4
– varios swings de práctica tocan suelo en obstáculo de agua..... 13-4/3
Bastón accidentalmente toca bola en obstáculo de agua; bola no se mueve..... 13-4/12
Bola asumida en obstáculo de agua encontrada fuera de obstáculo después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia..... 26/6
Bola considerada injugable
– a través del campo dropeada en obstáculo de agua..... 28/4
– a través del campo dropeada en obstáculo de agua; jugador elige no jugar bola y desea proceder bajo Regla de obstáculo de agua..... 28/4.5
– en obstáculo de agua; bola dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– en obstáculo de agua; bola sustituta dropeada en obstáculo sin levantar original; error descubierto antes de efectuar golpe..... 20-7/2.5
Bola dropeada en otro obstáculo al proceder bajo Regla de obstáculo de agua..... 26-1/2
Bola en reposo se mueve
– a dentro de límites por cauce de agua en obstáculo de agua..... 26-1/8
– a fuera de límites por cauce de agua en obstáculo de agua 26-1/7
– al quitar impedimento suelto..... 13-4/15
– al ser accidentalmente pateada en pasto alto mientras se busca en agua en obstáculo de agua 12-1/5
– en agua en obstáculo de agua después de cuadrarse; presumiblemente debido a corriente o causa no clara..... 14-6/1
Bola jugada de regreso al obstáculo de agua desde el lado del green del obstáculo..... 26-1/6
Bola jugada después de tomar alivio bajo Regla de obstáculo de agua
– bola original luego encontrada en obstáculo y embocada como segunda b o l a 26-1/5
– bola original luego encontrada fuera de obstáculo..... 26-1/3
– sin conocimiento o certeza virtual que bola original en obstáculo; bola original luego encontrada en obstáculo . 26-1/4
Bola no encontrada
– asumida en obstáculo de agua; encontrada fuera de obstáculo después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia..... 26/6
Bola no encontrada, conocido o virtualmente cierto que se encuentra en obstáculo de agua o agua ocasional desborada del obstáculo..... 1-4/7
Bola que reposa en su impacto en obstáculo de agua levantada para determinar si inadecuada para jugar..... 5-3/5
– bola sustituta dropeada con conocimiento o certeza virtual; bola original luego encontrada dentro de cinco minutos..... 26-1/3.5
– bola sustituta dropeada sin conocimiento o certeza virtual en obstáculo; bola original luego encontrada dentro de cinco minutos..... 26-1/3.7
Bola provisional
– árbitro indica incorrectamente a jugador terminar hoyo con bola provisional en lugar de original encontrada en obstáculo de agua..... 34-3/3.7
– jugada en creencia que bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua; jugador luego descubre que no hay posibilidad que perdida fuera de obstáculo de agua..... 27-2a/2.5
– jugada sólo en creencia que bola original puede estar en obstáculo de agua..... 27-2a/2
– posibilidad que bola original en obstáculo de agua no necesariamente excluye jugar bola provisional..... 27-2a/2.2
– que sirva como bola en juego si original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1
Bolas intercambiadas al ser recuperadas de obstáculo de agua 15-1/4
Caddie levanta bola en obstáculo de agua sin autoridad de jugador..... 26-1/9
Cambiar opción de alivio
– bola dropeada golpea a jugador; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear..... 20-2a/6
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-6/2
– bola dropeada primero toca parte del campo fuera de donde requiere Regla aplicable; si es que jugador puede recolocar bola en ubicación original 20-6/5
– bola dropeada rueda a posición que requiere re-dropeo; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 20-2c/5
– jugador dropea bola en bunker bajo primera opción de Regla 25-1b(ii); jugador desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
– jugador levanta bola de bunker con intención de dropear bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker..... 24-2b/5
– punto por donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola

dropeada; punto resulta ser equivocado; si es que jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear 26-1/16
Colocar bola
– en banco de obstáculo de agua en lugar de dropear para prevenir que bola ruede al agua 26-1/10
– en vez de dropear cuando es obvio que bola dropeada rodará a obstáculo de agua requiriendo re-dropeo 20-2c/3
Cuándo bola considerada en obstáculo de agua 26/1
Desbordamiento de obstáculo de agua 25/2
Estatus de
– agua desbordada de margen de obstáculo 25/2
– bola que toca tanto obstáculo de agua como otra parte del campo 26/1.5
– hoyo de estaca que define obstáculo de agua que ha sido retirada 25/18
– insecto volando en obstáculo de agua 13-4/16.5
– objetos en crecimiento con raíces en área ecológica definida como obstáculo de agua que sobrecuelgan fuera de obstáculo 33-8/44.5
– parte movible de manguera de drenaje 24-2b/15.3
– piedra desprendida de muro de retención en obstáculo de agua 24/6
Explicación de opciones bajo Regla 26-2 (bola jugada dentro de obstáculo de agua)
– bola jugada de obstáculo de agua regresa a obstáculo después de haber salido 26-2/2
– golpe efectuado de obstáculo de agua; bola no sale de obstáculo o queda fuera de límites o en lie injugable fuera de obstáculo 26-2/1
Hoyo de animal de madriguera, alivio tomado sin darse cuenta que bola en obstáculo de agua; error descubierto antes de jugar bola 25-1b/26
Impedimento suelto
– accidentalmente movido en obstáculo 13-4/13
– bola en obstáculo se mueve cuando se retira impedimento suelto 13-4/15
– parte superior de bola cubierta por hojas pero parte visible desde otro ángulo 12-1/3
– que afecta lie de bola levantada es movido por otro jugadro efectuando golpe cerca de ahí; si es que lie se considera alterado y/o debe recolocarse impedimento suelto 20-3b/8
– retiro de obstrucción en obstáculo movería impedimento suelto 1-4/5
– retirado de obstáculo de agua; jugador decide no jugar de obstáculo 13-4/17
– que parcialmente cubre bola es retirado para identificar bola 13-4/16
Insecto volando en obstáculo de agua 13-4/16.5
Jugador dice a oponente que procederá bajo Regla de obstáculo de agua; cambia de opinión luego que oponente juega 9-2/13
Lie alterado cuando bola es levantada de obstáculo de agua para identificación; si es que lie original puede ser "lie similar más cercano 20-3b/7
Marcar y definir
– áreas ecológicas; recomendaciones para Comité ..... 33- /41
– bola dentro de margen natural de obstáculo de agua pero fuera de estacas que definen margen 26/2
– considerar obstáculo de agua como obstáculo de agua lateral en juego desde mesa de salida delantera por Regla Local 33-2a/6
– definir parte de cuerpo de agua como obstáculo de agua y el resto como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
– dónde colocar líneas o estacas que definen margen de obstáculo de agua 33-2a/4
green de isla 33-2a/10
– obstáculo de agua no marcado con margen fuera de límites 26/3
– parte de obstáculo de agua lateral donde imposible dropear sin acercarse al hoyo 33-2a/9
– río u otro cuerpo de agua adyacente a hoyo pero fuera de propiedad 33-2a/11
– tratar océano y playa como a través del campo 33-2a/8
Obstáculo de agua lateral
– aclaración de "margen opuesto" en Regla 26-1c 26-1/14
– área de dropeo permisible bajo Regla de obstáculo de agua lateral tan estrecha que jugador tiene dificultad dropeando en ella 26-1/19
– bola dropeada dentro del largo de dos bastones de margen de obstáculo queda en reposo a casi cuatro largos de bastón del margen; si es requerido re-dropear 20-2c/1
– bola movida a dentro de límites por cauce de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
– considerar parte de obstáculo como obstáculo de agua y resto como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
– considerar obstáculo de agua como obstáculo de agua lateral en juego de mesa de salida delantera por Regla Local 33-2a/6
– definido como obstáculo de agua 26/3.5
– definir rough y áreas injugables adyacentes a fairways (que no cumplen con definición de obstáculo de agua) como obstáculos de agua lateral 33-8/35
– ejemplo de violación grave a Regla de obstáculo de agua 26-1/21
– imposible dropear no más cerca del hoyo que el punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral 26-1/18
– lado opuesto de obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua; opciones de alivio para jugador 26-1/13
– obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
– obstáculo marcado como obstáculo de agua donde bola cruza por última

vez margen y como obstáculo de agua lateral donde bola queda en reposo, opciones de alivio para jugador 26-1/12
– parte de obstáculo de agua lateral donde imposible dropear sin acercarse al hoyo 33-2a/9
– permitir dropeo en lado opuesto a donde bola queda en reposo en obstáculo de agua lateral; si esto está autorizado 26-1/20
– punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado y bola dropeada; punto resulta equivocado 26-1/16
– punto donde bola cruzó por última vez margen de obstáculo de agua lateral determinado, bola dropeada y jugada; punto resulta equivocado 26-1/17
– procedimientos de alivio para obstáculo de agua lateral 26-1/15
Orden de juego
– cuando ambas bolas en obstáculo de agua y ninguna se encuentra 10/3
– cuando dos bolas en obstáculo de agua lateral y ambos jugadores toman alivio .. 10/2
Probar condición de obstáculo de agua
– jugador usa bastón o bastón para caminar para entrar a o salir de obstáculo cuando bola en obstáculo 13-4/3.5
– significado de "probar la condición del obstáculo" en Regla 13-4a 13-4/0.5
– tocar pasto con bastón durante swing de práctica en obstáculo de agua 13-4/4
Regla Local
– considerar canales de drenaje de concreto obstrucciones inamovibles 33-8/36.5
– considera obstáculo de agua como obstáculo de agua lateral en juego de mesa de salida delantera 33-2a/6
– define rough y áreas injugables adyacentes a fairway (que no cumplen con definición de obstáculo de agua lateral) como obstáculos de agua lateral; si esto está autorizado 33-8/35
– permite jugar bola provisional bajo Regla de obstáculo de agua (espécimen) ..... Ap I-B-1
– para obstáculo de agua con bunker adyacente 33-8/37.5
– permite alivio gratis de estaca inamovible de obstáculo de agua para bola en obstáculo; si esto está autorizado 33-8/15
– permite alivio gratis para bola en obstáculo de agua dentro de límite de fairway; si esto está autorizado 33-8/36
– permite dropeo dentro de obstáculo de agua detrás de punto donde reposa bola injugable en mismo obstáculo; si esto está autorizado 33-8/37
– permite dropeo en lado del green de obstáculo de agua cuando bola no cruza el obstáculo; si esto está autorizado 33-8/2
Re-dropeo requerido al proceder bajo Regla de obstáculo de agua; si es que jugador puede sustituir bola al re-dropear 20-6/4
Si es que certeza virtual de que bola en obstáculo de agua puede establecerse sin adelantarse a evaluar las condiciones alrededor del obstáculo 26-1/1.3
Si es que jugador tiene derecho a conocer la ubicación de bola de oponente que puede estar en obstáculo de agua antes de jugar 9-2/16
Significado de
– "conocido o virtualmente cierto" en Regla 26-1 ..... 26-1/1
"detrás" de en Regla 26-1 ..... 26-1/1.5
– "margen opuesto" en Regla 26-1c 26-1/14
Violación grave
– bola considerada injugable en obstáculo de agua; dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– ejemplo de violación grave de Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
– golpe efectuado de obstáculo de agua ecológico 33-8/43
– obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
– ventaja sustancial ganada cuando jugador juega de área ecológica definida como obstáculo de agua 33-8/44
Zona de dropeo; Regla Local establece como opción adicional bajo Regla 26-1 (espécimen) ..... Ap I-B-8

OBSTRUCCIONES

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MADERA Y TROZOS DE MADERA; PARTE INTEGRAL DEL CAMPO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Área de intención de swing
– interferida por obstrucción en terreno en reparación 24-2b/10
– mejorada al remover obstrucción inamovible 13-2/15
Asta-bandera; bola atrapada en bandera unida al asta-bandera 17/6
Bastón golpea obstrucción después de tomar alivio bajo Regla 24-2; si es que jugador sujeto a penalidad 20-2c/6
Bola desviada
– por aspersor; Regla Local permite repetir golpe sin castigo; si esto está autorizado 33-8/12
por poste de dirección 19-1/1
Bola dropeada para obtener alivio de obstrucción
– del rough al fairway; si esto está permitido 24-2b/8
– inmediatamente después de reanudarse el juego; si jugador puede levantar y limpiar o sustituir y luego colocar bola bajo Regla 6-8d(ii) 6-8d/3
– toca campo dentro de área prescrita de dropeo y luego rueda fuera de área; si es que se debe re-dropear bola 20-2c/1
Bola en bolsa de plástico se mueve cuando bolsa es llevada a otro lugar por viento 18-1/7
Bola jugada desde obstrucción, perdida en misma obstrucción 25-1c/3

Bola levantada y dropeada de obstrucción movible 18-2/4
Bola marcada antes de retirar obstrucción; bola se mueve al retirar marca 24-1/5
Bola sustituida por error al tomar alivio de camino; procedimiento para corrección de error 20-6/3
Bunker
– bola dropeada en bunker bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 25-1b/9
– bola en obstrucción en bunker; si es que bola se considera en bunker 13/5
– bola levantada de bunker por jugador que quiere dropear bajo primera opción de Regla 24-2b(ii); jugador luego desea proceder bajo segunda opción para dropear fuera de bunker 24-2b/5
– piedra que sirve como parte de drenaje en bunker; si es obstrucción o impedimento suelto 24/7
– rastrillos; si es que deben ser puestos dentro o fuera de bunkers Misc./2
– retirar rastrillo causa que bola en bunker se mueva; si jugador puede presionar bola en arena o tomar alivio fuera de bunker si no es posible recolocar o colocar en bunker sin acercarse al hoyo 20-3d/2
Camino con superficie artificial
– alivio sin penalidad acordado por error entre jugador y oponente pensando que camino es obstrucción; si reclamación válida puede hacerse después que se tomó alivio y oponente se entera que camino es considerado parte integral del campo 2-5/8.5
– competidor no seguro si camino considerado obstrucción o parte integral del campo, invoca Regla 3-3; si es que cuenta score con segunda bola si fue jugada desde lugar equivocado 3-3/5
– competidor no seguro si camino considerado obstrucción o parte integral del campo, juega segunda bola; no anuncia intención de invocar Regla 3-3 y no reporta hechos al Comité 3-3/6.5
– impedimentos sueltos (piedras, conchas trituradas, trozos de madera, etc.) usados como superficie de camino; si es que son movibles si jugador escoge jugar la bola como se encuentra 23/14
– Regla Local considera terreno en reparación adyacente a camino de superficie artificial como parte del camino 33-8/25
– Regla Local provee alivio de camino con superficie natural sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-8/20
– significado de "superficie artificial 24/9
Cerca o barda de límites
– alivio de obstrucción inamovible incidentalmente resulta en alivio de cerca de límites 24-2b/6
– alivio de obstrucción inamovible paralela a cerca de límites en la mayoría de los casos daría alivio de la cerca de límites; recomendación para Comité 33-2a/1
– bases de concreto de postes de cerca de límites 24/3
– escalón unido a cerca de límites 24/1
– parte de una cerca de límites dentro de línea de límites 24/4
– parte de una cerca fuera del campo (no es cerca de límites) recostada sobre el campo interfiere con swing 13-2/20
puerta en cerca de límites 27/18
– Regla Local considera cerca de límite interior como obstrucción inamovible; si esto está autorizado 33-8/14
– soportes angulares o tensores de la cerca 24/2
– tubo de drenaje adyacente y paralelo a cerca de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1
Cuadratura
– bola dropeada de obstrucción inamovible rueda a posición donde interfiere con cuadratura; si se requiere re-dropear 20-2c/0.5
– después de tomar alivio de obstrucción para golpe hacia green, obstrucción interfiere con cuadratura para golpe necesario hacia un lado 24-2b/9.5
– jugador físicamente incapaz de cuadrarse para determinar o establecer ubicación de punto de alivio más cercano 24-2b/3.5
Cuándo impedimento suelto se transforma en obstrucción 23/1
Después de tomar alivio de obstrucción, otra obstrucción interfiere 24-2b/9
Estaca que soporta árbol se rompe al intentar quitarla 13-2/16
Estacas de límites
– bola levantada y dropeada de estaca de límites bajo Regla de obstrucciones 18-2/3
– estaca de límites desplazada 33-2a/20
– que no tiene relevancia en el juego del hoyo siendo jugado 24/5
– retirar estaca de límites que interfiere con swing 13-2/17
Estatus de
– asta-bandera cuando bola sobrecuelga el hoyo 16-2/4
automóvil estacionado 24/8
– base de concreto de poste de cerca de límites 24/3
bola abandonada 24-1/2
cajete de árbol 33-2a/10.5
– camino con superficie artificial 24/9
– césped levantado por tubería subterránea 24/14
– escalones de madera o tierra 24/12
– impedimentos sueltos (piedra, concha triturada, trozos madera, etc.) usados para superficie de camino 23/14
– línea o marca sobre el suelo para control de galería hecha con cal o pintura 24-2b/20
– marcas de salida después de primer golpe 11-2/1
– parte de cerca de límites dentro del límite del campo 24/4

