



Reglas de Golf

Aprovadas por
R&A Rules Limited and
The United States Golf Association

Efectivas a partir de Enero 1, 2016
Adoptadas por la
Federación Mexicana de Golf, A.C.

© 2015 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
All rights reserved.



Conjuntamente, la R&A, con sede en St. Andrews, Escocia y la USGA, con sede en Far Hills, Nueva Jersey gobiernan el juego en todo el mundo, incluyendo el escribir e interpretar las Reglas de Golf y las Reglas de Estatus de Amateur. Mientras que colaboran para emitir este único conjunto de Reglas, la R&A y la USGA operan en jurisdicciones de trabajo diferentes. La USGA es responsable de la administración de las Reglas en los Estados Unidos, sus territorios y México, y el R&A, opera con el consentimiento de sus cuerpos de golf afiliados, tiene las mismas responsabilidades para todos los demás partes del mundo. La R&A y la USGA se reservan el derecho de modificar, las Reglas y su interpretación en cualquier momento.

www.RandA.org

www.USGA.org

Contenido

Prefacio	6
Principales cambios	13
Como utilizar el libro de Reglas	16
Términos utilizados en la traducción.....	18
Guía rápida a las Reglas de Golf	20
Sección	
I Etiqueta	28
II Definiciones	32
III Reglas de juego	47
El juego	
Regla 1 El juego	47
Regla 2 Match play.....	48
Regla 3 Stroke play	51
Bastones y la bola	
Regla 4 Bastones.....	53
Regla 5 La bola	57
Responsabilidades del jugador	
Regla 6 El jugador	59
Regla 7 Práctica	65
Regla 8 Consejo; indicar la línea de juego	67
Regla 9 Información sobre el número de golpes efectuados	68
Orden de juego	
Regla 10 Orden de juego	69
Mesa de salida	
Regla 11 Mesa de salida	71

Jugar la bola

Regla 12	Buscar e identificar la bola	73
Regla 13	Jugar la bola como se encuentre	75
Regla 14	Golpear la bola	78
Regla 15	Bola sustituta, bola equivocada.....	81

El green

Regla 16	El green	83
Regla 17	El asta-bandera	85

Bola movida, desviada o detenida

Regla 18	Bola en reposo movida.....	87
Regla 19	Bola en movimiento desviada o detenida.....	89

Situaciones de alivio y procedimientos

Regla 20	Levantar, dropear y colocar; Jugar desde un lugar equivocado ..	92
Regla 21	Limpia la bola	99
Regla 22	Bola que asiste o interfiere al juego.	99
Regla 23	Impedimentos sueltos.....	101
Regla 24	Obstrucciones	101
Regla 25	Condiciones anormales del terreno, bola enterrada y green equivocado	105
Regla 26	Obstáculos de agua (Incluye obstáculos de agua lateral)....	109
Regla 27	Bola perdida o fuera de límites; bola provisional	111
Regla 28	Bola injugable	114

Otros formatos de juego

Regla 29	Grupos de tres y golpes alternos	114
Regla 30	Tres bolas, mejor bola y bola baja en juego por hoyos	115
Regla 31	Bola baja en stroke play	118
Regla 32	Competencias contra bogey, par y Stableford.....	120

Administración

Regla 33	El Comité	124
Regla 34	Disputas y decisiones	127

Apéndice I

Contenido	129
Sección A: Reglas locales	131
Sección B: Condiciones de la Competencia	146

Apéndice II

Diseño de bastones	156
--------------------------	-----

Apéndice III

La Bola	169
---------------	-----

Apéndice IV

Dispositivos y otros equipos	170
------------------------------------	-----

Reglas de Estatus de Amateur	173
---	-----

Apéndice - Políticas sobre apuestas	192
--	-----

Índice	194
---------------------	-----

Género

En las Reglas de Golf, el género utilizado en relación con cualquier persona se entiende que incluye a ambos sexos.

Golfistas con discapacidad

La publicación de la USGA titulada “Modificación a las Reglas de Golf para golfistas con discapacidades”, contiene los cambios permitidos en las Reglas de Golf para adaptarse a golfistas discapacitados, está disponible a través de la USGA.