– parte de cerca fuera del campo cuelga sobre el campo 13-2/20
– parte movible de manguera de riego 24-2b/15.3
pera a medio comer 23/3
puerta en cerca de límites 27/18
puertas de granero 24-2b/15
– soporte angular o tensor que soporta cerca de límites 24/2
ventana de casa club 24-2b/14
Interferencia mental por obstrucción 24-2a/1
Jugador con derecho a alivio de obstrucción inamovible levanta bola y luego
– escoge no tomar alivio y desea proceder bajo Regla de bola injugable 18-2/12.5
– recoloca bola y juega de posición original 18-2/12
Línea de juego mejorada
– al quitar piedra de un muro 13-2/32
– al tomar alivio de obstrucción que interfiere con swing, jugador incidentalmente obtiene alivio de intervención en línea de juego 24- 2b/7
Mantener bola en su posición mientras se quita obstrucción inamovible 24-1/4
Mesa de salida; bola reposa dentro o sobre obstrucción inamovible 25-2/8
Objeto artificial fuera de límites
– interferencia por objeto artificial inamovible situado fuera de límites 24-2b/21
– objeto artificial movible fuera de límites 24-1/3
Obstrucciones temporales inamovibles; procedimientos de alivio; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-7a
Parte movible de obstrucción inamovible interfiere con swing; opciones de alivio 24-2b/15.5
Piedra
– desprendida de muro de retención en obstáculo de agua 24/6
– línea de juego mejorada al quitar piedra de muro 13-2/32
– que sirve como parte del drenaje en bunker 24/7
Posición de bola empeorada al retirar obstrucción; jugador recoloca obstrucción 13-2/15.5
Puente
– asentar bastón en puente en obstáculo de agua 13-4/30
– bola reposa en obstrucción elevada sobre una depresión profunda; dónde dropear 24-2b/11
Puerta de edificio en posición abierta interfiere con swing; opciones de alivio 24-2b/15.5
Puertas de granero abiertas para jugar a través del granero; si esto está permitido 24-2b/15
Punto de alivio más cercano
– bastón usado para determinar punto de alivio más cercano no usado para siguiente golpe 24-2b/4
– bola dropeada rueda más cerca del hoyo que punto de alivio más cercano pero no más cerca de donde originalmente reposaba 20-2c/1.7
– bola dropeada rueda más cerca de obstrucción que punto de alivio más cercano; si es necesario re-dropear si jugador cambia bastón y obstrucción ya no interfiere 20-2c/0.7
– de camino en condición anormal de terreno; punto de alivio más cercano de condición anormal de terreno de vuelta en camino 1-4/8
– de camino en condición anormal de terreno; punto de alivio más cercano de condición anormal de terreno de vuelta en camino; dropeo en condición anormal de terreno impráctico 1-4/8.5
– determinar bastón, cuadratura, dirección de juego y swing usado para identificar punto de alivio más cercano 24-2b/1
– diagramas ilustrando jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.7
– diagramas ilustrando punto de alivio más cercano 25-1b/2
– dos puntos equidistantes cumplen requisitos de punto de alivio más cercano de obstrucción o terreno en reparación 25-1b/16
– jugador determina punto de alivio más cercano; golpe deseado físicamente imposible desde ese punto 24-2b/3
– jugador físicamente incapaz de cuadrarse para determinar o establecer ubicación de punto de alivio más cercano 24-2b/3.5
– jugador toma alivio correctamente de terreno en reparación; misma condición interfiere para golpe con bastón no usado para determinar punto de alivio más cercano 20-2c/0.8
– jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/2
– medir a través de terreno en reparación al obtener alivio; si esto está permitido 25-1b/15
– Regla Local provee alivio en todos los casos en el lado del fairway del camino, o zona de dropeo, cuando punto de alivio más cercano de hecho no da alivio; si esto está autorizado 33-8/19
Regla Local
– considera cerca de límite interior como obstrucción inamovible; si esto está autorizado 33-8/14
– Considerar canales de drenaje de concreto obsrucciones inamovibles, no obstáculos de agua 33-8/36.5
– considera terreno en reparación adyacente a camino artificial como con mismo estatus que camino 33-8/25
– considera todas las estacas del campo (excepto las de límites) como obstrucciones inamovibles 33-8/16
– establece zona de dropeo como opción adicional bajo Reglas 24-2b y 24-3; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-8
– permite a opción de jugador tratar obstrucción temporalmente inamovible (TIO) como TIO o como obstrucción inamovible al tomar alivio 33-8/45
– permite alivio de línea de juego de cajas

de riego cercanas a fairways; si esto está autorizado 33-8/17
– permite alivio sin penalidad de línea de juego de cerca de protección cercana a línea de juego 33-8/18
– permite alivio gratis de estaca inamovible de obstáculo de agua para bola en obstáculo; si esto está autorizado ... 33-8/15
– permite repetir golpe sin penalidad cuando aspersor desvía bola; si esto está autorizado 33-8/12
– provee alivio de camino natural sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-8/20
– provee alivio de líneas, cables de energía, líneas telefónicas y tensores temporales ..... Ap I-B-7b
– provee alivio de obstrucción temporal inamovible; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-7a
– provee alivio en todos los casos en el lado del fairway del camino, o zona de dropeo, cuando punto de alivio más cercano de hecho no da alivio; si esto está autorizado 33-8/19
– requiere cancelar y repetir golpe sin penalidad cuando bola desviada por cable, torre o poste de energía 33-8/13
Retirar obstrucción
– en línea de juego, por agente externo ... 13-2/33
– en obstáculo movería impedimento suelto 1-4/5
Si es que jugador tiene derecho a alivio si
– obstrucción interfiere con golpe pero golpe no práctico por interferencia de agua ocasional 24-2b/19
– obstrucción interfiere con golpe anormal; golpe anormal razonable en esas circunstancias 24-2b/17
– obstrucción interfiere con golpe anormal; golpe anormal no razonable en las circunstancias 24-2b/18
– obstrucción interfiere pero bola injugable debido a otra condición 24-2b/16
Significado de
– "conocido o virtualmente cierto" en Regla 24-3 ..... 26-1/1
– punto donde la bola "entró por última vez" terreno en reparación cuando bola está perdida en condición 25-1c/1.5
"superficie artificial 24/9
Sondear cerca de bola por presencia de obstrucción inamovible 13-2/27
Tubo de drenaje
– bola en drenaje subterráneo bajo el campo; entrada a drenaje fuera de límites 24-2b/12
– bola no alcanzable o identificable en drenaje subterráneo 24-3b/1
Túnel, bola reposa en túnel u otra obstrucción subterránea; determinar punto de alivio más cercano 24-2b/11
Ventana de casa club abierta; bola jugada a través de ella; si esto está permitido 24-2b/14
Virtualmente cierto (o conocido)
– bola no encontrada está en obstrucción; dropeo bajo Regla 24-3; luego bola original encontrada dentro de cinco minutos 25-1c/2.5
– significado de "conocido o virtualmente cierto" en Regla 24-3 ..... 26-1/1

OCÉANO

Tratar océano y playa como a través del campo 33-2a/8

OMISIÓN DE EMBOCAR

Ver también EMBOCADA Y EMBOCAR

Bola recargada contra asta-bandera
– levantada antes de ser embocada 17-4/1
– siguiente golpe concedido y bola retirada por oponente antes que jugador pueda retirar asta-bandera 17-4/2
Bola soplada al hoyo por competidor no es recolocada y embocada 3-2/2
Co-competidor aleja bola de competidor "concediendo" siguiente golpe; bola no embocada por competidor 3-2/1
Desempate en stroke play
– competidores no terminan el hoyo u hoyos porque uno de ellos es descalificado o se retira 33-6/3
– siguiente golpe de competidor es "concedido" y la bola levantada por co-competidor 18-4/3
Dos bolas en juego simultáneamente en diferentes hoyos 1-1/1
Intención de jugar dos bolas (bajo Regla 3-3) anunciada por co-competidor
– después de jugar bola original, competidor elige no jugar segunda bola 3-3/7.5
segunda bola no embocada 3-3/8
Jugador no emboca; anotador con conocimiento atestigua score equivocado 1-3/6
Modificar penalidad de descalificación por no embocar en stroke play; si esto está permitido 33-7/2
Potear con una mano y atrapar bola cayendo en el hoyo con la otra 1-2/5
Regla Local para green provisional deja sin efecto requisito de embocar; si esto está autorizado 33-8/1

ORDEN DE JUEGO

Ver también GOLPE CANCELADO; HONOR; JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS

Bola provisional; orden de juego para ser jugada en lugar distinto a mesa de salida 10/4
Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde mesa de salida 10-3/1
Competencia de bola baja
– bando juega fuera de turno en mesa de salida; oponentes cancelan golpe de uno, pero no ambos miembros del bando 30-1/1
– ceder turno para potear en partido de bola baja 30-3b/2
– compañero cede turno para jugar; circunstancias bajo las que él puede terminar el hoyo 31-4/1
– hasta dónde compañeros pueden jugar en orden que consideren mejor 31-4/2
– jugador con derecho a potear pisa

línea de otro jugador 30-3b/1
Competidor llega tarde a hora de salida pero a tiempo para jugar en orden correcto; si es que llegó tarde 6-3a/2
Competidor objeta a co-competidor ejecutando un putt fuera de turno 10-2b/1
Competidores acuerdan jugar fuera de turno pero no con propósito de dar ventaja a ninguno 10-2c/2
Cuando ambas bolas reposan en
– obstáculo de agua lateral y ninguna es encontrada 10/3
– obstáculo de agua y ambos jugadores toman alivio 10/2
– terreno en reparación y ambos jugadores toman alivio 10/1
Determinar bola más lejana de hoyo; procedimiento para árbitro 10-1b/1
Determinar honor
– cuando oponente requiere que jugador con honor cancele golpe efectuado desde fuera de mesa de salida 11-4a/1
– en mesa de salida después de hoyo disputado 10-1a/2
en partido con handicap 10-1a/1
– en stroke play con handicap 10-2a/1
Golpe(s) jugados fuera de turno
– bando juega fuera de turno en mesa de salida; oponentes cancelan golpe de uno de los miembros del bando, pero no del otro 30-1/1
– bola jugada fuera de turno desde mesa de salida abandonada y otra bola jugada en orden correcto 10-2c/1
– jugador a quien se solicita levantar bola por interferencia prefiere jugar fuera de turno 10-1c/2
– jugador juega fuera de turno desde mesa de salida en partido de tres bolas; un oponente cancela golpe y el otro oponente no 30-2/1
– jugador que atiende asta-bandera para oponente es golpeado por bola de compañero de oponente que juega fuera de turno 30-3f/5
– jugadores acuerdan no jugar en orden prescrito para ahorrar tiempo 10-1c/3
Hoyos jugados fuera de secuencia
– competidores juegan dos hoyos no incluidos en ronda estipulada 3/2
– iniciar juego por hoyos 1 y 10; si esto está permitido 33-1/3
– tres hoyos jugados fuera de secuencia en partido 2-1/5
Jugar desde fuera de mesa de salida o mesa de salida equivocada en match play
– golpe cancelado por oponente; orden de juego correcto 11-4a/1
– golpe cancelado por oponentes en partido de bola baja; qué compañero repite el golpe 29-1/1
– golpe es enviado fuera de límites; procedimiento si oponente no cancela golpe 11-5/3
Retener información sobre golpes efectuados hasta turno de oponente 9-2/4
Significado de "inmediatamente" cuando golpe ha de ser cancelado 30-1/1
Solicitud que jugador repita golpe retirada después que oponente juega 10-1c/1

ORDEN DE JUEGO EN GRUPOS DE TRES Y GOLPES ALTERNOS

Ambos compañeros salen en el mismo hoyo en juego por hoyos 29-1/9
Bando sale en tres hoyos en orden equivocado; oponentes presentan reclamación durante tercer hoyo 29-2/2
Bola equivocada jugada en golpes alternos en stroke play 29-1/8
Bola jugada desde fuera de mesa de salida
– compañero equivocado repite golpe en stroke play 29-1/2
– qué compañero debe repetir golpe 29-1/1
Bola provisional
– jugada por miembro equivocado de bando 29-1/4
– qué compañero debe jugar bola provisional 29-1/3
Compañero de golpes alternos accidentalmente mueve bola después de tomar postura 29-1/5
Compañero de golpes alternos falla bola
– a propósito, para que compañero juegue bola sobre agua 29-1/7
– accidentalmente, al efectuar golpe 29-1/6
Compañeros equivocados salen por ambos bandos en partido de golpes alternos 29-2/1

PARAGUAS

Jugador sostiene paraguas sobre sí mismo al efectuar golpe 14-2/2
Persona contratada adicional a caddie para cargar paraguas 6-4/5

PARTE INTEGRAL DEL CAMPO

Ver también CERCA; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; MURO O PARED; OBSTRUCCIONES; PUERTA O VENTANA

Asentar el bastón en construcción considerara parte integral del campo en bunker u obstáculo de agua 13-4/30
Comité
– alivio de obstrucción inamovible incidentalmente resulta en alivio de cerca de límites 24-2b/6
– puede declarar superficies artificiales y costados de caminos como partes integrales del campo ..... Ap I-A-5c
– responsabilidad de aclarar el estatus de objetos que pueden ser obstrucciones ..... Ap I-A-5a
– tubería de agua adyacente y paralela a cerca de límites; en la mayoría de los casos jugador tendría derecho a alivio alejándose de la cerca al tomar alivio de tubería; procedimiento sugerido para Comité 33-2a/1
Estatus de
cajete de árbol 33-2a/10.5
– escalón unido a cerca de límites 24/1
Inseguro de si camino es obstrucción o parte integral del campo

– competidor invoca Regla 3-3; si score con segunda bola cuenta si fue jugada de lugar equivocado 3-3/5
– competidor juega segunda bola; no anuncia su intención de invocar Regla 3-3; no reporta hechos al Comité 3-3/6.5
Mejorar línea de juego al separar piedra de muro 13-2/32
Procedimiento incorrecto acordado por error entre jugador y oponente creyendo que camino era obstrucción; si reclamación válida puede hacerse después que el procedimiento fue seguido y que oponente descubre que camino es considerado parte integral del campo 2-5/8.5
Ventana de casa club abierta y bola jugada a través de ella 24-2b/14

PARTIDO INDIVIDUAL

Acuerdo para
conceder putts cortos 1-3/2
conceder uno o más hoyos 2-4/22
– considerar hoyo empatado durante juego del hoyo 2-1/1.5
Ambos finalistas de match play descalificados 33/3
Árbitro
– informa incorrectamente a jugador de penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan sus bolas; luego árbitro descubre error 34-2/7
– modifica decisión hecha en hoyo anterior una vez que juego del siguiente hoyo ha comenzado 34-2/6
– modifica decisión hecha en último hoyo de partido después que jugadores abandonan green 34-2/5
Bola en reposo movida accidentalmente
– bola de jugador alejada por oponente después de concesión golpea y mueve bola de oponente 18-2/18
– golpe de jugador mueve bola de oponente en reposo cercana 18-3b/1
– por carrito de golf compartido por jugador y oponente 18/8
Carrito de golf compartido por jugador y oponente desvía o detiene bola en movimiento de jugador 19/1
Consejo
– pedido por jugador y dado por oponente 8-1/25
– si es que compañeros pueden intercambiar consejo en partido individual cuando resultado de hoyo o partido en partido de bola baja simultáneo se ha decidido 30-3/1
Cuándo
– ha concluido juego de hoyo en partido individual para que jugadores puedan practicar entre hoyos 7-2/1
– resultado de partido "anunciado oficialmente 2-5/14
– ronda estipulada inicia y termina 2/2
Decisión incorrecta de árbitro pone en seria desventaja a jugador en stroke play; cuándo puede modificarse la decisión 34-3/3.3
Jugador invita a tercera persona a jugar junto a partido individual; oponente objeta y juega partido bajo protesta 2/1
Jugadores incapaces de llevar a cabo partido de golpes alternos acuerdan que partido individual entre un jugador de cada bando decidirá qué bando concede; si esto está permitido 2-4/21
Lesión o problema físico
– detener juego por problema físico 6-8a/3
– posponer patido final por lesión de jugador 6-3a/1
Match y stroke play simultáneo
– jugadores en partido individual compiten simultáneamente en evento de stroke play 33-1/6
– jugadores en partido son acompañados por competidor en evento de stroke play que necesita un anotador; si es que se infringe prohibición de combinar match y stroke play 33-1/5
Orden de juego
– jugador con honor juega desde fuera de mesa de salida; orden de juego si oponente requiere a jugador cancelar golpe 11-4a/1
– jugador juega fuera de turno en partido después que Comité suspende juego y después que oponente discontinua juego 6-8b/3.5
– para bola provisional jugada desde otro lugar que mesa de salida 10/4
Partidos simultáneos de bola baja e individual
– jugador causa que bola de compañero se mueva; si es que penalidad aplica a partido individual de jugador 30-3/1
– jugador causa que bola de oponente se mueva; si es que penalidad aplica a partido individual con el otro oponente 30-3/1
– jugador efectúa golpe con bastón no reglamentario; si es que compañero descalificado en su partido individual 30-3/1
– jugador inicia ronda con 15 bastones; si es que compañero de bola baja incurre penalidad en partido individual 30-3/1
– si es que compañeros pueden intercambiar consejo en partido individual cuando resultado de hoyo o partido en partido de bola baja simultáneo se ha decidido 30-3/1
– si es que concesión hecha bajo varias circunstancias aplica sólo a partido de bola baja o individual o ambos 30-3/1
Resultado de partido cuando jugador dormie y oponente concede 2-3/2
Verdadero estado de partido no determinable; recomendaciones para Comité 34-3/5

PASTO O CÉSPED

Ver también FAIRWAY Y ÁREAS DE CORTE MÁS BAJO; MARCAS DE SPIKE; PROBAR
Arrancar de rough en línea de juego o a unas pulgadas detrás de bola; si es que lie o línea de juego mejorados 13-2/0.5
"Asentado"

– cuándo se considera el bastón asentado en pasto en obstáculo de agua 13-4/8
Bola accidentalmente pisada en pasto alto; lie original alterado y punto donde reposaba la bola originalmente no determinable; procedimiento para jugador 20-3b/5
Bola que reposa en tierra cubierta por pasto dentro de bunker es considerada injugable; explicación de opciones de alivio 28/9
Bola reposa fuera de terreno en reparación; pasto largo dentro del área interfiere con swing 25-1a/1
Bola se mueve
– verticalmente hacia abajo en pasto alto 18/1
Cara o banco de bunker
– bola reposa en su impacto en cara o banco de pasto de bunker; si área considerada de corte más bajo 25-2/5
– Regla Local considera cara de bunker de pasto apilado (con pasto o de tierra) como no en área de corte más bajo 33-8/39
– Regla Local considera pared de bunker parcialmente cubierta de pasto como parte del bunker 33-8/39.5
Cuándo se considera bastón asentado en pasto en obstáculo de agua 13-4/8
Después de golpe
– de bunker a pasto, jugador golpea arena con bastón; bola rueda de regreso a bunker 13-4/35.5
– jugador pisa pasto levantado mientras bola rueda de regreso hacia esa área 1-2/8
Estaca de control de galería movida por voluntario con o sin autoridad de jugador; pasto frente a bola fue levantado 20-3b/3
Estatus de
– áreas cubiertas por pasto en bunkers 13/2
– césped levantado por tubería subterránea 24/14
corte del pasto podado 25/11
– plantas que no crecen, incluyendo pastos, dentro de área de terreno en reparación 25/10.9
Línea de putt alterada a propósito por oponente o co-competidor al pisarla 1-2/1
Marca al ser colocada aplasta pasto frente a la bola en green 20-1/19
y cambia lie de bola 20-1/15.5
Mesa de salida
– arrancar pasto detrás de bola en mesa de salida 13-2/3
– jugador falla golpe de salida; presiona pasto detrás de bola antes de siguiente golpe 13-2/2
Pasto o césped levantado
– presionado o emparejado con único propósito de arreglar el campo 1-2/0.7
presionado o pisado 1-2/1
Piedra o roca cercana a bola aplasta pasto al ser rodada por jugador; si esto infringe alguna Regla 13-2/13
Probar pasto para determinar si está fijo o es impedimento suelto
– hoja larga de pasto a través del campo movida para determinar si está unida o suelta; si esto está permitido 13-2/26
– raíz de pasto alzada en línea de putt barrida para determinar si está unida o suelta; si esto está permitido 16-1a/11
Regla Local
– considera caras de bunkers de pasto apilado (estén cubiertas de pasto o tierra) como no en área de corte más bajo 33-8/39
– considera pared de bunker parcialmente cubierta de pasto como parte del bunker 33-8/39.5
– considera ranuras para cables cubiertas por pasto como terreno en reparación .. Ap I-B-7b
"Reposa en su impacto;" cuándo se considera que bola reposa en su impacto 25-2/0.5
Retirar pasto adherido a bola; si esto está permitido 21/2
Tocar pasto con bastón en obstáculo de agua al hacer swing de práctica 13-4/4
Tubería subterránea eleva el césped que la cubre; si césped elevado se considera parte de la obstrucción 24/14
Uniones de pasto; Regla Local permite alivio de ranuras de pasto plantado (espécimen) ..... Ap 1-B-4e

PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ

Ver también CIERRE DE LA COMPETENCIA; COMITÉ; SITUACIONES DE PENALIDADES MÚLTIPLES

Autoridad para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación 33-7/1
Condición de la competencia
– requerir suspensión inmediata de juego en situaciones peligrosas; lineamientos para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no suspender inmediatamente 6-8b/7
– uso de bola no en Lista de Bolas Aprobadas impone penalidad distinta a la descalificación; si esto está autorizado 5-1/2
– violación de condición anti-doping descubierta después de cierre de competencia 34-1b/9
Etiqueta
– penalidad de descalificación impuesta por comportamiento inaceptable; si esto está permitido 33-8/6
– significado de "violación grave de etiqueta 33-7/8
Error de Comité
– árbitro indica incorrectamente a jugador a cancelar y repetir golpe 34-3/1.3
– decisión incorrecta por Comité en primera ronda afecta score de competidor que es corregido durante segunda ronda 34-3/1
– penalidad de descalificación erróneamente aplicada a ganador de evento; error descubierto después de desempate por primer lugar entre otros dos competidores 34-1b/5
Hora de salida

– circunstancias que ameritan dejar sin efecto penalidad de descalificación por llegar tarde 6-3a/1.5
– jugadores inician más temprano 6-3a/5
– significado de "hora de salida 6-3a/2.5
– todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2
Información incorrecta sobre Reglas dada a compañero, oponente o co-competidor 9/1
Marcas de salida movidas por jugador 11-2/2
Regla Local
– da alivio sin penalidad de bunker inundado 33-8/27
– deja sin efecto penalidad por bola que golpea asta-bandera no atendida; si esto está autorizado 33-8/11
– deja sin efecto requisito de embocar en green provisional; si esto está autorizado 33-8/1
– permite dropeo en lado del green de obstáculo de agua cuando bola no cruza obstáculo; si esto está autorizado 33-8/2
– requiere a jugador a tomar alivio con penalidad de vivero (o plantación) del cuál se prohíbe jugar; si esto está autorizado 33-8/29
Si es que Comité debería imponer penalidad
– aplicación de penalidad de descalificación en competencia por equipos en que no todos los scores de los miembros del equipo cuentan cada ronda 33/8
– Comité suspende juego; jugador en partido suspende inmediatamente; otro jugador termina el hoyo con golpes sucesivos fuera de turno 6-8b/3.5
– competidor informado durante ronda, por co-competidor, que incurrió penalidad; competidor no está de acuerdo y no incluye penalidad en tarjeta entregada; Comité informado del incidente después de cierre de la competencia 34-1b/1.5
– conscientemente dar información incorrecta sobre Reglas 9/1
– falta de corrección, consciente, de malentendido de oponente sobre estado del partido 9-2/12
– omisión de castigo en la tarjeta de escore devuelta descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/6
– omisión de múltiples castigos en la tarjeta de escore devuelta descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/7
– potear no hacia el hoyo para ayudar a compañero 30-3f/6
rehusar identificar bola 27/13
– rehusar reanudar juego (indicando peligro de rayos) cuando reanudación ordenada por Comité 6-8b/5
– repetidamente recolocar bola más cerca del hoyo en green 33-7/6
– solicitar ayuda de co-competidor para quitar impedimento suelto para evitar penalidad si quitarlo causara que bola se moviera 33-7/7
Si es que Comité puede rescindir o modificar penalidad
– competidor efectúa un golpe de práctica en campo antes de ronda 7-1b/1
– competidor reanuda juego después de suspensión no a la hora ordenada por Comité (temprano o tarde 6-8b/6
– cuando jugador determina que bola no se movió y evidencia por televisión muestra que sí se movió 18/4
– falta de firma en tarjeta atribuida al poco tiempo provisto por Comité 33-7/3
– golpe único hecho con bola no aprobada 5-1/1
– juego de bola equivocada no rectificado por indicación de árbitro 33-7/5
– jugadores acuerdan no jugar en orden prescrito para ahorrar tiempo 10-1c/3
– omisión de embocar en stroke play 33-7/2
– practicar en el campo entre ronda y desempate en stroke play el mismo día 7-1b/3
– practicar en el campo entre rondas en stroke play 7-1b/2
– putt corto embocado con bastón con características cambiadas no en el curso normal del juego 4-3/4
– score equivocado entregado en tarjeta 33-7/4
Tarjeta de score, omisión de castigo
– descubierto después de regresar la tarjeta de score pero antes del cierre de la competencia 6-6d/6
– por mover la bola incluido en la tarjeta de score pero no el castigo por no regresarla; se descubre antes del cierre de la competencia 6-6d/9
– por dos diferentes infracciones descubiertas después entregar la tarjeta pero antes del cierre de la competencia 6-6d/7
de descalificación descubierto después de entregar la tarjeta de score pero antes del cierre de la competencia 6-6d/8
– jugador correctamente advertido de su infracción por co-competidor no está de acuerdo y no incluye el castigo en la tarjeta de score entregada; descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/10
– jugador no está seguro acerca de un castigo o procedimiento no incluye el castigo en la tarjeta de score entregada; descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/10

PERRO

Bola desviada o detenida por perro en green
– después de golpe sobre el green 19-1/7
después de golpe desde fuera del green 19-1/6

PIE(S) Y CALZADO

Agua ocasional
– pisando fuertemente con pie causa que agua aparezca alrededor del pie; si es que jugador tiene derecho a alivio de

agua ocasional 25/4
– visible alrededor de pie de jugador cuando camina a un lado de la línea de putt; si es que jugador tiene derecho a alivio de agua ocasional 25/5
Alivio obtenido de terreno en reparación; jugador decide jugar con bastón diferente al empleado para determinar punto de alivio más cercano y su pie nuevamente toca el terreno en reparación, si es que se requiere re-dropeo 20-2c/0.8
Bastón colocado en suelo para alinear pies 8-2a/1
Bola detenida por pie de jugador; bola se mueve al quitar el pie; si es que aplican penalidades múltiples 19-2/1
Bola dropeada golpea pie de jugador, si jugador puede cambiar opción de alivio al re-dropear bola 20-2a/6
Bola movida accidentalmente con pie
– al quitar impedimentos sueltos en green 23-1/11
– y rama rota mejorando área de intención de swing, si es que aplican penalidades múltiples 1-4/15
Caddie atendiendo asta-bandera sugiere a jugador apuntar a su pie 8-2b/2
Condición que prohibe uso de spikes de metal o tradicionales 33-1/14
Impedimento suelto en obstáculo movido por pie de jugador al acercarse a bola y cuadrarse 13-4/13.5
Marca movida al pegarse en suela de zapato de jugador 20-1/5.5
Parte de bunker destruido con pie por jugador en intento de crear una cuadratura nivelada 13-3/3
Varilla de putter doblada cuando jugador golpea su zapato con bastón en disgusto; jugador luego emboca putt corto 4-3/4

PIEDRA(S), ROCA(S) O GRAVA

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MURO O PARED

Bola fuera de bunker; piedra en bunker en línea de juego presionada o retirada 13-2/31
Bola movida por piedra desalojada por
– golpe de compañero u oponente 18-1/8
swing de práctica 18-2/20.5
Camino o sendero con superficie de grava; si es que tiene superficie artificial 24/9
Competidor correctamente informado, por co-competidor, que incurrió penalidad por mover piedra en obstáculo de agua; competidor no está de acuerdo y no incluye penalidad en tarjeta; Comité informado de incidente después de cierre de la competencia. 34-1b/1.5
Doblar pasto al quitar impedimentos sueltos 13-2/13
Estatus de
– piedra caída de muro de retención en obstáculo de agua 24/6
– piedra que sirve como parte de drenaje en bunker 24/7
– piedra (o similar) usado para superficie de camino o sendero 23/14
Firmemente empotrado
– piedra en obstáculo tocada con bastón durante backswing 13-4/6
– significado de "firmemente empotrado" en definición de impedimento suelto 23/2
Jugador construye cuadratura con objeto tal como pierda, ladrillo, carrito de golf; corrige error antes de efectuar golpe 13-3/5
Mejorar línea de juego por quitar piedra de muro 13-2/32
Piedra grande movible sólo con mucho esfuerzo 23-1/2
Regla Local considera piedras en bunkers obstrucciones movibles (espécimen) ..... Ap I-B-5
Sondear cerca de bola por piedras o raíces; si esto está permitido 13-2/27

PLAYA

Considerar océano y playa como a través del campo 33-2a/8

POSTE DE DIRECCIÓN

Ver también ESTATUS DE OBJETO

Bola desviada por poste de dirección 19-1/1

PRÁCTICA

Ver también SWING DE PRÁCTICA

Antes o entre rondas
– aparato artificial usado para escuchar música o transmisión durante práctica ... 14-3/17
– caddie practica o prueba superficie de greenes de campo antes de ronda de stroke play 7-1b/5
– competidor practica putt en 3er green después de terminar hoyo en primera ronda de competencia en stroke play a 36 hoyos 7-1b/7
– competidor practica putt en 18vo green inmediatamente al terminar primera ronda de competencia de stroke play jugada en días consecutivos 7-2/8
– competidor que practica en campo de competencia después de ronda de calificación está en desempate el mismo día 7-1b/3
– partido suspendido por acuerdo en mesa de salida de hoyo 13 no puede reanudarse sino hasta día siguiente; jugadores pueden jugar primeros 12 hoyos antes de reanudar partido 7-2/11
– stroke play a 36 hoyos en dos campos; jugador termina primera ronda y practica en mismo campo; jugador más tarde en desempate en ese campo 7-1b/4
– stroke play a 54 hoyos en días consecutivos; segunda ronda cancelada y competidor practica en campo después de cancelación 7-1b/6
– un golpe de práctica hecho en campo antes de ronda de juego por golpes 7-1b/1
Dejar sin efecto penalidad por practicar en campo 7-1b/2
Durante la ronda
– competidor practica putt en 3er green de campo de 9 hoyos durante competencia en stroke play de 18 hoyos 7-2/9
– concluir hoyo en stroke play cuando resultado de

hoyo decidido 7-2/1.5
– condición prohibe práctica o rodar bola en o cerca de green de último hoyo jugado entre el juego de dos
hoyos (espécimen..... Ap I-C-5b
– cuándo se permite práctica entre el juego de dos hoyos 7-2/1
– en bola baja, jugador descalificado de siguiente hoyo lo juega; si es que golpes jugados en ese hoyo son golpes de práctica 30-3f/8
– en enojo jugador golpea bola jugada por jugador en grupo de atrás; si esto se considera golpe de práctica 1-4/4
– explicación de "golpes jugados para completar el juego del hoyo..... 7-2/1.7
– golpear bola de plástico antes de golpear bola en juego..... 7-2/4
– golpear bola de práctica hacia área de práctica 7-2/5
– jugador después de levantarse, dropea bola cerca de la de compañero y efectúa golpe de práctica..... 30-3f/7
– jugador en partido de bola baja practica en green previo después que compañero salió en siguiente hoyo 30-3f/12
– jugador en partido de golpes alternos practica putts en green previo después que compañero salió en siguiente hoyo..... 29/3
– jugador ejecuta golpe de práctica con bola sostenida contra grip de bastón..... 14-3/6.5
– jugador encuentra bola y la golpea hacia jugador que la perdió; si golpe se considera golpe de practica..... 7-2/5.5
– jugador practica con putter de otro jugador..... 4-4a/13
– jugador practica putt después que él y compañero han embocado pero antes que oponentes emboquen..... 30/6
– jugador practica putts fuera de green mientras espera a potear 7-2/3
– reemplazo de bastón, roto en área de práctica durante suspensión de juego; si esto está permitido..... 4-3/11
Juego suspendido por Comité; jugador desea practicar después de la hora de reanudación pero antes que su grupo juegue..... 7-2/12
Partido suspendido por acuerdo en hoyo 13 no puede reanudarse sino hasta día siguiente; jugadores pueden jugar primeros 12 hoyos antes de reanudar partido..... 7-2/11
Swing de práctica desaloja bola escondida... 7-2/7

PREMIO

Debido a error de Comité
– ganador de evento erróneamente descalificado; Comité efectúa desempate entre otros dos competidores; error descubierto después de desempate pero antes de cierre de competencia..... 34-1b/5
– handicap equivocado deducido de score de jugador resulta en que jugador no recibe premio; error descubierto después de cierre de competencia 33-5/2
– handicap incorrectamente calculado para competidor resulta en que competidor gana evento; error descubierto varios días después 6-2b/3
– score de ganador no anunciado; Comité entrega premio a otro competidor; error descubierto al siguiente día 34-1b/6
Jugador descalificado en
– evento en stroke play con handicap; si es que es elegible para premio gross..... 33-1/13
– evento en match play; si elegible para premio ganado antes de descalificación.. 33/7

PROBAR

Significado de "probar la condición del obstáculo" en Regla 13-4a 13-4/0.5
Bunker u obstáculo de agua
– bola jugada de bunker está fuera de límites o perdida; jugador prueba condición de bunker o arregla huellas antes de dropear otra bola en bunker 13-4/37
– condición de bunker probada antes de decidir si jugar a través de ella o no 13-2/30
– cuadrarse en bunker sin bastón 13-4/24
– cuadrarse en bunker y luego cambiar de bastón..... 13-4/26
– cuadrarse firmemente en bunker a cierta distancia de bola en bunker para simular siguiente golpe 13-4/0.5
– jugador en bunker se cuadra firmemente y luego alisa huellas después de decidir jugar un tipo de golpe diferente..... 13-4/0.5
– jugador usa bastón o bastón para caminar para entrar a o salir de obstáculo cuando bola en obstáculo 13-4/3.5
– rastrillo arrojado a bunker antes de golpe..... 13-4/21
– rastrillo colocado en bunker o su mango clavado en bunker antes de golpe..... 13-4/0.5
– tocar pasto con bastón durante swing de práctica en obstáculo de agua 13-4/4
Dropeo de "prueba" hecho por jugador para determinar a dónde rodaría bola al tomar alivio bajo Regla 20-2a/8
Green
– caddie practica o prueba superficies de greenes de campo antes de ronda en stroke play 7-1b/5
– caddie raspa superficie de green pero jugador no se beneficia..... 16-1d/6
– frotar bola en green para limpiarla..... 16-1d/5
– impedimento suelto movido de línea de putt con palma de la mano..... 16-1a/9
– jugador concede siguiente golpe de oponente y golpea la bola sobre su propia línea de putt..... 16-1d/2
– jugador concede siguiente golpe de oponente y golpea o hace rodar bola a oponente..... 16-1d/1
– jugador regresa bola a lugar de donde fue levantada haciéndola rodar con putter 16-1d/3
– mover bola a un lado después de

marcar en lugar de levantarla 20-1/22
– probar detrás de bola para evaluar humedad de superficie 16-1d/4

PROBLEMA FÍSICO

Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL O USO INUSUAL DEL EQUIPO; ASISTENCIA O CONDICIÓN MÉDICA

Auxiliar para swing; si es que Comité puede autorizar su uso por jugador con problema físico durante ronda estipulada 14-3/15.5
Bastón roto al ser usado como bastón para caminar; si es que se permite reemplazarlo 4-3/7
Discontinuar juego
– para ingerir alimentos o bebidas 6-8a/2.5
por problema físico 6-8a/3
Extremidades artificiales 14-3/15
Posponer partido final cuando jugador está lesionado 6-3a/1
Vendaje elástico usado por jugador con muñeca lastimada 14-3/7

PUENTE

Asentar bastón en puente en obstáculo de agua; si esto está permitido 13-4/30
Bola reposa en puente elevado sobre depresión profunda; cómo se determina punto de alivio más cercano 24-2b/11