Prefacio - A la edición 2016

Este libro contiene las Reglas de Golf, que estarán en vigor a nivel mundial a partir de enero del 2016. La revisión de esta edición 2016 refleja cuatro años de trabajo de los Comités de Reglas de Golf de la R&A Rules Limited y de la United States Golf Association (USGA), que siguieron a la consulta de otros organismos de golf a través del mundo.

Al abordar esta revisión, nuestros comités continuaron siendo guiados por los principios históricos y los aspectos distintivos del juego, así como por la necesidad de que las Reglas permanezcan claras, completas, apropiadas y relevantes y por la importancia de asegurar que el golf sea jugado con integridad y de acuerdo con la etiqueta. También estamos comprometidos a mantener un único conjunto de Reglas aplicables a jugadores de todos los niveles, tanto a profesionales como amateurs. Los principales cambios en la edición 2016 están resumidos en las páginas 13-15.

Viendo hacia adelante, la R&A Rules Limited y la USGA estamos considerando de qué manera las Reglas de Golf pueden ser revisadas para hacerlas más fáciles de leer, entender y aplicar por todos los golfistas y para alcanzar objetivos más amplios tales como el ritmo de juego y el cuidado del medio ambiente. Anticipamos que este proyecto continuará durante los próximos años.

Expresamos nuestro agradecimiento no solo al trabajo realizado por nuestros respectivos empleados y Comités, sino también a todos los que han contribuido a esta revisión.

Christopher J Hilton
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

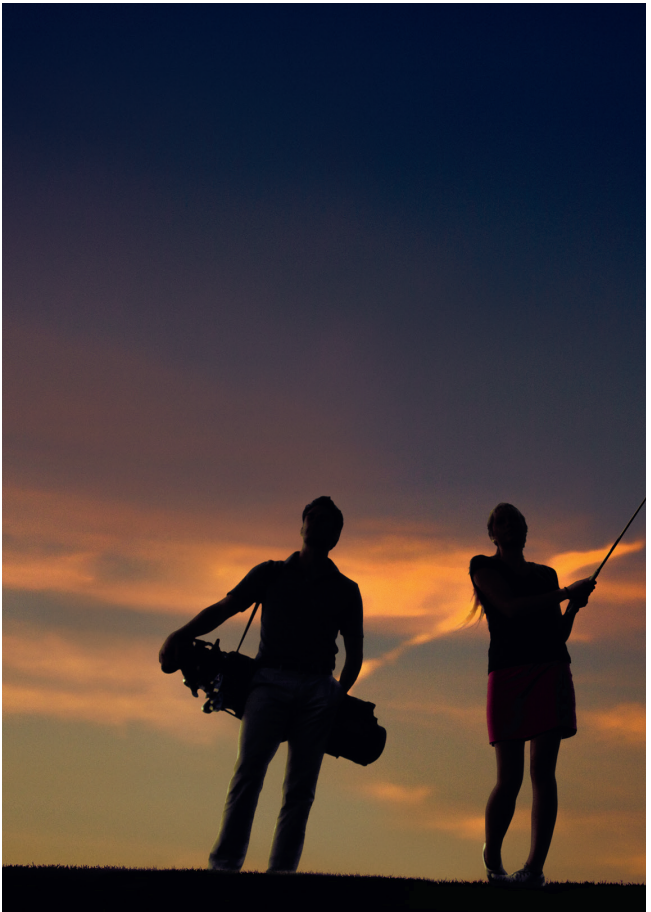
Mark E Newell
Chairman
Rules of Golf Committee United
States Golf Association

Septiembre 2015



Un Objetivo.





Un Juego.

Por más de 500 años, el golf ha proporcionado un encanto interminable a golfistas competitivos y amateurs por igual. Su desafío y camaradería saca a relucir lo mejor de los participantes y crea un genuino y duradero pacto entre los que lo juegan. Dominarlo es una búsqueda de toda la vida.



ROLEX



Un Espíritu.

Desde sus inicios, la R&A y la United States Golf Association (USGA) han compartido una singular pasión por el juego del golf. La adopción de un conjunto único de Reglas estableció un código común con el cual el golf se juega en todo el mundo. Más que solo un libro de Reglas, este ayuda a informar y guiar un juego que siempre busca desafiar e inspirar.



ROLEX



Una Norma.

Una tradición de excelencia consiste no solo en celebrar el gran pasado de un juego, sino en conducirlo hacia el futuro. A la par de la R&A y la USGA, Rolex esta orgulloso de ser parte de la visión de un deporte verdaderamente atemporal.



Principales cambios introducidos en 2016

Reglas de Golf

Regla 3-3. Dudas de procedimiento

1. El procedimiento para un competidor que está inseguro de cómo proceder y decide jugar dos bolas; y
2. Cómo el comité debería determinar cuál bola cuenta en tales situaciones.

Además, la regla ha sido ampliada para proporcionar orientación sobre cuál bola cuenta cuando las Reglas no permiten el procedimiento usado en cualquiera de las dos bolas.

Excepción a la Regla 6-6d. Score equivocado en un hoyo

Esta nueva excepción estipula que un competidor no será descalificado por entregar una tarjeta con un score en cualquier hoyo menor al realmente obtenido cuando esto es debido a que el competidor no incluyó uno o más golpes de castigo, por no saber antes de entregar su tarjeta, que había cometido una falta que los ameritaba. En cambio, el competidor recibirá la penalidad prescrita por la Regla infringida y dos golpes de castigo adicionales por cada hoyo en el cual el competidor haya cometido una infracción a la regla 6-6d.

Regla 14-1b. Anclaje del bastón

Se introdujo una nueva regla para prohibir anclar el bastón, ya sea “directamente” o usando “un punto de anclaje”, durante la ejecución de un golpe.

Regla 14-3. Dispositivos artificiales y equipo inusual; uso anormal de equipo.

Se realizaron varias modificaciones a la regla 14-3, que incluyen:

1. Se introdujo una declaración de principios que guíe a los órganos de gobierno en la determinación de si el uso de algún artículo infringe la Regla 14-3;

2. Para mayor claridad, la referencia a “uso inusual de equipo” ha sido cambiada a “uso anormal de equipo”; y
3. La penalidad a un jugador por la primera infracción a la Regla 14-3 durante una ronda estipulada se modificó, de descalificación a pérdida del hoyo en match play o dos golpes en stroke play, la descalificación será aplicada como penalidad a una subsecuente infracción a la regla.

Regla 18-2. Bola en reposo movida por el jugador, su compañero de bando, caddie o equipo

La Regla 18-2b (Bola que se Mueve después de Tomar Postura) ha sido retirada. Esto significa que cuando una bola se mueve después de que el jugador ha tomado postura, la aplicación de la penalidad debe estar basada puramente en si el jugador causó que la bola se moviera.

Regla 25-2 Bola enterrada

Se introdujeron notas para:

1. aclarar cuándo una bola está enterrada; y
2. confirmar que el Comité puede introducir una Regla Local permitiendo alivio sin castigo para una bola enterrada en cualquier lugar a través del campo.

Regla 26-2. Bola jugada dentro de un obstáculo de agua

La Regla ha sido reformada únicamente para hacerla más clara. No se han hecho cambios sustantivos.

Apéndice I. Reglas locales; Condiciones de la Competencia

Las anteriores Secciones A y B del Apéndice I relativas a las Reglas Locales fueron consolidadas para proporcionar toda la información pertinente sobre las Reglas Locales específicas en un solo lugar.

Apéndice IV dispositivos y otros equipos

La Sección 5 relativa a los dispositivos de medición de distancia se ha modificado para que, cuando una Regla Local que permita el uso de dispositivos de medición de distancias esté en efecto, hay una infracción a la Regla 14-3 solo si el jugador utiliza el dispositivo para algún otro propósito que esté prohibido por esa Regla. Anteriormente,

cuando la Regla Local estaba en vigor, un jugador infringía la Regla 14-3 si utilizaba un dispositivo de medición de distancias que también contara con otras características o funciones cuyo uso podría infringir la Regla 14-3, sin importar que tales características o funciones fueran realmente utilizadas por el jugador.

Apéndices II, III y IV

Las declaraciones sobre las especificaciones del equipo y el proceso de envío de muestras de los productos fueron removidas de las Reglas 4,5 y 14-3 para eliminar redundancias con los Apéndices II, III y IV. La revisión para consolidar estas declaraciones en los Apéndices no es sustantiva y se hizo solo por eficiencia.