PUERTA O VENTANA

Puerta abierta de edificio interfiere con swing; opciones de alivio 24-2b/15.5
Puerta o ventana de casa club abierta; golpe efectuado a través de abertura 24-2b/14
Puerta de granero abierta para ejecutar golpe a través del mismo 24-2b/15
Reja o puerta de barda de límites; si es que se considera movible o fija 27/18

PUNTO DE ALIVIO MÁS CERCANO

Ver también ALIVIO MÁXIMO DISPONIBLE

Agua ocasional en green
– interfiere con lie de bola; punto de alivio más cercano fuera del green 25-1b/10
– interviene en línea de putt; punto de alivio más cercano fuera del green 25-1b/10.5
Bastón usado para determinar punto de alivio más cercano no usado para siguiente golpe 24-2b/4
Determinar punto de alivio más cercano
– cuando nido de ave interfiere con golpe 1-4/9
– cuando se permite un solo procedimiento para alivio de dos condiciones 1-4/8
– cuando se permite un solo procedimiento para alivio de dos condiciones e impráctico dropear bola en una de las condiciones 1-4/8.5
– cuando víbora de cascabel o abejas interfieren con juego; procedimiento de alivio 1-4/10
– diagramas ilustrando ejemplos de punto de alivio más cercano en puntos físicamente inaccesibles 24-2b/3.7
– diagramas ilustrando procedimiento recomendado 25-1b/2
– dos puntos de alivio más cercanos equidistantes cumplen requisitos de Regla 25-1b/16
– procedimiento recomendado 24-2b/1
– procedimiento recomendado no seguido por jugador para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/2
– punto de alivio más cercano en punto inaccesible físicamente; procedimiento para jugador 24-2b/3.5
– punto de alivio más cercano localizado donde jugador incapaz de jugar golpe deseado 24-2b/3
Línea de juego
– alivio de obstrucción que interfiere con swing incidentalmente da alivio de intervención en línea de juego 24-2b/7
– alivio tomado de otra condición mejora línea de juego 25-1b/3
Medir desde punto de alivio más cercano a través de terreno en reparación para determinar área de dropeo; si esto está permitido 25-1b/15
Obstrucción golpeada por bastón de jugador después de tomar alivio bajo Regla 24-2; si jugador está sujeto a penalidad 20-2c/6
Recolocar o colocar bola movida en bunker sin acercarse al hoyo imposible; si jugador puede presionar bola en arena o tomar alivio fuera de bunker 20-3d/2
Regla Local
– da alivio de ranuras alrededor de green 33-8/24
– green equivocado considerado como incluyendo collarín para evitar que se doropeen y jueguen desde él 33-8/33
– provee alivio en todos los casos del lado del fairway de camino artificial, o zona de dorpeo, cuando punto de alivio más cercano de hecho no da alivio; si esto está autorizado 33-8/19
Si es que se requiere re-dropeo cuando
– alivio tomado de obstrucción para golpe hacia green; misma obstrucción interfiere con cuadratura necesaria para golpe hacia un lado 24-2b/9.5
– bola dropeada de área de terreno en reparación rueda a área donde misma condición interfiere con cuadratura 20-2c/0.5
– bola dropeada de área de terreno en reparación y luego misma área interfiere para golpe con bastón diferente al usado para determinar punto de alivio más cercano 20-2c/0.8
– bola dropeada de obstrucción inamovible rueda más cerca del hoyo que punto de alivio más cercano pero no más cerca que donde reposaba bola originalmente 20-2c/1.7
– bola dropeada de obstrucción inamovible rueda más cerca del hoyo que punto de alivio más cercano pero jugador cambia bastón y obstrucción ya no interfiere 20-2c/0.7
– bola dropeada golpea campo dentro del área de dropeo prescrita y luego

rueda fuera de esa área 20-2c/1
– bola dropeada que debe primero tocar parte del campo en bunker primero toca otra parte del campo y luego rueda a bunker..... 25-1b/7
Si es que se permite alivio de dos condiciones en un solo procedimiento
– alivio de camino en agua ocasional; alivio de agua ocasional de regreso en camino..... 1-4/8
– alivio de camino en agua ocasional; alivio de agua ocasional de regreso en camino; dropeo en agua ocasional impráctico 1-4/8.5
– bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación..... 25-1b/11.5

RAÍCES

Ver también ÁRBOL O ARBUSTO Bola injugable entre raíces; si es que se tiene derecho a alivio si obstrucción interfiere con swing 24-2b/16
Divot tiene gran parte de sus raíces en tierra en hoyo de divot; si divot se considera recolocado 13-2/7
Estatus de raíces fuera de área de terreno en reparación creciendo de árbol en área..... 25/10.7
Jugador falla golpe a bola entre raíces luego la declara injugable; opción de Regla 28a discutida..... 28/7
Mover objeto natural lo suficiente para determinar si impedimento suelto o unido a raíces; si esto infringe Regla 13-2..... 13-2/26
Mover trozo de césped o pasto en línea de putt para determinar si unido por raíces; si esto infringe Regla 13-2..... 16-1a/11
Regla Local provee alivio de raíces de árboles 33-8/8
Sondear por raíces o rocas cercanas a bola; si esto está permitido 13-2/27

RASTRILLO

Ver también BUNKER; ESTATUS DEL OBJETO; LÍNEA DE JUEGO; MEJORAR ÁREA DE CUADRATURA O INTENCIÓN DE SWING, POSICIÓN O LIE DE LA BOLA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT; OBSTRUCCIONES
Arrojado a bunker antes de golpe..... 13-4/21
Bola en bunker se mueve al quitar rastrillo; si es que jugador puede presionar bola en arena o tomar alivio fuera de bunker si imposible recolocar o colocar en bunker sin acercarse a hoyo 20-3d/2
Colocado en obstáculo antes de golpe..... 13-4/0.5
Desvía o detiene bola mientras es sostenido por caddie de bando (o compañero)..... 19-2/10
Huellas hechas al recuperar rastrillo arregladas antes que jugador realice golpe 13-4/9
Jugador entra a bunker a quitar rastrillo en línea de juego; jugador arregla huellas restaurando línea de juego antes de ejecutar golpe..... 13-2/29
Mango clavado en bunker antes de golpe 13-4/0.5
Puesto en obstáculo antes de golpe 13-4/0.5
Si es que recargarse o colocar rastrillo en obstáculo constituye "probar la condición del obstáculo" en violación a Regla 13-4a 13-4/0.5
Si rastrillos deberían colocarse dentro o fuera de bunkers..... Misc./2

RAYOS

Ver también CLIMA; SITUACIONES PELIGROSAS; SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO
Argumentando peligro por rayos, jugador rehúsa jugar cuando Comité ordena reanudación del juego 6-8b/5
Compañeros no suspenden juego inemdiatamente, desobedeciendo condición de competencia 30-3e/1
Condición requiriendo suspensión inmediata del juego por situación peligrosa (espécimen ..... Ap 1-C-4
No suspender juego inmediatamente; lineamientos para dejar sin efecto penalidad de descalificación cuando condición Ap 1-C-4 está en efecto..... 6-8b/7

RECLAMACIONES Y DISPUTAS

Ver también ÁRBITRO; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O RESCINDIDAS POR EL COMITÉ; COMITÉ
Bola que asiste levantada por oponente recolocada bajo solicitud; bola de jugador luego golpea la de oponente y oponente presenta una reclamación..... 22/5
Cuándo resultado de partido está "oficialmente anunciado"..... 2-5/14
Declaración de jugador que su bola es inadecuada para jugar es disputada por oponente..... 5-3/8
Desacuerdo con decisión
– anotador rehúsa firmar tarjeta después que disputa se resuelve a favor de competidor 6-6a/4
– jugador informado de violación a Regla no está de acuerdo con la decisión y vuelve a violar la Regla antes del golpe 1-4/13
– segunda bola jugada a pesar de decision adversa..... 3-3/2
– si es que jugador puede exigir que Comité considere asunto si jugador no está de acuerdo con decisión de árbitro..... 34-2/4
Después del cierre de competencia en stroke play
– durante match play se descubre score equivocado en ronda de calificación 34-1b/7
– se descubre falta de firma en tarjeta..... 34-1b/2
– se descubre omisión de golpe de castigo en la tarjeta del jugador..... 34-1b/1
– se descubre que competidor cambió peso del bastón durante ronda..... 34-1b/4
– se descubre que juego de bola equivocada no rectificado 34-1b/3
– se informa a Comité que competidor, que fue correctamente informado por co-competidor que incurrió penalidad, estaba en desacuerdo y no incluyó penalidad en tarjeta 34-1b/1.5
Después de que partido se jugó hasta su

conclusión
– handicap equivocado usado en partido por error; error descubierto después de que resultado oficialmente anunciado 6-2a/5
– hoyo inadvertidamente omitido en partido; error descubierto después de concluido el partido 2-1/3
– información incorrecta dada después de jugado el último hoyo; reclamación hecha después de anunciarse el resultado 2-5/11
– información incorrecta respecto a penalidad aplicable a jugador dada por oponente; error descubierto después de anunciado el resultado del partido; jugador luego presenta reclamación 2-5/10
– jugador concede partido después de ganarlo cuando oponente presenta reclamación inválida sobre golpes efectuados 2-4/15
– jugador omite golpe de castigo al informar a oponente sobre su score en un hoyo; error descubierto después que el partido fue concedido por oponente 9-2/10
– reclamo válido y a tiempo hecho después de concederse el partido 2-4/16
– violación a Regla de 14 bastones descubierta después del partido pero antes que el resultado se anuncie oficialmente 2-5/5.5
Determinación del honor en siguiente mesa de salida después de un hoyo disputado 10-1a/2
Error de Comité
– condición de ritmo de juego violada; árbitro no penaliza a jugador creyendo que ya había perdido el hoyo 34-3/2
– jugador en partido juega basado en reglamentación incorrecta; procedimiento para jugador cuando el error se descubre 34-3/3
– penalidad de bola equivocada no incluida en score de competidor por reglamentación incorrecta de árbitro; durante ronda posterior se descubre el error y penalidad se aplica retroactivamente; competidor reclama 34-3/1
– penalidad de descalificación incorrectamente aplicado a ganador de evento; error descubierto después que otros dos jugadores desempatan por el primer lugar 34-1b/5
– score de ganador no desplegado por error de Comité 34-1b/6
Espectador informa que bola movida por agente externo; jugador no está seguro; procedimiento para jugador si decisión de Comité no se hace en tiempo razonable 18-1/4
Estado del partido no entendido
– ganador legítimo de partido no presenta reclamación y acuerda jugar hoyos extra 2-5/7
– jugadores abandonan el último green pensando que el partido ha acabado posteriormente se dan cuenta que estaba empatado; si reclamación tardía es válida 2-3/1
– jugadores erróneamente creen que el partido está empatado después de 18 hoyos y juegan hoyo adicional sin presentar reclamación 2-5/6
– verdadero estado del partido no determinable 34-3/5
Handicap
– cuando no se determinan ventajas antes del inicio de ronda 6-2a/1
– golpe de ventaja adicional tomado por error en partido con handicap; estatus de reclamación tardía 2-5/13
– golpe de ventaja incorrectamente reclamado en el hoyo; error descubierto antes de finalizarse el hoyo 6-2a/3
– golpe de ventaja reclamado después de concederse el hoyo 6-2a/4
– handicap incorrecto registrado en tarjeta por error de Comité; descubierto antes del cierre de la competencia 6-2b/3.5
– handicap incorrecto usado con conocimiento en stroke play; error descubierto después del cierre de la competencia 6-2b/2
– handicap incorrecto usado en stroke play por error; error descubierto después del cierre de la competencia 6-2b/1
– handicap incorrecto usado en partido por error; error descubierto después de que resultado anunciado oficialmente 6-2a/5
Jugador juega bola de compañero; error descubierto después que oponentes han jugado siguiente golpe 30-3c/4
Jugador que llega a tercera ronda en match play es descalificado por acordar eludir Reglas en primer partido 34-1a/1
Jugadores en partido individual acompañados por tercer jugador; un jugador objeta 2/1
No incluir penalidad en score
– competidor correctamente informado por co-competidor que incurrió penalidad; competidor está en desacuerdo y no incluye penalidad en tarjeta; Comité informado del incidente después de cierre de la competencia 6-6d/10
– competidor correctamente informado por co-competidor que incurrió penalidad; competidor está en desacuerdo y no incluye penalidad en tarjeta; Comité informado del incidente después de cierre de la competencia 34-1b/1.5
– golpe de castigo omitido al entregar tarjeta de scores 34-1b/1
– jugador que avanza a cuarta ronda en match play descalificado por score incorrecto en ronda de calificación; opciones para Comité 34-1b/8
jugadores en partido no saben que se incurrió en penalidad 1-3/5
Partido interrumpido por acuerdo debido

a lluvia; jugador luego quiere reanudar
– oponente se niega aunque el campo está jugable 6-8a/5
– oponente se niega argumentando que el campo está injugable 6-8a/6
Reclamación inválida
– ganador legítimo de partido acuerda jugar hoyos extra pensando que partido empatado; después de perder partido jugador se da cuenta que recibió información equivocada en el hoyo 18 y que oponente debió haber perdido hoyo y partido 2-5/7
– información equivocada dada sobre golpes efectuados al término de último hoyo; jugador se da cuenta de error y presenta reclamación después que resultado de partido anunicado oficialmente 2-5/11
– jugador bajo impresión que partido ha terminado luego se da cuenta que estaba empatado y presenta reclamación 2-3/1
– jugador concede el partido después de ganarlo cuando oponente presenta . reclamación inválida sobre golpes efectuados 2-4/15
– jugador concede hoyo en base a reclamación inválida 2-4/12
– jugador juega hoyo adicional creyendo que partido empatado; error desubierto y reclamación hecha después que jugador pierde partido en vigésimo hoyo 2-5/6
no disputada 2-5/5
Reclamación tardía
– bando de golpes alternos sale en orden equivocado durante tres hoyos; oponentes presentan reclamación durante el tercer hoyo 29-2/2
– creyendo que partido empatado después de 18 hoyos, jugadores juegan hoyo extra sin presentar reclamación a tiempo 2-5/6
– después de jugar bola equivocada, jugador gana el hoyo con bola original; oponente no presenta reclamación durante el juego del hoyo; reclamación presentada al día siguiente 2-5/4
– ganador legítimo de partido no presenta reclamación y acuerda jugar hoyos extra 2-5/7
– golpe adicional de ventaja tomado en partido con handicap; estatus de reclamación tardía 2-5/13
– golpe de castigo omitido cuando jugador informa a oponente sobre score de hoyo; error descubierto después que oponente concede partido 9-2/10
– hoyo ganado con bola equivocada; error descubierto en el siguiente hoyo; oponente reclama el hoyo anterior 9-2/8
– hoyo ganado con bola equivocada y compañero levanta su bola; error descubierto en siguiente hoyo 30-3c/2
– información equivocada dada después de jugar último hoyo; reclamación presentada después de anuncio de resultado 2-5/11
– jugador que acuerda con oponente que el hoyo se empató se da cuenta después del partido que ganó el hoyo y debió haber ganado el partido; jugador presenta reclamación ... 2-5/9
– jugador que no sabe que incurrió penalidad gana hoyo y partido; después que resultado anunciado espectador informa a oponente, quien presenta reclamación 2-4/15
– jugador que recibe información equivocada de oponente acuerda jugar hoyos extra y pierde partido; después que resultado anunciado jugador descubre que debía haber ganado partido sin jugar hoyos extra y presenta reclamación al Comité 2-5/7
– jugadores bajo impresión que partido terminado luego se dan cuenta que estaba empatado 2-3/1
– partido concedido por ganador después que oponente presenta reclamación inválida sobre golpes efectuados 2-4/15
– procedimiento incorrecto acordado por error entre jugador y oponente; si reclamación válida puede hacerse después de seguido el procedimiento 2-5/8.5
– violación a Regla de 14 bastones descubierta a la conclusión del partido; reclamación hecha antes de anunciarse oficialmente el resultado 2-5/5.5
Reglamentación equivocada de una persona que no es miembro de Comité es aceptada por jugadores; partido jugado hasta el final basado en dicha reglamentación; si es que Comité debe considerar reclamación tardía 2-5/8
Resultado de hoyo en disputa
– bola marcada y levantada por oponente sin autoridad de jugador; jugador levanta marca y reclama el hoyo; oponente disputa reclamación 20-1/3
– determinación de honor en siguiente mesa de salida después de hoyo disputado 10-1a/2
– hoyo ganado con bola equivocada; error descubierto en el siguiente hoyo; oponente reclama el hoyo anterior 9-2/8
– jugador acuerda con oponente que el hoyo se empató; después de anunciarse resultado del partido se da cuenta que ganó el hoyo y debió haber ganado el partido; jugador presenta reclamación 2-5/9
– jugador levanta bola antes de embocar; oponente levanta su bola reclamando que jugador pierde el hoyo 2-5/3
– jugador que no encuentra su bola concede el hoyo; bola luego encontrada en el hoyo 2-4/11
– jugadores en bandos opuestos intercambian bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros se

levantan; error descubierto en el hoyo siguiente 30-3c/3
– segunda bola jugada en match play; si esto se permite 3-3/9
Si es que competidor salió desde fuera de mesa de salida se disputa al final de la ronda 34-3/4
Tarjeta de scores
– anotador rehúsa firmar tarjeta de competidor después que disputa se resolvió a favor de competidor 6-6a/4
– competidor correctamente avisado que incurrió penalidad; competidor en desacuerdo no incluye penalidad al regresar tarjeta; Comité informado del incidente después del cierre de la competencia 34-1b/1.5
– falta de firma en tarjeta descubierta después del cierre de la competencia 34-1b/2
– golpe de castigo omitido en tarjeta entregada por jugador 34-1b/1
– handicap equivocado registrado en tarjeta por error de Comité; descubierto antes del cierre de la competencia 6-2b/3.5
Violación de Regla por oponente
– discutida entre jugador y oponente; penalidad no aplicada 1-3/4
– ni jugador ni oponente lo saben; penalidad no aplicada 1-3/5
– procedimiento para reclamación válida 2-5/2