Reglas de Estatus de Amateur

Regla 3-1b Premios en dinero para organizaciones de caridad

La Nueva Regla 3-1b se introdujo para permitir a un golfista amateur participar en un evento donde el premio en dinero o su equivalente sea donado a una reconocida organización de caridad, siempre que el organizador haya obtenido de antemano la aprobación del Organismo de Gobierno correspondiente.

Regla 4-3. Gastos relacionados con el golf

La Nueva Regla 4-3 se introdujo para aclarar que un golfista amateur puede recibir fondos razonables para gastos, que no excedan a los gastos que realmente realizó, para actividades no relacionadas con la competencia de golf.

Regla 9-2b (i). Periodo de espera para la restitución; Profesionalismo

Los lineamientos recomendados para los periodos de espera para la restitución se modificaron para que siempre que el periodo de infracción de la regla sea de seis o más años (antes cinco años o más) el período de espera para la restitución debería ser de dos años. Además, la regla se modificó para que siempre que, un aspirante a la reinstalación haya seguido jugando por premios en dinero, se deberían considerar el nivel de las competencias y el desempeño del aspirante en las mismas para determinar si el periodo de espera para su restitución debe extenderse.

Como utilizar el libro de Reglas

Es entendible que no todo aquél que tiene una copia del libro de Reglas lo leerá de principio a fin. La mayoría de los golfistas solamente consultan el libro de Reglas cuando tienen una situación de Reglas en el campo que necesitan resolver. Sin embargo, para asegurar que tienes un entendimiento básico de las Reglas y que juegas golf de una manera razonable, se recomienda que leas, cuando menos, la Guía rápida de las Reglas de golf y la sección de Etiqueta que encontraras en esta publicación.

En cuanto a encontrar la respuesta correcta a cualquier incidente que ocurra en el campo, el uso del índice del libro de Reglas debería ayudar a identificar la Regla correspondiente. Por ejemplo, si un jugador accidentalmente mueve su marca en el proceso de marcar y levantar su bola en el green, identifica las palabras claves en el incidente, tales como: “marcador de bola”, levantar la bola” y “green” y búscalas en el índice. La Regla pertinente (Regla 20-1) se encuentra bajo los encabezados “marcador de bola”, levantar la bola” y la lectura de esta Regla confirma la respuesta correcta.

Adicionalmente, para identificar las palabras claves y utilizar el índice sobre las Reglas de Golf, los siguientes puntos te ayudarán a utilizar el libro de Reglas de manera eficiente y precisa:

Entiende las palabras

El libro de Reglas está escrito de manera sumamente precisa y deliberada. Debes estar consciente del uso y comprender diferencias en las siguientes palabras:

- puede/podrá = opcional
- debería = recomendado
- debe/deberá = orden (hay castigo si no lo haces)

- una bola = puede sustituir a otra (Reglas 26, 27 ó 28)
- la bola = no puede sustituir a otra (Reglas 24-2 ó 25-1)

Conoce las definiciones

Hay más de cincuenta definiciones (por ejemplo: Condiciones anormales del terreno, a través del campo, etc.) que son la base sobre la que las Reglas del juego se escribieron. Un buen conocimiento de las definiciones de los términos (los cuales aparecen en letra cursiva en el libro) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

Los hechos del incidente

Para responder cualquier pregunta sobre las Reglas debes considerar los hechos del caso en detalle. Debes identificar:

- El formato de juego (Match play o stroke play, individual, golpes alternos o Bola baja)
- Quien está involucrado (el jugador, su compañero de bando, su caddie, un agente externo)
- Donde ocurrió el incidente (en la mesa de salida, en un bunker u obstáculo de agua, en el green)
- ¿Qué sucedió?
- Cuáles eran las intenciones del jugador (que estaba haciendo y que quería hacer)
- El momento del incidente (¿el jugador entregó su tarjeta de score?, ¿la competencia se cerró?)