RÉCORD DEL CAMPO

Lineamientos y recomendaciones Misc./1

REGLAS LOCALES

Ver también CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

Aparatos para medir distancias permitir uso 14-3/0.5
– Regla Local para permitir el uso de aparatos que sólo miden distancia (espécimen) ..... Ap I-B-9
Áreas ecológicas; Regla Local aclara los ..... procedimientos de alivio (espécimen) ..... Ap I-B-2b
Asta-bandera
– dejar sin efecto penalidad por golpear con la bola el asta-bandera no atendida; si esto está autorizado 33-8/11
– prohibir remover asta-bandera; si esto está autorizado 33-8/10
Bunker
– agua ocasional cubre completamente bunker; otorgar alivio gratis fuera de bunker 33-8/27
– considerar material similar a arena como teniendo mismo estatus que la arena 33-8/40
– considerar paredes de bunker parcialmente cubiertas por pasto como parte del bunker 33-8/39.5
– considerar paredes de pasto apilado (cubiertas de pasto o tierra) como no en área de corte más bajo 33-8/39
– dañado por niños; permitir dropear fuera de bunker o arreglar bunker sin penalidad; si esto está autorizado 33-8/9
– establecer zona de dropeo a través del campo para alivio de obstáculo de agua lateral con bunker adyacente 33-8/37.5
– permitir re-dropear o colocar cuando bola dropeada se impacta en bunker; si esto está autorizado 33-8/28
– totalmente bajo reparación; opciones para Comité 25/13
Cable, poste o torre de energía eléctrica desvía bola; requerir cancelación y repetición de golpe sin penalidad 33-8/13
Cables y líneas de energía, líneas de teléfono y tensores temporales; Regla Local (espécimen ..... Ap I-B-7b
Carritos motorizados y personas designadas para manejarlos; aclaración de estatus 33-8/4
Condiciones anormales de terreno
– alterar procedimiento de alivio de terreno en reparación para requerir a jugador a dropear detrás de condición; si esto está autorizado 33-8/26
– considerar hongos creciendo en línea de putt como terreno en reparación 16-1a/15
– considerar líneas empleadas para control de galería como terreno en reparación 24-2b/20
– considerar montículos de hormigas rojas como terreno en reparación 33-8/22
– considerar montículos rígidos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22
– considerar terreno en reparación adyacente a camino de superficie artificial como con mismo estatus que camino 33-8/25
– dar alivio de terreno en reparación en fairway del primer hoyo sólo durante el juego de dicho hoyo; si esto está autorizado 33-8/23
– declarar acumulaciones temporales de hojas (en hoyos específicos) a través del campo como terreno en reparación 33-8/31
– declarar acumulaciones temporales de hojas en bunker como terreno en reparación 13-4/33
– declarar áreas del campo como terreno en reparación desde las que está prohibido jugar y se debe tomar alivio; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-2a
– declarar caminos sin superficie artificial como terreno en reparación sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-8/20
– declarar daños por pezuñas como terreno en reparación 33-8/32
– declarar daño severo por animales no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
– declarar excesivo excrement de ave o de animal como terreno en reparación 33-8/32.7
– "lies preferentes" o "reglas de invierno"; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-4c
– permitir alivio a través del campo

para bola que reposa en su impacto; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-4a
– permitir alivio sin penalidad de daño hecho por insectos..... 33-8/21
– proveer alivio de bunker inundado sin penalidad fuera del bunker 33-8/27
– proveer alivio de uniones de pasto recién sembrado; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-4e
– proveer alivio sin penalidad de raíces de árbol expuestas 33-8/8
– requerir a jugador a aliviarse con penalidad de vivero (o plantación) desde el cuál está prohibido jugar; si esto está permitido 33-8/29
– requerir a jugador aliviarse de árboles jóvenes para prevenir daño; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-3
Establecer código de deportivismo o política de competencia; si esto está permitido 33-8/6
Fuera de límites
– considerar área alrededor de mesa de salida dentro del campo para golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante; si esto está autorizado 33-2a/13
– considerar área de hoyo adjunto como fuera de límites sólo para golpe desde mesa de salida; si esto está autorizado..... 33-2a/14
– considerar área de hoyo adjunto como fuera de límites para el juego de un hoyo particular pero no para el juego de otros hoyos 33-2a/14
– considerar bola dentro del campo hasta que cruce muro de límites..... 33-2a/16
– considerar bola fuera de límites que cruza camino público definido como fuera de límites aunque repose en otra parte del campo 27/20
– considerar cerca interior de límites como obstrucción inamovible; si esto está autorizado 33-8/14
– considerar estacas de límites que no tienen relevancia para el juego del hoyo siendo jugado como obstrucciones inamovibles 24/5
– para prevenir cortar un "dog leg;" considerar bola fuera de límites que cruza límite aún si regresa y queda en reposo en la misma parte del campo; si esto está autorizado 33-8/38
Green
– considerar hongos creciendo en línea de putt como terreno en reparación 16-1a/15
– dejar sin efecto requisito de embocar cuando se usa green provisional; si esto está autorizado..... 33-8/1
– permitir alivio de ranura alrededor del green..... 33-8/24
– permitir reparación de daños por pezuñas de animal en el green..... 33-8/32
– permitir reparación de tapones de pasto en green que no sean de 4-¼ pulgadas de diámetro 33-8/30
– proporcionar alivio por excesivo excremento de avo o animal en el green..... 33-8/32.7
– requerir a jugadores putt continuo en green hasta embocar; si esto está autorizado..... 33-8/7
Green equivocado; considerar que incluye collarín para prohibir dropear y jugar desde él..... 33-8/33
Hoyos de aireación; Regla Local que permite alivio (espécimen). ..... Ap I-B-4d
Hoyos de divot, permitir alivio de o reparar; si es que esto está autorizado 33-8/34
Información incorrecta sobre Regla Local dada por árbitro, si jugador debe quedar exento de penalidad y por qué duración 34-3/1.5
Lenguaje sugerido
– considerar como terreno en reparación daño sustancial debido a tráfico pesado y lluvia 33-2a/3
– considerar estatus de bola como fuera de límites cuando cruza camino público que divide el campo y es definido como fuera de límites 27/20
– considerar terreno en reparación adyacente a camino con superficie artificial teniendo el mismo estatus que el camino 33-8/25
– para dar alivio sin penalidad de bunker cubierto por agua ocasional..... 33-3/27
– para cancelar y repetir golpe cuando bola desviada por cable eléctrico..... 33-8/13
– para eventos en que carritos de golf son permitidos 33-8/4
– permitir alivio de ranuras alrededor de greenes..... 33-8/24
– prohibir dropear en collarín al tomar alivio de bola en green equivocado. 33-8/33
"Lies preferentes" o "reglas de invierno"; Regla Local (espécimen..... Ap I-B-4c
Limpiar bola en áreas específicas del campo diferente a greenes; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-4b
Mal clima; permitir a competidores suspender el juego por acuerdo; si esto está autorizado..... 33-8/5
Obstáculos de agua
– Considerar canales de drenaje de concreto obsrucciones inamovibles..... 33-8/36.5
– considerar cuerpo de agua como obstáculo de agua para mesa de salida trasera y como obstáculo de agua lateral para mesa de salida delantera 33-2a/6
– considerar cuerpo de agua como obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral..... 33-2a/7
– definir áreas que no cumplen definición de obstáculo de agua lateral, tales como rough y áreas injugables junto a fairways, como obstáculo de agua lateral; si esto está autorizado 33-8/35
– establecer zona de dropeo a través del campo para alivio de obstáculo de agua lateral con bunker adyacente..... 33-8/37.5
– establecer zona de dropeo para green de isla..... 33-2a/10
– establecer zona de dropeo para parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo..... 33-2a/9
– permitir alivio sin penalidad de estaca

de obstáculo de agua inamovible para bola en obstáculo; si esto está autorizado 33-8/15
– permitir alivio sin penalidad para bola en obstáculo de agua; si esto está autorizado 33-8/36
– permitir dropeo dentro de obstáculo de agua detrás del punto donde reposa bola injugable en mismo obstáculo; si esto está autorizado 33-8/37
– permitir dropeo en lado del green del obstáculo de agua cuando bola no pasa obstáculo; si esto está autorizado 33-8/2
– permitir dropeo en lado opuesto a donde reposa bola en obstáculo de agua lateral; si esto está autorizado 26-1/20
– Regla Local permite juego de bola provisional bajo Regla de obstáculo de agua (espécimen) ..... Ap I-B-1
Obstrucciones
– Considerar canales de drenaje de concreto obsrucciones inamovibles, no obstáculos de agua 33-8/36.5
– considerar cerca de límite interior como obstrucción inamovible; si esto está autorizado 33-8/14
– considerar estacas de límites que no tienen relevancia en el hoyo que se está jugando como obstrucciones inamovibles 24/5
– considerar piedras en bunker obstrucciones inamovibles; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-5
– considerar terreno en reparación adyacente a camino de superficie artificial como teniendo mismo estatus que camino 33-8/25
– considerar todas las estacas en el campo (excepto de fuera de límites) como obstrucciones inamovibles 33-8/16
– permitir alivio por intervención en línea de juego de cajas de irrigación cerca de fairways; si esto está autorizado 33-8/17
– permitir alivio por intervención en línea de juego sin penalidad para cerca de protección cercana a línea de juego 33-8/18
– permitir alivio sin penalidad de estaca iamovible de obstáculo de agua ara bola en obstáculo; si esto está utorizado 33-8/15
– permitir alivio sin penalidad por intervención en línea de juego de obstrucción inamovible dentro del largo de dos bastones del green; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-6
– permitir repetición de golpe sin penalidad cuando aspersor desvía bola; si esto está autorizado 33-8/12
– proveer alivio de camino sin superficie artificial sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-8/20
– proveer alivio de obstrucciones temporalmente inamovibles; Regla Local (espécimen) ..... Ap I-B-7a
– proveer alivio en todos los casos en lado del fairway de un camino pavimentado, o una zona de dropeo, cuando punto de alivio más cercano de hecho no da alivio; si esto está autorizado 33-8/19
– Regla Local que da a jugador opción de tratar obstrucciones temporalmente inamovibles (TIO) como TIO o como obstrucción inamovible al tomar alivio .. 33-8/45
Procedimiento de alivio sin penalidad acordado por error entre jugador y oponente pensando que camino es obstrucción; si reclamación válida puede hacerse después que se siguió el procedimiento y oponente descubre que camino está declarado como parte integral del campo por Regla Local 2-5/8.5
Zona de dropeo
– dar alivio de camino pavimentado en todos los casos a una zona de dropeo cuando punto de alivio más cercano de hecho no da alivio; si esto está autorizado 33-8/19
– cuando cerca de protección interviene en línea de juego 33-8/18
– para alivio de área que contiene árboles jóvenes 33-8/26
– para alivio de obstáculo de agua adyacente a bunker 33-8/37.5
para green de isla 33-2a/10
– para parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo 33-2a/9
– Regla Local para establecer zona de dropeo como opción adicional bajo Reglas 24-2b, 24-3, 25-1b, 25-1c, 25-3, 26-1 y 28 (espécimen) ..... Ap I-B-8

REHUSARSE A OBEDECER UNA REGLA

Competidor no recibe oportunidad de levantar bola que asiste a co-competidor antes que co-competidor juegue 3-4/1
Co-competidor u oponente rehúsa atender asta-bandera 17-1/2
Cuándo acuerdo hecho entre jugadores se convierte en violación a Regla 1-3 ..... 1-3/0.5
Jugador en match play rehúsa levantar bola que interfiere con siguiente golpe de oponente 2/3
Jugador concede siguiente golpe de oponente y juega antes que oponente tenga oportunidad de levantar su bola 2-4/8
Jugador que argumenta peligro por rayos se rehúsa a jugar cuando Comité ordena reanudar juego 6-8b/5
Jugador rehúsa informar a oponente sobre cuántos golpes ha efectuado 9-2/3.5
Jugador solicita bola de oponente sea levantada porque puede asistir a compañero de oponente; oponente no levanta y su compañero juega 30-3f/11

REPARAR

Ver también DAÑO; TERRENO EN REPARACIÓN

Bastón o bastones
– dañado en curso normal de juego se rompe al ser reparado; si es que se permite reemplazo 4-3/3

– resulta inadecuado para jugar por acto de agente externo o de bando de oponente; si es que reparar o reemplazar permitido 4-3/9.5
– significado de "reparar" cuando bastón dañado en curso normal de juego 4-3/2
Daños de pezuñas de animal en el green; Regla local permitiendo reparar 33-8/32
Hoyo dañado
– borde interior de hoyo dañado tocado al ser reparado; si esto está permitido 16-1a/5
– procedimientos de reparación; daño por impacto de bola; daño por otras causas 16-1a/6
– reparado después que jugador emboca pero antes que oponente, co-competidor o compañero emboque 1-2/3.5
Impacto de bola a través del campo
– reparado en área donde se dropeará bola 13-2/10
Impacto de bola en green
– en parte en green en parte fuera de green en línea de juego; si es que reparación permitida 16-1c/1.5
– en posición de asistir a jugador; si es que jugador puede prevenir reparación por oponente 16-1c/2
– hoyo dañado por impacto de bola; si es que jugador puede reparar 16-1a/6
– reparación por caddie; si es que está permitido 6-4/10
– reparado por segunda vez 16-1c/1
Línea de putt
– dañada accidentalmente por oponente, co-competidor o sus caddies; si es que reparación permitida 16-1a/13
– depresión expuesta al remover bellota parcialmente empotrada; si es que reparación permitida 16-1a/7
– tapón de hoyo viejo hundido o levantado en línea de putt; opciones de alivio para jugador 16-1c/3
Marca de spike
– aplanada cuando jugador arregla tapón de hoyo viejo 16-1a/16.5
– daño alrededor de hoyo; si es que reparación permitida 16-1c/4
– reparada durante reparación de impacto de bola en green 16-1a/16
Tapones de hoyos viejos y otros tapones de césped
– hundido o levantado en línea de putt; opciones de alivio para jugador 16-1c/3
– Regla Local permite reparar tapones de césped en green de medida diferente a 4-¼ pulgadas en diámetro 33-8/30
– reparación por caddie; si esto está permitido 6-4/10

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

Bola arrojada al campo por agente externo y jugada; caddie con conocimiento de acto de agente externo 15/9
Caddie
– infringe condición de transportación 33-1/9.5
– levanta bola de co-competidor sin autoridad y luego sustituye otra bola que co-competidor juega 20-1/5
– practica en o prueba superficie de greenes en campo antes de ronda de stroke play 7-1b/5
Capitán de equipo o coach; si es que Comité puede adoptar condición haciéndolos parte de bando de jugador 33-1/11.5
Comité da información incorecta sobre Reglas a jugador; duración de derecho de jugador a proceder sobre dicha información 34-3/1.5
Competidor que sabe que jugador ha infringido Regla no informa a jugador o a Comité de manera oportuna 33-7/9
Dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación
– circunstancias que ameritan rescindir penalidad de descalificación por llegar tarde a mesa de salida 6-3a/1.5
– por entregar score incorrecto 33-7/4
– por no embocar en stroke play 33-7/2
Golpe de ventaja
– reclamado después de que se concedió hoyo 6-2a/4
– reclamado erróneamente en hoyo; error descubierto antes de concluido el hoyo 6-2a/3
– tomado por error en partido; estatus de reclamación tardía 2-5/13
Hacer a competidores responsables por la suma de scores 33-1/7
Handicap incorrecto
– para compañero en competencia de golpes alternos en stroke play registrado en tarjeta; error descubierto después de cierre de competencia 6-2b/2.5
– registrado en tarjeta por Comité; error descubierto antes de cierre de competencia 6-2b/3.5
Handicaps individuales no registrados en tarjeta en competencia de golpes alternos 6-2b/4
Información incorrecta sobre Reglas 9/1
Jugador procede en base a decisión de árbitro; versión de jugador de los hechos luego se demuestra incorrecta 34-3/8
Reclamación errónea aceptada durante partido; jugador disputa reclamación después que resultado anunciado 2-5/10
Score gross de compañero con mejor score omitido en tarjeta 31-3/1
Tarjetas de scores
– castigo por mover la bola incluido en la tarjeta de score pero no el castigo por no regresarla; se descubre antes del cierre de la competencia 6-6d/9
– jugador correctamente advertido de su infracción por co-competidor no está de acuerdo y no incluye el castigo en la tarjeta de score entregada; descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/10
– jugador no está seguro acerca de

un castigo o procedimiento no incluye el castigo en la tarjeta de score entregada; descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/10
– SCORESomisión de castigo en tarjeta de score devuelta descubierto antes del cierre de la competencia..... 6-6d/6
– omisión de multiples castigos en tarjeta de escores devuelta descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/7
– score omitido para un hoyo pero total correcto..... 6-6d/1
– score total registrado por jugador es incorrecto; scores hoyo-por-hoyo correctos 6-6d/2
Scores de competidor registrados en tarjeta con nombre de co-competidor y vicecersa..... 6-6d/4
Significado de "handicap" cuando no se usa handicap completo..... 6-2b/0.5
Uso de mesa de salida equivocada atribuible a falla de Comité por omitir números de hoyos en mesas de salida..... 11-5/2

RETRASO INDEBIDO

Ver también RITMO DE JUEGO
Árbitro no penaliza a jugador que infringe condición de ritmo de juego creyendo que ya había perdido hoyo 34-3/2
Bola baja en stroke play
– hasta qué punto puede bando jugar en orden que considere mejor 31-4/2
– jugador cede turno de jugar; circunstancias bajo las que puede completar hoyo..... 31-4/1
Caddie hace swing para mostrar a jugador cómo jugar tiro 8-1/15
Competidor practica putt en 3er green después de terminar hoyo durante primera ronda de competencia a 36 hoyos 7-1b/7
Jugador sale de green bajo impresión errónea que compañero empató hoyo y regresa a potear por el empate 30/4
Si es que se viola Regla 6-7 que prohibe retraso indebido cuando
– jugador busca bola perdida después de poner otra bola en juego..... 27/9
– jugador busca su bola por diez minutos..... 6-7/2
– jugador entra a casa club o snack por una bebida durante ronda 6-8a/2.7
– jugador espera a conocer ubicación de bola de oponente antes de jugar..... 9-2/16
– jugador regresa a mesa de salida a recoger bastón olvidado 6-7/1
– jugador solicita a otro jugador levantar su bola en ausencia de posibilidad razonable que la bola pueda asistir o interferir..... 22/3
– retiro de impedimento suelto grande retrasa el juego 23-1/2
– segunda bola jugada a pesar de decisión adversa..... 3-3/2
Suspensión de juego para tomar una bebida 6-8a/2.5
Ventana de casa club abierta y bola jugada a través de ventana 24-2b/14
Ver televisión durante 45 minutos después de jugar primeros nueve hoyos..... 6-8a/1