Consulta el libro

Como se mencionó anteriormente, la referencia al índice del libro de Reglas y la Regla aplicable debería proporcionar la respuesta a la mayoría de las preguntas que pueden surgir en el campo. En caso de duda, juega el campo como lo encuentres y juega la bola como repose. A tu regreso a la Casa Club, consulta el asunto con el Comité y puede ser que te refieran a las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” que te ayudarán a resolver las inquietudes que no estén del todo claras en el libro de Reglas.

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 impediments	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
Bola provisional	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

Guía rápida a las Reglas de Golf

Esta guía se enfoca en las situaciones que comúnmente se presentan e intenta proporcionar explicaciones simples sobre estas Reglas. Esta guía no sustituye a las Reglas de Golf, que deberían consultarse siempre que surja una duda. Para mayor información sobre los puntos cubiertos, refiérete a la Regla relevante.

Puntos generales

El juego de Golf debe jugarse con el espíritu correcto y para entender esto debes leer la sección de Etiqueta en las Reglas de Golf. En particular:

- Mostrar consideración hacia otros jugadores,
- Juega a buen ritmo y está dispuesto a dar el paso a grupos más rápidos, y
- Cuida el campo alisando bunkers, recolocando divots y reparando pisadas e impactos de bola en los greens.

Antes de iniciar tu ronda te sugiero:

- Leer las Reglas Locales que están en la tarjeta de score y en el pizarrón de avisos
- Poner una marca de identificación en tu bola; muchos jugadores juegan la misma marca de bola y si no puedes identificarla, se considera pérdida (Regla 12-2 y 27-1)
- Contar tus bastones; se te permite un máximo de 14 bastones (Regla 4-4).

Durante la ronda:

- No pidas consejo a nadie que no sea tu partner (compañero de bando) o a tu o su caddie; no des consejo a ninguna persona excepto a tu partner; puedes pedir información sobre Reglas, distancias y posiciones de obstáculos, banderas, etc. (Regla 8-1)
- No ejecutes golpes de práctica durante el juego de un hoyo (Regla 7-2)
- No uses ayudas artificiales o equipo inusual, a menos que se encuentren específicamente autorizados por una Regla local (Regla 14-3)

Al final de tu ronda:

- En match play, asegúrate que el resultado del partido sea registrado
- En stroke play, asegúrate que tu tarjeta de score ha sido llenada correctamente (incluyendo que haya sido firmada por ti y por tu anotador) y entrégala al Comité tan pronto como sea posible (Regla 6-6).

Las Reglas de juego

Golpe de salida (Regla 11)

Juega tu golpe de salida entre, y no al frente, de las marcas de la mesa de salida. Puedes jugar tu golpe de salida hasta el largo de dos bastones atrás de la línea frontal de las marcas de salida. Si juegas desde fuera de esa área:

- En match play no hay castigo, sin embargo, tu oponente puede requerirte que vuelvas a jugar tu golpe, siempre que lo haga inmediatamente;
- En stroke play, incurres en dos golpes de castigo y debes jugar una bola desde el área correcta.

Jugando la bola (Reglas 12, 13, 14 y 15)

Si piensas que una bola es tuya pero no puedes ver tu marca de identificación, después de avisarle a tu anotador o a tu oponente, puedes marcar la posición de la bola y levantarla para identificarla. No se debe limpiar la bola más de lo necesario para identificarla. (Regla 12-2). Juega la bola como repose. No mejores tu lie, el área de intención de cuadratura o swing, o tu línea de juego, al:

- Mover, doblar o romper cualquier cosa fija o en crecimiento, excepto al honestamente tomar tu cuadratura o hacer swing, o
- Emparejar cualquier cosa (Regla 13-2).

Si tu bola se encuentra en un bunker u obstáculo de agua, no debes:

- Tocar el piso (o el agua en un obstáculo de agua con tu mano o bastón antes del downswing, o
- Mover impedimentos sueltos (Regla 13-4).

Si juegas una bola equivocada:

- En match play pierdes el hoyo

- En stroke play incurres en castigo de dos golpes y debes corregir el error jugando la bola correcta (Regla 15-3).

En el green (Reglas 16 y 17)

En el green, puedes:

- Marcar, levantar y limpiar tu bola (siempre regrésala al lugar exacto), y ningún otro daño, tales como daños por spikes (Regla 16-1).

Al efectuar un golpe desde el green, asegúrate que la asta bandera haya sido retirada o esté atendida. La asta-bandera puede ser retirada o atendida cuando la bola reposa fuera de green (Regla 17).

Bola en reposo movida (Regla 18)

Generalmente, cuando tú bola se encuentra en juego, si accidentalmente causas que se mueva, o la levantas cuando no está permitido, agrega un golpe de castigo y regresa tu bola.

Si alguien que no seas tú, tu compañero o sus caddies mueve tu bola en reposo, o se mueve por otra bola, recolócala sin castigo.

Si la bola en reposo se mueve por causa del viento o se mueve por sí misma, juégala desde donde repose, sin castigo.

Bola en movimiento desviada o detenida (Regla 19)

Si la bola golpeada por ti es desviada por ti, tu compañero sus caddies o sus equipos, incurres en castigo de un golpe y juega la bola como repose (Regla 19-2).

Si la bola golpeada por ti es desviada o detenida por otra bola en reposo, normalmente no hay castigo y la bola debe jugarse como repose. Sin embargo, en stroke play, solamente si ambas bolas reposaban en el green antes de que efectuaras tu golpe, incurres en dos golpes de castigo (19-5a).

Levantar, dropear y colocar la bola (Regla 20)

Antes de levantar una bola que debe recolocarse (por ejemplo: cuando la levantas en el green para limpiarla), su posición de la bola debe marcarse (Regla 20-1).

Cuando la bola ha sido levantada para dropearla o colocarla en otra

posición (por ejemplo: dropear dentro del largo de dos bastones bajo la Regla de bola injugable), no es obligatorio marcar su posición, sin embargo, es recomendable que lo hagas.

Al dropearte, párate derecho, detén la bola a la altura del hombro y largo del brazo y dropéala.

Las situaciones más comunes en que una bola dropeada debe redropearse son:

- Rueda a una posición en la que hay interferencia de la condición de la que se está tomando alivio sin castigo (por ejemplo: de una obstrucción inamovible)
- Queda en reposo a más de dos bastones de donde fue dropeada, o
- Queda en reposo más cerca del hoyo que su posición original, el punto de alivio más cercano o donde la bola cruzó el margen de un obstáculo de agua.

Si una bola dropeada por segunda vez rueda hacia cualquiera de esas posiciones, debes colocarla en el lugar en la que pegó en el campo al redropearse.

Bola que asiste o interfiere al juego (regla 22)

Puedes:

- Levantar tu bola o pedir que se levante cualquier otra si consideras que la bola puede ayudar a otro jugador, o
- Pedir que se levante cualquier bola que interfiera con tu juego.

No debes ponerte de acuerdo para dejar una bola en su posición para ayudar a otro jugador.

Una bola que se levanta debido a que asiste o interfiere con el juego no debe limpiarse, excepto cuando se levanta del green.

Impedimentos sueltos (Regla 23)

Puedes mover un impedimento suelto (por ejemplo: objetos naturales sueltos tales como piedras, hojas sueltas y ramas) a menos que el impedimento suelto y tu bola se encuentren en el mismo obstáculo. Si quitas un impedimento suelto y con ello causas que tu bola se mueva, la bola debe recolocarse y (a menos que tu bola se encontraba en el green), incurres en un golpe de castigo y la bola deberá recolocarse.

Obstrucciones movibles (Regla 24-1)

Obstrucciones movibles (por ejemplo: objetos artificiales movibles, tales como rastrillos, botellas, etc.) localizados en cualquier parte pueden moverse sin castigo. Si la bola se mueve como resultado de hacerlo, debe recolocarse sin castigo.

Si la bola se encuentra en o sobre una obstrucción movible, la bola podrá levantarse, quitarse la obstrucción y dropear la bola, sin castigo, en el punto directamente debajo de donde se encontraba la bola, excepto que, en el green, la bola deberá colocarse en ese punto.

Obstrucciones inamovibles y condiciones anormales del terreno Reglas 24-2 y 25-1)

Una obstrucción inamovible es un objeto artificial en el campo que no puede moverse (por ejemplo: un edificio) o no puede quitarse fácilmente (por ejemplo: un poste con indicaciones firmemente enterrado). Los objetos que definen el fuera de límites no se consideran obstrucciones.