RITMO DE JUEGO

Ver también RETRASO INDEBIDO Árbitro no penaliza a jugador que infringe condición de ritmo de juego creyendo que jugador ya perdió el hoyo..... 34-3/2
Autoridad de Comité para establecer lineamientos de ritmo de juego ..... Ap I-C-3
Jugadores acuerdan no jugar en orden correcto para ahorrar tiempo..... 10-1c/3

ROCÍO

Probar superficie de green para determinar nivel de humedad..... 16-1d/4
Retirar rocío o escarcha
– cercano a bola o en línea de juego..... 13-2/35
de línea de putt 16-1a/3

RONDA ESTIPULADA

Ver también AYUDAS ARTIFICIALES, EQUIPO INUSUAL Y USO INUSUAL DEL EQUIPO
Alteración de tabla de ventajas de hoyos..... 33-4/1
Bastones
– cambiar entre rondas de partido a 36 hoyos..... 4-4a/2
– co-competidor inadvertidamente usa y luego lleva bastón de otro competidor..... 4-4a/5
– reemplazo de bastón para desempate en stroke play..... 4-3/12
Características de juego
– cambiadas durante suspensión de juego; error descubierto antes de reanudar 4-2/2
– modificar penalidad por embocar putt corto con bastón cuyas características de juego cambiadas no en curso normal del juego 4-3/4
Competidores juegan dos hoyos no incluidos en ronda estipulada 3/2
Consejo entre rondas en partido a 36 hoyos..... 8-1/19
Cuándo inicia y termina ronda estipulada
en match play 2/2
en stroke play..... 3/3
Dar salidas por hoyos 1 y 10..... 33-1/3
Dos bolas en juego simultáneamente en diferentes hoyos 1-1/1
Hoyo(s) omitido(s) en partido
a propósito 2-1/4
por error 2-1/3
Jugador que aún no ha jugado pide consejo a jugador que concluyó su ronda..... 8-1/18
Jugadores acuerdan reducir ronda estipulada concediendo uno o más hoyos uno a otro 2-4/22
Marca movida por viento o agua ocasional durante ronda estipulada 20-1/10.5
Mesa de salida equivocada; jugar desde ahí atribuible a falla de Comité por no indicar números de hoyo en mesas de salida..... 11-5/2
Número de hoyos reducido después de

iniciar ronda; si esto está permitido 33-1/2
Partido discontinuado por acuerdo reiniciado en vez de reanudado desde donde fue suspendido 2-1/6
Pedir consejo durante suspensión de juego 8-1/20
Pedir prestada toalla o bolas a otro jugador 5-1/5
Práctica
– competidor practica putts en 3er green de campo de 9 hoyos durante ronda en competencia a 18 hoyos en stroke play 7-2/9
– competidor practica putts en 3er green después de terminar hoyo durante primera ronda de competencia a 36 hoyos en stroke play 7-1b/7
Suspender el juego para tomar alimentos y bebidas 6-8a/2.5
Tres hoyos jugados fuera de secuencia en partido 2-1/5
Vara o varilla usada para checar alineación o plano de swing durante swing de práctica 14-3/10.3

ROUGH

Ver también ATRAVÉS DEL CAMPO Agua ocasional en green; punto de alivio más cercano fuera de green en rough 25-1b/10
Bola en rough
– encontrada después de dos minutos y vuelta a perder; tiempo permitido para búsqueda 27/3
– levantada por co-competidor a solicitud de jugador; resulta ser bola en juego de jugador 18-2/16
– movida accidentalmente y lie original alterado; bola recolocada en lugar equivocado y jugada 18-2/21.3
– movida accidentalmente; bola colocada en vez de dropeada cuando punto original no determinable 18-2/21.5
– se mueve hacia abajo al tomar postura; bola no queda en reposo al ser recolocada 20-3d/3
– tocada y girada para identificar 12-2/2
Bola equivocada jugada desde rough
– a obstáculo de agua profundo; procedimiento para co-competidor a quien probablemente pertenecía la bola 15-3b/1
– hoyo concedido antes de descubrimiento 2-4/9
– luego jugador gana hoyo con bola original; oponente no presenta reclamación durante el hoyo; reclamación presentada al siguiente día 2-5/4
Bola escondida en rough desalojada por
– golpe a bola de jugador en rough 15/2
swing de práctica 7-2/7
Dropear de rough a fairway al obtener alivio bajo Regla; si esto está permitido 24-2b/8
Lie mejorado por alivio de condición; si es que bola debe re-dropearse si condición interfiere para golpe con diferente bastón 20-2c/0.8
Presionado al retirar impedimento suelto 13-2/13
Regla Local define rough y áreas injugables adyacentes a fariways (áreas que no satisfacen definición de obstáculo de agua lateral) como obstáculo de agua lateral; si esto está autorizado 33-8/35

SALIVA

Ver también AGUA OCASIONAL; ESTATUS DEL OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS
Aplicar saliva a cara de bastón 4-2/4
Estatus de saliva 25/6

SCORES Y TARJETAS DE SCORES

Ver también ANOTADOR; INFORMACIÓN SOBRE GOLPES EFECTUADOS
Alteración de tarjeta
alterar tabla de ventajas 33-4/1
– cuándo se considera tarjeta entregada y por tanto se prohiben alteraciones 6-6c/1
– requerir que alteraciones en tarjeta sean firmadas 6-6a/6
– score corregido por competidor después que anotador sale de área de entrega de tarjetas en que se entregó tarjeta 6-6b/7
– scores de competidor registrados en tarjeta con nombre de co-competidor y viceversa 6-6d/4
– scores de hoyos registrados en casillas incorrectas; anotador corrige error alterando números de hoyos en tarjeta 6-6a/3
Anotador
– atestigua score equivocado a sabiendas; competidor no sabe de score equivocado 6-6a/5
– atestigua score equivocado a sabiendas; competidor sabe de score equivocado .. 1-3/6
– competidor juega varios hoyos sin anotador 6-6a/2
– competidor por sí mismo
– designa a su notador 6-6a/1
– desaparece con tarjeta de competidor 6-6b/6
– no designado por Comité firma tarjetas 6-6b/5
– score corregido por competidor después que anotador abandona área de entrega de tarjetas 6-6b/7
– se rehúsa firmar tarjeta de jugador después que disputa se resuelve a favor de competidor 6-6a/4
– y competidor firman tarjeta en lugares equivocados 6-6b/1
Bola baja
– competidor registra score para hoyo no terminado 31-7a/1
– jugador no consiente de un castigo no lo incluye en la tarjeta de score pero el compañero si sabía; error descubierto antes del cierre de la competencia 31-7a/3
– score gross de compañero con mejor score neto omitido en tarjeta 31-3/1

– score gross más bajo atribuido a compañero equivocado 31-7a/2
– scores de bando invertidos en hoyo con ventaja para bando en competencia Stableford de bola baja con handicap 32-2a/2
– scores de bando invertidos en hoyo pero no con ventaja para bando en competencia Stableford de bola baja con handicap 32-2a/1
– incorrecto score en hoyo devuelto; error decubierto antes del cierre de la competencia 31-6/1
Castigo no incluido en tarjeta de score devuelta
– en bola baja stroke play, jugador no consiente de un castigo no lo incluye en la tarjeta de score pero el compañero si sabía 31-7a/3
– en competencia Stableford se entrega score incorrecto en un hoyo se decubre el error antes del cierre de la competencia 32-1b/1
– castigo por no regresar bola movida; se descubre antes del cierre de la competencia 6-6d/9
– cuando el jugador no está seguro acerca de un castigo o procedimiento; . descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/10
– descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/6
– por multiples castigos; descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/7
– en bola baja en stroke play 31-6/1
– involucra descalificación: descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/8
– jugador correctamente advertido de su infracción por co-competidor no incluye el castigo en la tarjeta de score entregada; descubierto antes del cierre de la competencia 6-6d/10
Competencia Stableford; se entrega score incorrecto en un hoyo. se decubre el error antes del cierre de la competencia 32-1b/1
Competidor, diferente a anotador, no notifica a jugador, anotador o Comité de violación de Reglas de jugador de forma oportuna 33-7/9
Entregar tarjeta
– con nombre distinto de jugador o sin nombre 6-6d/4
– cuándo se considera entregada la tarjeta 6-6c/1
– diferente tarjeta entregada cuando original perdida o dañada 6-6a/7
– requerimiento de entregar tarjeta en desempate hoyo-por-hoyo 33-5/1
– tarjetas no entregadas a la brevedad posible por error de Comité por no informar a jugadores dónde entregarlas 6-6b/4
Error de Comité
– handicap equivocado aplicado por Comité resulta en que jugador no recibe premio 33-5/2
– handicap equivocado registrado en tarjeta por Comité; error descubierto antes de cierre de competencia 6-2b/3.5
– penalidad de bola equivocada no incluida en score de competidor por decisión incorrecta de Comité; error descubierto durante siguiente ronda y penalidad aplicada retroactivamente; competidor reclama 34-3/1
– score de ganador no anunciado por error de Comité 34-1b/6
– tarjetas no entregadas a la brevedad posible porque Comité no informó donde entregarlas 6-6b/4
Espectadores alegan score de competidor incorrecto 6-6d/5
Firma de tarjeta
– anotador rehúsa a firmar tarjeta de competidor después que disputa se resuelve a favor de competidor 6-6a/4
– anotador no designado por Comité firma tarjetas 6-6b/5
– competidor firma o inicializa tarjeta en espacio distinto al provisto para firma 6-6b/2
– competidor y anotador firman tarjeta en lugares equivocados 6-6b/1
– en golpes alternos en stroke play 29/6
– falta de firma de competidor en tarjeta imputada a falta de tiempo dado por Comité 33-7/3
– falta de firma de competidor en tarjeta de primera ronda descubierto a la conclusión de última ronda 6-6b/3
– falta de firma de competidor en tarjeta descubierto después de cierre de competencia 34-1b/2
– requerir que alteración de tarjeta sea inicializada 6-6a/6
Golpes de castigo
– competidor informado por co-competidor de penalidad incurrida; competidor no está de acuerdo y no incluye penalidad en tarjeta de scores; Comité informado de incidente después de cierre de competencia 34-1b/1.5
– competidor no incluye penalidad en score de primera ronda por decisión incorrecta de Comité; Comité corrige error durante segunda ronda 34-3/1
– omitidos en tarjeta entregada por jugador 34-1b/1
– violación de Regla de 14 bastones; dónde aplican golpes de castigo 4-4a/10
Hacer a competidores responsables de sumar scores; si esto está permitido 33-1/7
Handicap
– competencia en que mejores dos de cuatro tarjetas determinan ganador; competidor entrega tarjeta con handicap más alto 6-2b/5
– competidor registra handicap incorrecto de compañero en competencia de golpes alternos en stroke play; error descubierto después de cierre de competencia. 6-2b/2.5
– handicap equivocado aplicado por Comité resulta en que jugador no recibe premio 33-5/2
– handicap equivocado registrado en

tarjeta por Comité; error descubierto antes de cierre de competencia 6-2b/3.5
– registro de score gross más bajo afecta resultado de hoyo en competencia Stableford con handicap 32-2a/3
– registro de score gross más bajo no afecta resultado de hoyo en competencia contra bogey o par con handicap 32-2a/5
– registro de score gross más bajo no afecta resultado de hoyo en competencia Stableford con handicap 32-2a/4
– scores de bando invertidos en hoyo con ventaja para bando en competencia Stableford de bola baja con handicap 32-2a/2
– score de bando invertido en hoyo pero no con ventaja para bando en competencia Stableford de bola baja con handicap 32-2a/1
– significado de "handicap" cuando handicap completo no usado 6-2b/0.5
– significado de "handicap" para efectos de Regla 6-2 ..... 6-2/1
Match play
– jugador concede partido después de ganarlo cuando oponente presenta reclamación inválida sobre golpes efectuados 2-4/15
– jugador concede partido por error de apreciación del score de oponente en último hoyo 2-4/14
– jugador que reporta score equivocado causa que competidor con oportunidad de empatar hoyo se levante 9-2/6
– jugador reporta score equivocado en hoyo; error descubierto varios hoyos después 9-2/9
– jugador y oponente acuerdan dar hoyo por empatado; después de anunciarse resultado de partido jugador se da cuenta que ganó el hoyo y debía haber ganado el partido; jugador presenta reclamación 2-5/9
– score equivocado en tarjeta en ronda de calificación descubierto durante match play 34-1b/7
– score equivocado en tarjeta en ronda de calificación descubierto; jugador descalificado ha avanzado en match play; opciones para Comité sobre oponentes derrotados por jugador 34-1b/8
Modificar penalidad de descalificación por entregar score incorrecto 33-7/4
No todos los scores cuentan
– aplicación de penalidad de descalificación en competencia en que no todos los scores de miembros de equipo cuentan cada ronda 33/8
– competencia en que los mejores dos de cuatro scores de cada competidor determinan ganador; competidor entrega tarjeta con handicap más alto 6-2b/5
Requerir que score sea capturado en computadora 6-6b/8
Score con bola equivocada puede contar bajo ciertas circunstancias
– árbitro incorrectamente indica a jugador que complete hoyo con bola provisional 34-3/3.7
– bola arrojada al campo por agente externo y jugada; ni jugador ni caddie conocen acción de agente externo 15/10
– co-competidor levanta bola de jugador y la coloca a un lado; competidor juega bola desde donde fue colocada a un lado 15-3b/3
– juego de bola equivocada en stroke play no rectificado; error descubierto después de cierre de competencia 34-1b/3
– juego de bola equivocada no rectificado por indicación de árbitro 33-7/5
Score neto cero o negativo 2-1/2
Scores de hoyos
– de primeros nueve hoyos registrados en casillas para segundos nueve y viceversa 6-6d/3
– registrados en casillas equivocadas; anotador corrige error alterando números de hoyos 6-6a/3
– score de un hoyo no registrado pero total correcto 6-6d/1
– scores de competidor registrados en tarjeta de co-competidor y viceversa 6-6d/4
Tarjeta o lápiz usada para determinar distancia 14-3/2
Total o suma de scores registrado por competidor es incorrecto 6-6d/2

SEGUNDA BOLA

Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDA DE PROCEDIMIENTO; VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

Bola equivocada jugada creyendo que es bola provisional o segunda bola 15/7
Bola original golpea segunda bola o viceversa 3-3/7
Determinar qué bola cuenta cuando se juegan dos bolas
– si es que score con segunda bola cuenta si es dropeada en lugar equivocado y jugada 3-3/5
Espectador indica que bola movida por agente externo; jugador no seguro; procedimiento para jugador si decisión de Comité no es posible en tiempo razonable 18-1/4
Explicación de "cualquier bola que ha jugado" 18/7
Match play
– jugador con honor juega desde fuera de mesa de salida; orden de juego si oponente requiere a jugador cancelar golpe 11-4a/1
– jugador invoca Regla 3-3 en match play; si esto está permitido 3-3/9
Jugador desea que bola provisional sirva como bola en juego si original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1
Jugador invoca Regla 3-3 (Duda de procedimiento)
– bola dropeada en lugar equivocado y jugada; segunda bola dropeada en lugar correcto; ambas bolas embocadas 3-3/3
– bola dropeada en lugar equivocado y no jugada; segunda bola dropeada en lugar correcto; ambas bolas embocadas. 3-3/4

– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original encontrada en obstáculo y embocada como segunda bola 26-1/5
– bola provisional usada como segunda bola cuando no es determinable si bola original fuera de límites 3-3/1
– competidor anuncia intención de jugar dos bolas; juega bola original antes de dropear segunda bola; elige no jugar segunda bola 3-3/7.5
– competidor dropea una bola de acuerdo a dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola 3-3/11
– competidor dropea una bola de acuerdo a dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropeada regresa a condición de que se tomó alivio 3-3/12
– competidor invoca Regla 3-3; segunda bola jugada primero de lugar donde reposaba bola original 3-3/14
– competidor juega bola original, luego invoca Regla 3-3 y juega segunda bola 3-3/6
– competidor juega segunda bola sin anunciar intención de invocar Regla 3-3 y no reporta hechos a Comité 3-3/6.5
– competidor juega tres bolas cuando duda de sus derechos 3-3/10
– competidor levanta segunda bola, concluye hoyo con bola original y sale en siguiente hoyo 3-3/8
– competidor levanta y dropea bola original y coloca segunda bola donde reposaba bola original y la juega 3-3/13
– en match play; si esto está permitido 3-3/9
– y juega segunda bola a pesar de decisión adversa de árbitro 3-3/2
Se mueve después de tomar postura; si penalidad cancelada si segunda bola nunca se convierte en bola en juego 15/7
Significado de "golpes de castigo incurridos sólo por jugar bola que no cuenta" cuando competidor juega segunda bola bajo Regla 20-7c 20-7c/5