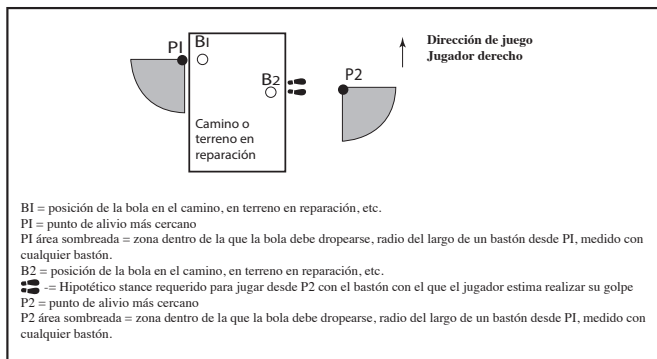
Una condición anormal del terreno es Agua ocasional, terreno en reparación o un hoyo, desechos o un sendero hecho por un animal excavador, un reptil o un pájaro.

Excepto cuando la bola se encuentra en un obstáculo de agua, existe alivio sin castigo de obstrucciones inamovibles y de condiciones anormales del terreno cuando la condición físicamente interfiere con el lie de la bola, tu cuadratura o con tu swing. Puedes levantar la bola y dropearla dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano (ver definición de “punto de alivio más cercano”), pero no más cerca del hoyo que el punto de alivio más cercano (ver diagrama adelante). Si la bola se encuentra en el green, se coloca en el punto de alivio más cercano, que puede estar fuera del green.

No hay alivio por intervención en tu línea de juego a menos que ambas, tu bola y la condición se encuentren en el green.

Como opción adicional, cuando la bola se encuentra en un bunker, puedes tomar alivio de la condición dropeando la bola fuera y atrás del bunker con un golpe de castigo.

El siguiente diagrama ilustra el término “punto de alivio más cercano” en las Reglas 24-2 y 25-1 en el caso de un jugador diestro.



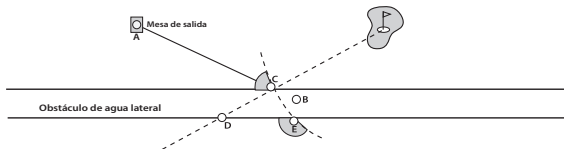
Obstáculos de agua (Regla 26)

Si tu bola se encuentra en un obstáculo de agua (estacas y/o líneas amarillas) puedes jugarla desde donde se encuentra o, con un golpe de castigo:

- Jugar una bola desde el lugar del que el golpe anterior fue efectuado, o
- Dropear una bola en cualquier distancia atrás del obstáculo manteniendo una línea recta entre el hoyo, el punto por el que la bola cruzó la última vez el margen del obstáculo de agua y el punto en el que la bola se dropea.

Si tu bola se encuentra en un obstáculo de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), adicionalmente a las opciones para obstáculo de agua (verlas arriba), con un golpe de castigo, puedes dropear una bola dentro del largo de dos bastones de, y no más cerca del hoyo que:

- El punto en el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo, o
- Un punto en el margen opuesto equidistante al hoyo desde el punto en que la bola cruzó el margen por última vez.



Bola jugada desde la mesa de salida en el punto A, queda en reposo en el obstáculo de agua lateral en el punto B, habiendo cruzado el margen del obstáculo en el punto C.

Las opciones del jugador son:

- jugar la bola como se encuentra, sin castigo desde el punto B, o con un golpe de castigo;
- jugar otra bola desde la mesa de salida
- droppear una bola atrás del obstáculo en cualquier lugar de la línea punteada desde el punto D hacia atrás
- Droppear una bola en la zona sombreada en el punto C, (es decir, dentro del largo de dos bastones del punto C pero no más cerca del hoyo del punto C), o
- Droppear una bola en la zona sombreada en el punto E (es decir, dentro del largo de dos bastones del punto E pero no más cerca del hoyo del punto E).

Bola perdida o fuera de límites; Bola provisional (Regla 27)

Verifica las Reglas locales en la tarjeta de score para identificar los límites del campo. Normalmente se encuentran definidos por cercas, bardas, estacas o líneas blancas.