SITUACIONES DE PENALIDADES MÚLTIPLES

Bola en reposo movida
– al pararse en ella y lie original alterado; jugador coloca bola en lugar equivocado y la juega 18-2/21.3
– antes de tomar postura; accidentalmente detenida por bastón de jugador; jugador quita bastón y bola rueda 19-2/1.5
– en obstáculo cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
Bola de competidor jugada por co-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega bola original de lugar correcto 20-7c/4
Bola desviada o detenida
– por bolsa de competidor y luego su caddie 19-2/7
– por caddie de jugador parado dentro del campo y bola queda fuera de límites 19-2/2
– por caddie de jugador parado fuera del campo y bola queda fuera de límites 19-2/4
– por pie del jugador y bola se mueve cuando quita el pie 19-2/1
Bola dropeada de manera incorrecta y en lugar equivocado 20-2a/3
Bola jugada
– de terreno en reparación luego bola original abandonada y alivio tomado bajo Regla de terreno en reparación 18-2/8.5
– dos bolas equivocadas jugadas entre golpes a bola original 15-3b/2
– seguir procedimiento para bola perdida en terreno en reparación (Regla 25-1c) después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia 15/8
Bola levantada
– para identificarla no marcada, intención de levantar no anunciada y bola limpiada más de lo necesario para identificarla 21/4
– por caddie por iniciativa propia para identificarla 18-2/14
– y arrojada a estanque en enojo 18-2/13.5
– y cambiada durante el juego de un hoyo para asistir identificación 15/6.5
– y re-dropeada cuando debió haber sido jugada como estaba; bola luego levantada nuevamente y colocada 18-2/10
Bunker u obstáculo de agua
– agua ocasional confundida por obstáculo de agua; bola sustituta jugada bajo Regla de obstáculos de agua 25-1b/13
– antes de golpe desde obstáculo, swing de práctica toca suelo de obstáculo y mueve impedimentos sueltos; área de intención de swing también mejorada al doblar rama 13-4/28
– bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
– después de cuadrarse firmemente en bunker, jugador alisa huellas y cambia bastón antes de jugar 13-4/0.5
– multiples golpes efectuados desde obstáculo de agua definido como área ecológica 20-7/4
– suelo en obstáculo tocado con varios swings de práctica 13-4/3
– suelo en obstáculo tocado con varios swings de práctica; jugador informado de violación hace varios más de esos swings 1-4/13
Dispositivo artificial, equipo inusual o uso anormal del equipo; jugador
– utiliza ayudas de entrenamiento varias veces antes del golpe 14-3/19
– utiliza diferentes dispositivos artificiales en ocasiones separadas durante la ronda 14-3/20
– utiliza guante que no cumple especificaciones al ejecutar varios golpes 14-3/21
Golpes alternos en stroke play; bola jugada desde fuera de mesa de salida; compañero repite golpe 29-1/2
Persona camina con grupo llevando bastones para jugador además de los 10 cargados por caddie de jugador 4-4a/16
Principios generales que aplican a violaciones múltiples a la(s) Regla(s)

– dos bolas equivocadas jugadas entre golpes a bola en juego 15-3b/2
– dos Reglas con diferentes penalidades infringidas; se aplica penalidad más severa 1-4/15
– jugador informado de violación de Regla antes de golpe; jugador viola misma Regla antes de golpe 1-4/13
– misma Regla violada antes y después de golpe 1-4/14
– violar Regla(s) más de una vez antes de golpe; si es que aplican penalidades múltiples 1-4/12
Violación de Regla de 14 bastones en dos o más hoyos
– aclaración de penalidad en stroke play .. 4-4a/10
– aclaración de penalidad en match play ... 4-4a/9
Violaciones de Regla(s) más de una vez antes de golpe; si es que aplican penalidades múltiples 1-4/12

SITUACIONES PELIGROSAS

Definición 1-4/11
Abejas interfieren con el juego 1-4/10
Condición que requiere suspensión inmediata de juego; lineamientos para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no detener el juego inmediatamente 6-8b/7
Compañeros no suspenden juego inmediatamente como dicta condición de competencia 30-3e/1
Información sobre el clima consultada en dispositivo multifuncional 14-3/18
Peligro por hormigas rojas 33-8/22
Víbora de cascabel interfiere con el juego ... 1-4/10

SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Agua ocasional cubre mesa de salida; si Comité debe suspender el juego 25-1b/4
Árbol cae en fairway durante ronda estipulada 25/9.5
Bola en mal lie movida durante suspensión del juego; jugador no estima posición suficientemente bien al recolocar bola 6-8d/5
Características de juego de bastón cambiadas durante suspensión de juego; error descubierto antes de reanudarse el juego 4-2/2
Competidor rehúsa iniciar o se levanta por condiciones climáticas; ronda subsecuentemente cancelada 33-2d/3
Debido a carrito de golf inoperable 6-8a/4
Debido a problema físico 6-8a/3
Durante suspensión del juego
– bastón colocado en bolsa de otro jugador por error 4-4a/5.5
– bola movida accidentalmente por jugador 18-2/25
– bola visible desde mesa de salida antes de suspensión desaparece o es movida por agente externo antes de reanudarse el juego 6-8d/4
Entrar a casa club o a snack por alimentos durante ronda 6-8a/2.7
Hoyo rodeado por agua ocasional 33-2d/2
Juego suspendido por Comité
– competidor desea terminar el hoyo; co-competidor no quiere; si competidor puede jugar sólo y terminar el hoyo 6-8b/3
– competidor no reanuda el juego a la hora que Comité ordena 6-8b/6
– competidores suspenden el juego del hoyo inmediatamente, luego reanudan y terminan el hoyo antes qué Comité ordene reanudación 6-8b/1
– debido a situación peligrosa; compañeros no suspenden inmediatamente en contra de condición de competencia 30-3e/1
– jugador desea practicar después de la hora marcada para reanudar pero antes de que juegue su grupo 7-2/12
– jugador dropea bola después de suspensión del juego por situación peligrosa 6-8b/8
– jugador juega fuera de turno en partido después que Comité suspendió el juego y después que oponente suspende el juego 6-8b/3.5
– opciones para jugadores si un competidor del grupo ha jugado desde mesa de salida 6-8b/2
Jugador incapaz de reanudar partido suspendido en horario establecido 6-8b/4
Jugador que declara peligro por rayos rehúsa a reanudar el juego cuando reanudación es ordenada por Comité 6-8b/5
Lie alterado
– en bunker antes de reanudarse la ronda 6-8d/2
– por causas naturales durante suspensión del juego 6-8d/1
Lineamientos para dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación por no suspender el juego inmediatamente 6-8b/7
Lineamientos para Comité sobre si cancelar una ronda 33-2d/1
Pedir consejo mientras el juego está suspendido 8-1/20
Para alimentarse 6-8a/2.5
Partido suspendido por acuerdo
– jugadores pueden jugar primeros 12 hoyos el día siguiente si el partido se suspendió en mesa de salida del hoyo 13 el día anterior 7-2/11
– jugar partido nuevamente en lugar de reanudarlo desde el lugar donde estaban cuando fue suspendido 2-1/6
– no puede ser reanudado sino hasta tres días después; un jugador desea jugar en el campo antes de reanudar 7-2/10
– por lluvia, un jugador desea reanudar; oponente se rehúsa aunque el campo está juzgable 6-8a/5
– por lluvia, un jugador desea reanudar; oponente se rehúsa en base a que el campo está injugable 6-8a/6
Reanudación del juego
– bola dropeada de obstrucción inamovible inmediatamente después de reanudarse el juego; si jugador puede levantar y limpiar o sustituir y luego colocar bola bajo

Regla 6-8d(ii) 6-8d/3
– cuándo deben estar los jugadores presentes 6-8b/9
Reemplazo de bastón roto en la práctica durante suspensión del juego; si esto está permitido 4-3/11
Refugiarse mientras se espera para jugar 6-8a/2
Regla Local o condición de competencia
– condición requiere suspensión inmediata del juego por una situación peligrosa (espécimen) ..... Ap I-C-4
– permite a competidores suspender el juego por acuerdo en mal clima; si esto está autorizado 33-8/5
Regresar a mesa de salida por bastón olvidado 6-7/1
Revestimiento del hoyo no hundido lo suficiente; si se permite la suspensión del juego 16/4
Significado de "buena razón para levantar" cuando se suspende el juego 6-8c/1
Tapón de hoyo viejo en línea de putt no puede ser reparado; si jugadores pueden suspender el juego para pedir ayuda a Comité 16-1c/3
Tiempo permitido para buscar bola si el juego fue suspendido durante la búsqueda 27/1.5
Ver TV por 45 minutos después de nueve hoyos 6-8a/1

SWING DE PRÁCTICA

Ver también PRÁCTICA

Aditamento para entrenamiento o swing, tal como pesa para cabeza de bastón o "dona",
– usado para hacer swing de práctica; si esto está permitido 14-3/10
– usado varias veces antes del golpe 14-3/19
Aparato para estirarse usado para hacer swing de práctica 14-3/10.5
Área de intención de swing original mejorada por romper rama con backswing de práctica; área de swing finalmente usada no afectada por rama 13-2/24
Bastón dañado durante swing de práctica; si esto se considera daño en el "curso normal del juego 4-3/1
Bola entre mano y grip usada para swing o golpe de práctica; si esto está permitido 14-3/6.5
Bola escondida desalojada por swing de práctica 7-2/7
Bola movida
– antes de golpe de salida accidentalmente con swing de práctica 18-2/19
– después de varios swings de práctica cerca de la bola y queda en reposo fuera de límites; jugador juega desde fuera de límites 18-2/5
– estando en juego accidentalmente con swing de práctica 18-2/20
Bolas de compañeros de partido de bola baja reposan en mismo bunker; después que uno juega de bunker, el otro hace swings de práctica tocando arena 30-3f/2.5
Impedimento suelto desalojado por swing de práctica mueve bola en juego 18-2/20.5
Jugador viola Regla(s) más de una vez con diferentes penalidades
– suelo en obstáculo tocado con swing de práctica; golpe no saca bola de obstáculo; antes de siguiente golpe bastón toca suelo de obstáculo con otro swing de práctica 1-4/14
– suelo en obstáculo tocado con varios swings de práctica; jugador informado de violación hace varios swings similares más 1-4/13
– viola dos Reglas con penalidades diferentes; aplica penalidad más severa 1-4/15
"Peso de evidencia" para determinar si el jugador ha causado que se mueva la bola después de tomar postura 18-2/0.5
Suelo en obstáculo
– no tocado, sin embargo pasto tocado con bastón durante swing de práctica 13-4/4
– tocado con varios swings de práctica 13-4/3
– tocado con varios swings de práctica; jugador informado de violación hace varios swings similares 1-4/13
Toca arena en obstáculo (u obstáculo similar); si acción constituye "probar la condición del obstáculo" infringiendo Regla 13-4a 13-4/0.5
Vara o varilla usada para verificar alineación o plano de swing durante swing de práctica 14-3/10.3

TAPÓN DE HOYO

Estatus de tapón viejo de hoyo hundido 25/17
Marca de spike en línea de putt arreglada cuando jugador arregla tapón de hoyo viejo; si esto está permitido 16-1a/16.5
Regla Local permite reparación de tapones de pasto en green que no sean de 4-¼ pulgadas de diámetro 33-8/30
Tapón viejo de hoyo hundido o elevado en línea de putt; alivio disponible para jugador 16-1c/3

TEE

Ver también ESTATUS DEL OBJETO; MESA DE SALIDA Y MARCAS DE SALIDA

Bola cae de tee cuando golpe apenas la toca; jugador levanta, coloca en tee y juega bola 18-2/2
Bola en tee fallada, luego golpeada fuera de límites 20-5/1
Bola jugada fuera de límites de mesa de salida equivocada en partido no cancelada 11-5/3
Bola original fuera de límites; bola colocada en tee bajo golpe y distancia tocada al tomar postura y cae de tee 11-3/3
Golpe falla bola; luego accidentalmente tocada y cae de tee 11-3/1
Jugador que falla golpe de salida baja tee antes de siguiente golpe 18-2/1
Marcar con tee bola en obstáculo; si esto está autorizado 13-4/0.5
Sondear con tee cerca de bola por raíces o piedras 13-2/27
Tee marcando posición de bola de

jugador desvía bola de oponente 20-1/17

TERMINOLOGÍA

"Alivio máximo disponible" de agua ocasional en bunker 25-1b/5
"antebrazo" 14-1b/3
"Añadido," cuándo se considera bastón 4-4a/1
"Asentar"
– cuándo se considera bastón asentado en pasto en obstáculo de agua 13-4/8
"Buena razón para levantar" al suspender juego 6-8c/1
Chipper 4-1/3
"Con superficie artificial 24/9
"Cuadrarse honestamente"
– explicación de "cuadrarse honestamente" 13-2/1
– jugador debajo de árbol, cambia dirección de juego y se cuadra honestamente una segunda vez 13-2/1.7
– jugador intenta cuadrarse honestamente pero mejora su línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
– jugador puede jugar en cualquier dirección al "cuadrarse honestamente" .. 13-2/1.5
"Cualquier bola que haya jugado" 18/7
"Cualquiera indicando línea de juego 8-2a/0.5
Cuándo ronda estipulada "comienza" y "termina"
en match play 2/2
en stroke play 3/3
"Colocar la marca con el propósito de indicar
línea de juego" 8-2a/0.5
línea de putt" 8-2a/0.5
"Curso normal del juego 4-3/1
"Detrás," como se aplica en Regla 26-1b 26-1/1.5
"Directamente atribuible" en Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15
"Elementos," como se aplica en Regla 14-2a 14-2/0.5
"Golpes de castigo incurridos solamente por jugar la bola que se decide no cuenta" clarificado para situaciones donde competidor juega segunda bola bajo Regla 20-7c 20-7c/5
"Golpes jugados continuando el juego del hoyo 7-2/1.7
"Handicap"
– cuando no se usa el handicap completo 6-2b/0.5
para efectos de Regla 6-2 ..... 6-2/1
"Hora de salida 6-3a/2.5
"Hoyo hecho por un greenkeeper" en definición de terreno en reparación 25/14
"indicando la línea de putt" 8-2b/0.5
"inmediatamente recuperable" 18/11
"Inmediatamente," cuando jugador efectúa golpe fuera de turno y oponente desea inmediatamente cancelar golpe 30-1/1
"Instrucciones específicas" 6-4/1
"Línea de putt" en contexto de "pararse a horcajadas o sobre la línea de putt" 16-1e/1
"Marcar posición de la bola;" métodos permitidos 20-1/16
"Margen opuesto" como se aplica en Regla 26-1c 26-1/14
"Mejorar," como se aplica en Regla 13-2 ..... 13-2/0.5
"Oficialmente anunciado" 2-5/14
"Peso de evidencia" para determinar si el jugador ha causado que se mueva la bola después de tomar postura 18-2/0.5
"Probar la condición del obstáculo" en Regla 13-4a 13-4/0.5
"Puede haber influido en el movimiento de la bola" como aplica en Regla 17 ..... 17-2/2
Punto donde bola "entró por última vez" condición anormal de terreno cuando bola perdida en condición 25-1c/1.5
"Punto de alivio más cercano," diagramas que ilustran 25-1b/2
"Punto de anclaje" 14-1b/2
"Punto estimado;" explicación de cómo determinarlo 20-2c/1.5
"Reclamación válida," procedimiento para ... 2-5/2
"Reglas separadas," para propósitos de determinar si es que aplican penalidades múltiples 1-4/12
"Reparar 4-3/2
"Reposa en su impacto," cuándo se considera que bola reposa en su impacto en suelo 25-2/0.5
"Se adelanta a buscar" 27-2a/1.5
"Se para cerca del hoyo" 17-1/1
"Siguiente mesa de salida" cuando jugadores han jugado desde mesa de salida equivocada 11-5/1
"Situación peligrosa" 1-4/11
"Sólidamente empotrado" 23/2
"Tan pronto como sea práctico" en Regla 9-2 ..... 9-2/1
"Único propósito de cuidar el campo" 1-2/0.7
"Violación grave de etiqueta" 33-7/8
"Virtualmente cierto"
– bola en condición anormal de terreno .. 25-1c/1
bola en obstáculo de agua 26-1/1
– bola movida por agente externo 27-1/2.5

TERRENO EN REPARACIÓN

Ver también AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); ÁRBOL O ARBUSTO; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Árbol caído
– en fairway después de iniciado el juego 25/9.5
en proceso de ser retirado 25/7
todavía unido al tronco 25/9
Áreas ecológicas como terreno en reparación
– Marcar 33-8/41
– Jugador ejecuta múltiples golpes desde 20-7/4
Bola considerada inadecuada para jugar; levantada bajo procedimiento de alivio de terreno en reparación y limpiada; bola luego determinada inadecuada para jugar 5-3/6
Bola jugada desde terreno en reparación y luego alivio tomado bajo Regla de terreno enreparación
– bola original abandonada 18-2/8.5

– bola original recobrada por jugador. 18-2/8
Bola perdida o no encontrada
– aclaración de punto por donde "entró por última vez" terreno en reparación cuando bola perdida en dicha condición 25-1c/1.5
– bola jugada bajo Regla de bola perdida en terreno en reparación después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia 15/8
– bola jugada desde área de terreno en reparación, perdida en misma área 25-1c/3
– en terreno en reparación o rough alto; si jugador puede tratar bola como perdida en terreno en reparación 25-1c/1
– no encontrada pero es conocido que está en árbol dentro de terreno en reparación 25/10
– Regla Local declara acumulación de hojas (en hoyos específicos) a través del campo como terreno en reparación 33-8/31
– si es que bola provisional se convierte en bola en juego si bola original perdida en terreno en reparación 27-2c/1.5
– sin conocimiento o certeza virtual de que bola está en terreno en reparación, jugador procede de acuerdo a Regla 25-1c 25-1c/2
Competidor invoca Regla 3-3 (Duda de procedimiento)
– competidor dropea bola de acuerdo a dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola 3-3/11
– competidor dropea bola de acuerdo a dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropeada rueda de regreso a condición de la cual se tomó alivio 3-3/12
– competidor levanta y dropea bola original y luego coloca segunda bola donde reposaba la original y la juega 3-3/13
Estatus de
árbol caído 23/7
– árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
– árbol caído todavía unido al tronco 25/9
– bola no encontrada pero es conocido que está en árbol dentro de terreno en reparación 25/10
– bunker totalmente en reparación 25/13
cortes de pasto podado 25/11
– daño severo por animales no de madriguera 33-8/32.5
daños por pezuña de animal 33-8/32
grietas en la tierra 25/12
– hoyo de estaca retirada que define obstáculo de agua 25/18
– hoyo no siendo usado cuando hay dos hoyos en cada green de un campo de nueve hoyos 16/7
hoyos de aireación 25/15
– huella profunda de llanta de tractor 25/16
– objeto en crecimiento con raíces en área ecológica definida como terreno en reparación 33-8/44.5
– plantas no en crecimiento dentro de área de terreno en reparación 25/10.9
– raíces fuera de terreno en reparación que crecen de árbol dentro del terreno en reparación 25/10.7
– tapón de hoyo viejo hundido 25/17
– tapón de hoyo viejo hundido o levantado en línea de putt 16-1c/3
– tapones de aireación 23/12
– tronco en pie de árbol recortado 25/8
Explicación de "hoyo hecho por greenkeeper" en definición de terreno en reparación 25/14
Interferencia por terreno en reparación y alguna otra condición
– bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación 25-1b/11
– bola en agua ocasional dentro de terreno en reparación; si jugador tiene derecho a tomar alivio de ambas condiciones en un solo procedimiento 25-1b/11.5
– bola reposa en su impacto en terreno en reparación en área de corte más bajo 25-2/4
– obstrucción dentro de terreno en reparación interfiere con swing 24-2b/10
– Regla Local declara terreno en reparación adyacente a camino de superficie artificial como teniendo mismo estatus que camino 33-8/25
Jugador con derecho a alivio de terreno en reparación levanta bola
– escoge no tomar alivio y desea proceder bajo Regla de bola injugable 18-2/12.5
– jugador recoloca bola y la juega desde su posición original 18-2/12
Jugador entra a área ecológica marcada como terreno en reparación para recobrar su bola 33-8/42
Material apilado para se retirado
– agujas de pino apiladas para ser retiradas intervienen en línea de juego de jugador después de haberse dropeado de las agujas de pino 25-1b/17
– árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
cortes de pasto podado 25/11
Mejorar línea de juego al tomar alivio de terreno en reparación 25-1b/3
Opciones para Comité
– autoridad de árbitro para declarar terreno en reparación 34-2/1
– daño por niños, si Comité puede declarar como terreno en reparación 33-8/9
– daño sustancial debido a fuertes lluvias y tráfico declarado terreno en reparación 33-2a/3
– declarar área de terreno en reparación durante la ronda de competencia 33-2a/2
Orden de juego cuando dos bolas reposan en terreno en reparación y ambos jugadores toman alivio 10/1
Punto de alivio más cercano
– bastón usado para determinar punto de alivio más cercano no usado para siguiente golpe 24-2b/4
– bola dropeada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que punto de alivio más cercano; si es que se requiere re-dropeo cuando jugador

cambia bastones y obstrucción ya no interfiere (también aplica a interferencias similares de terreno en reparación) 20-2c/0.7
– de camino de carritos en terreno en reparación; punto de alivio más cercano de terreno en reparación en camino 1-4/8
– de camino de carritos en terreno en reparación; punto de alivio más cercano de terreno en reparación en camino; dropeo en terreno en reparación impráctico 1-4/8.5
– determinar bastón, cuadratura, dirección de juego y swing para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/1
– diagrama ilustrando punto de alivio más cercano 25-1b/2
– diagrama ilustrando jugador incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.7
– dos puntos de alivio más cercanos equidistantes cumplen requisitos de Regla de terreno en reparación 25-1b/16
– jugador determina punto de alivio más cercano pero es físicamente incapaz de efectuar golpe deseado 24-2b/3
– jugador físicamente incapaz de determinar punto de alivio más cercano 24-2b/3.5
– jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto de alivio más cercano 24-2b/2
– jugador toma alivio de terreno en reparación; condición interfiere para golpe con bastón diferente al usado para determinar punto de alivio más cercano 20-2c/0.8
– medir a través de terreno en reparación al obtener alivio 25-1b/15
Prohibido jugar de área de terreno en reparación
– bola dropeada en terreno en reparación desde donde está prohibido jugar después de considerar bola injugable; bola luego dropeada bajo Regla de terreno en reparación 25-1b/14.5
– golpe efectuado en área ecológica marcada como terreno en reparación.... 33-8/43
– golpes (multiples) efectuados desde el área 20-7/4
– si es que jugador puede dropear en terreno en reparación desde donde está prohibido jugar 20-7/3
Regla Local
– autotiza jugadores a remover exceso de excremento de aves o de animales en
– el green 33-8/32.7
– altera procedimiento de alivio de terreno en reparación para requerir a jugador a dropear detrás de condición; si esto está autorizado 33-8/26
– considera montículos cónicos de hormigas como terreno en reparación .. 33-8/22
– considera terreno en reparación adyacente a un camino de superficie artificial como teniendo mismo estatus que camino 33-8/25
– considera zanjas para cables cubiertas con pasto como terreno en reparación ..... Ap I-B-7b
– declara acumulación de hojas (en hoyos específicos) a través del campo como terreno en reparación 33-8/31
– declara daño severo por animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
– otorga alivio de terreno en reparación en fairway del primer hoyo sólo durante el juego de dicho hoyo; si esto está autorizado 33-8/23
– permite alivio de camino sin superficie artificial sólo para golpe de salida; si esto está autorizado 33-8/20
permite alivio de daño sustancial al campo por fuertes lluvias y tráfico 33-2a/3
– permite alivio de exceso de excremento de ave o de animal 33-8/32.7
– permite alivio sin penalidad de daño hecho por insectos 33-8/21
– declara área del campo como terreno en reparación de donde se prohibe jugar y se debe tomar alivio (espécimen) ..... Ap I-B-2a
Si es que jugador tiene derecho a alivio bajo la Regla de terreno en reparación
– árbol impide golpe hacia green 25-1b/21
– bola considerada injugable y levantada; jugador luego descubre que bola estaba en terreno en reparación 28/13
– bola en árbol en terreno en reparación 25/10.5
– bola fuera de área de terreno en reparación pero árbol dentro del área interfiere con swing 25-1a/1
– golpe lateral detrás de árbol 25-1b/22
– imptráctico ejecutar golpe debido a árbol 25-1b/20
– impráctico ejecutar golpe debido a arbusto 25-1b/19
– línea de putt accidentalmente dañada por oponente, co-competidor o cualquiera de sus caddies 16-1a/13
Si es que se requiere re-dropear si bola dropeada de terreno en reparación rueda a posición donde condición interfiere con cuadratura 20-2c/0.5
Virtualmente cierto (o conocido) que bola no encontrada está en terreno en reparación; dropeo según Regla 25-1c; bola original encontrada dentro de cinco minutos 25-1c/2.5

TOALLA

Arrodillarse en toalla para efectuar golpe.... 13-3/2
Colocada en cactus; jugador se apoya en ella durante golpe 1-2/10
Cubriendo bastones de jugador retirada por otro jugador para determinar bastón usado 8-1/11
Envuelta alrededor de
– jugador para protegerlo de cactus antes de cuadrarse recargando las piernas contra cactus 1-2/10
– rodillas y usada para arrodillarse y efectuar golpe 13-3/2
Mueve bola al caerse a jugador y soplada por viento 18-2/17

Tomada prestada de otro jugador; si esto está permitido 5-1/5
Usada para quitar impedimentos sueltos
por Comité 33/1
por jugador 16-1a/8
Usada para quitar agua ocasional
por Comité 33/1
por jugador 16-1a/1
Si es que tocar suelo en obstáculo o agua en obstáculo de agua con toalla constituye "probar la condición del obstáculo" en violación a Regla 13-4a 13-4/0.5

TOMAR POSTURA

Agua ocasional en bunker tocada con bastón; si se asentó bastón 13-4/7
Asentar bastón
– en pasto en obstáculo de agua; cuándo se considera bastón asentado 13-4/8
– fuera de obstáculo de agua antes de golpe a bola en obstáculo 13-4/29
– presionar arena detrás de bola a través del campo 13-2/12
Bola dropeada de forma inapropiada se mueve al tomar postura; jugador levanta bola y dropea correctamente 20-2a/4
– y entonces detenida por el bastón del jugador 18-2/6
Bola original fuera de límites; bola, colocada en tee bajo golpe y distancia, se toca al tomar postura y cae de tee 11-3/3
Bola oscila mientras se toma postura 18/2
Bola se mueve antes de tomar postura
– bola recolocada; luego viento mueve bola antes de tomar postura 18-1/12
Bola se mueve después de tomar postura
– bola se hunde en rough; no queda en reposo al recolocarse 20-3d/3
– bola provisional se mueve después de tomar postura; si se cancela penalidad si bola provisional nunca se convierte en bola en juego 15/7
– competidor invoca Regla 3-3; segunda bola se juega después desde lugar donde reposaba bola original 3-3/14
remover insecto tocando bola 23-1/12
Cuadrarse en bunker
– luego jugador alisa pisadas al decidir jugar un tipo de golpe diferente 13-4/0.5
– sin bastón; si es que jugador probó condición de obstáculo o creó cuadratura 13-4/24
Golpe falla bola; luego bola
– accidentalmente tirada del tee 11-3/1
"Peso de evidencia" para determinar si el jugador ha causado que se mueva la bola despúes de tomar postura 18-2/0.5
Orden de juego en golpes alternos si
– jugador accidentalmente mueve bola después de tomar postura 29-1/5

TRES BOLAS EN MATCH PLAY

Jugador juega fuera de turno desde mesa de salida; un oponente solicita cancelación de golpe, el otro oponente no 30-2/1

USAR REGLA O PROCEDIMIENTO INAPLICABLE

Agua ocasional confundida por obstáculo de agua; jugador dropea bola sustituta bajo Regla de obstáculo de agua 25-1b/13
Bola considerada injugable en obstáculo de agua
– bola original dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– bola sustituta dropeada en obstáculo; jugador se da cuenta del error antes de jugar 20-7/2.5
Bola dropeada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual de que bola está en obstáculo; bola original luego encontrada 26-1/3.7
Bola levantada y dropeada de
– estaca de límites bajo Regla de obstrucción 18-2/3
obstrucción movible 18-2/4
Bola no encontrada presumida perdida en terreno en reparación sin conocimiento ni certeza virtual; jugador dropea y juega bola sustituta según procedimiento bajo Regla 25-1c 25-1c/2
Competidor juega fuera de turno, cree que debe cancelar golpe y repetirlo, dropea bola en lugar desde donde efectuó golpe; procedimiento cuestionado 27/17
después de buscar tres minutos jugador dropea una bola provisional, entonces encuentra la bola original dentro de los cinco minutos 27-2a/5
Jugador procede bajo Regla inaplicable; lineamientos para que Comité determine Regla aplicable 34-3/6
Jugador sin darse cuenta que su bola está en obstáculo de agua toma alivio por interferencia de un hoyo de animal de madriguera 25-1b/26
Segunda bola jugada en match play cuando jugador tiene duda sobre derechos o procedimiento 3-3/9
Tres bolas jugadas cuando competidor tiene duda sobre derechos o procedimiento 3-3/10

VENDAJE

Jugador con muñeca lesionada utiliza vendaje elástico 14-3/7
Utilizado para ayudarse a empuñar bastón 14-3/7

VÍBORA O SERPIENTE

Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O AVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); ESTATUS DEL OBJETO

Bola cercana a serpiente de cascabel 1-4/10
Estatus de víbora 23/6.5

VIOLACIÓN GRAVE DE LAS REGLAS

Ver también ACUERDO PARA ELUDIR LAS REGLAS; ETIQUETA

Bola equivocada jugada bajo creencia que era

segunda bola jugada bajo Regla 20-7c 15/7
Ejercer influencia
– aplicación de penalidad de descalificación de Regla 1-2 en competencia por equipos en que no todos los scores de los miembros del equipo cuentan cada ronda 33/8
– bola deliberadamente desviada o detenida 1-2/5.5
– bola deliberadamente desviada o detenida en green por co-competidor 19-1/5
– oponente o co-competidor atendiendo asta-bandera para jugador no la retira deliberadamente; bola golpea asta-bandera 17-3/2
Etiqueta
– penalidad de descalificación impuesta por comportamiento inaceptable; si esto está permitido 33-8/6
– significado de "violación grave de etiqueta 33-7/8
Jugador en partido juega de lugar equivocado por indicación de árbitro; error descubierto antes de iniciar siguien te hoyo; procedimiento cuando existe violación grave 34-3/3
Jugador puesto en seria desventaja en stroke play por reglamentación incorrecta de Comité 34-3/3.3
Jugar de lugar equivocado
– área ecológica; jugar desde 33-8/43
– área ecológica; ventaja significativa ganada cuando jugador juega desde 33-8/44
– bola considerada injugable en obstáculo de agua; dropeada en obstáculo y jugada 20-7/2
– bola dropeada en área donde bola original perdida; bola jugada 27-1/3
– bola dropeada fuera de bunker bajo opción de Regla de bola injugable que requiere dropeo en bunker 28/10
– bola dropeada y jugada bajo Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o certeza virtual que bola original en condición anormal de terreno 25-1c/2
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual que bola original en obstáculo; bola original luego encontrada en obstáculo 26-1/4
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original encontrada fuera de obstáculo 26-1/3
– bola jugada de green desviada por agente externo en movimiento, golpe no repetido 19-1/3
– bola jugada de lugar donde bola original desviada a fuera de límites por vehículo de mantenimiento 20-7/1
– bola jugada de terreno en reparación abandonada y alivio tomado bajo Regla de terreno en reparación 18-2/8.5
– bola original no encontrada creída en bunker; competidor dropea bola sustituta en bunker y juega; bola original encontrada fuera de bunker 20-7c/3
– bola perdida tratada como movida por agente externo en ausencia de conocimiento o certeza virtual para tal efecto 27-1/2.5
– ejemplo de violación grave de Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
– jugador juega segundo golpe, considera bola injugable y regresa a mesa de salida 28/6
– obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
Lineamientos para determinar si ha ocurrido violación grave a Regla 1-2 ..... 1-2/0.5
Significado de "violación grave de etiqueta 33-7/8

VIRTUALMENTE CIERTO (O CONOCIDO)

Ver también AGENTE EXTERNO; AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL OAVE (Y HOYOS HECHOS POR ELLOS); BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIÓN; TERRENO EN REPARACIÓN

Bola en reposo movida
– competidor y co-competidor no saben que bola movida por bola de co-competidor hasta después de terminar el hoyo 18-5/3
Bola no encontrada creída en condición anormal de terreno
– bola dropeada con conocimiento o certeza virtual; bola original encontrada dentro de cinco minutos 25-1c/2.5
– bola dropeada y jugada bajo Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o certeza virtual que bola original en condición anormal de terreno 25-1c/2
– bola en agua ocasional difícil de recuperar 25-1/1
– bola encontrada en hoyo de animal de madriguera después de buscar cinco minutos 27/7
– o en área cercana de rough alto; si es que jugador puede tratar bola como en condición anormal de terreno 25-1c/1
– Regla Local declara acumulación de hojas (en hoyos específicos) a través del campo como terreno en reparación 33-8/31
– si es que bola provisional se convierte en bola en juego si bola original conocido o virtualmente cierto que está en terreno en reparación 27-2c/1.5
Bola no encontrada creída en obstrucción
– bola dropeada con conocimiento o certeza virtual; bola original encontrada dentro de cinco minutos 25-1c/2.5
drenaje subterráneo 24-3b/1
– drenaje subterráneo con entrada fuera de límites 24-2b/12
Bola no encontrada creída en obstáculo de agua
– bola asumida en obstáculo de agua encontrada fuera de obstáculo después que otra bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia 26/6
– bola dropeada con conocimiento o

certeza virtual; bola original luego encontrada dentro de cinco minutos 26-1/3.5
– bola dropeada sin conocimiento o certeza virtual; bola original luego encontrada dentro de cinco minutos 26-1/3.7
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua; bola original luego encontrada fuera de obstáculo 26-1/3
– bola jugada bajo Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o certeza virtual bola original en obstáculo; bola original luego encontrada en obstáculo 26-1/4
– jugador juega bola provisional creyendo que bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua;luego descubre que no hay posibilidad que bola perdida fuera de obstáculo..... 27-2a/2.5
en agua ocasional 1-4/7
– si es que certeza virtual que bola en obstáculo de agua puede establecerse sin adelantarse a evaluar condiciones alrededor del obstáculo..... 26-1/1.3
– significado de "conocido o virtualmente cierto" en Reglas 18-1, 24-3, 25-1c y 26-1 ..... 26-1/1
Bola no encontrada creída movida por agente externo
– competidor juega bola equivocada y no puede encontrarse; bola equivocada puede haber sido bola de co-competidor 15-3b/1
– tratada como movida por agente externo en vez de perdida en ausencia de conocimiento o certeza virtual 27-1/2.5
Identificar bola sólo por modelo y número... 12-2/1
Jugador que no sabe que bola movida por agente externo no recoloca bola 18-1/3

ZONA DE DROPEO

Árbol que cae sobre fairway durante ronda estipulada..... 25/9.5
Cómo marcar green en isla 33-2a/10
Obstáculo de agua lateral
– área permisible para dropear bajo Regla es tan angosta que jugador tiene dificultad para dropear ahí..... 26-1/19
– definido como obstáculo de agua 26/3.5
– parte de obstáculo de agua lateral donde es imposible dropearse sin acercarse al hoyo..... 33-2a/9
Procedimientos para dropear y re-dropear cuando una zona de dropeo es establecida por Regla Local ..... Ap 1-B-8
Regla Local
– establece una zona de dropeo como opción adicional bajo Reglas 24-2b, 24-3, 25-1b,25-1c,25-3,26-1 y 28 (espécimen)..... Ap I-B-8
– permite dropeo al lado del green cuando no es posible librar el obstáculo; si esto está autorizado..... 33-8/2
– permite alivio de alambrado protector que interviene en línea de juego..... 33-8/18
– permite alivio de camino pavimentado en todos los casos a una zona de dropeo cuando punto de alivio más cercano no da alivio; si esto está permitido 33-8/19