Si tu bola se encuentra perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites debes jugar otra bola desde el punto desde el que jugaste el último golpe, con un golpe de castigo, es decir, golpe y distancia.

Se te permiten 5 minutos para buscar una bola. Si no la encuentras en 5 minutos, está perdida.

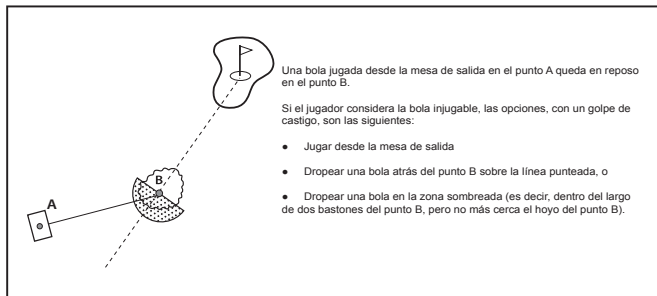
Si, después de ejecutar un golpe, piensas que tu bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites deberías jugar una bola provisional y jugarla antes de ir a buscar la bola original.

Si la bola original está perdida (en cualquier lugar que no sea un obstáculo de agua) o fuera de límites, debes continuar con la bola provisional, con un golpe de castigo. Si encuentras la bola original dentro del campo debes continuar el juego del hoyo con ella, y debes dejar de jugar la bola provisional.

Bola injugable (Regla 28)

- Si la bola original se encuentra en un obstáculo de agua y no deseas jugarla desde donde se encuentra, debes proceder bajo la Regla de obstáculo de agua – la Regla para bola injugable no aplica. En cualquier otro lugar en el campo, si crees que tu bola es injugable, puedes, con un golpe de castigo:
- Jugar una bola desde el lugar del que jugaste la última vez, o
- Dropear una bola en cualquier distancia atrás del punto donde reposa la bola manteniendo una línea recta entre el hoyo, el punto en el que reposa la bola y el punto en que dropearas la bola, o
- Dropear una bola dentro del largo de dos bastones desde donde reposa la bola sin acercarte a la bandera.

Si tu bola se encuentra en un bunker puedes proceder de la manera indicada, excepto que si te dropeas hacia atrás o dentro del largo de dos bastones, debes dropear la bola en el bunker.



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 listo 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, marcas 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:

- La *mesa de salida* y el *green* del hoyo en juego; y
- 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 *asta-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 acompañar a los jugadores durante el partido, él no tiene autoridad para intervenir en el partido que no sea en relación con la *Regla 1-3, 6-7 o 33-7*.

Asta-Bandera

El “*asta-bandera*” es un indicador recto movable, 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 castigo de golpe y distancia bajo la Regla 26-1a, 27-1 o 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 *co-competidor*, 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 Regla I9-1).

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 4 1/4 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

Regla 16-1e, 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 él o 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* de 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:

- objetos que definen *fuera de límites*, tales como muros, cercas, estacas o rejas;
- cualquier parte de un objeto artificial inamovible que se encuentre *fuera de límites*; y
- cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integral del *campo*.

Una *obstrucción* es movable 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* movable 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:

- que no se acerque al *hoyo*, y
- 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-I 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 – Reglas del juego

El Juego

Regla I.

El Juego

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

I-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*.

I-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 *bola 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 I-2.
2. Una acción tomada con el único propósito de cuidar el *campo* no es una violación de la Regla I-2.

*CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA I-2:

Match play – pérdida del hoyo; Stroke play – dos golpes

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

Nota I: 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 la bola 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.

Regla 2.

Match Play

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

2-1. General

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

Regla 3.

Stroke play

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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* debería anunciar a su *anotador* o a un *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 por el Comité

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 usado 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.

Bastones y la bola

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 32 a 46.

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 I a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota I 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 Regla 4-4c.

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. Dedución 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.

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 32 a 46.

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).

Responsabilidades del jugador

Regla 6.

El jugador

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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.

Competencias contra Bogey y par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 1 a la Regla 32-1b.

*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.

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 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, aún 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 (aún 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.

Regla 7.

Práctica

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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:

- el *green* del último hoyo jugado,
- cualquier *green* de práctica, o
- 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 esta Regla; (b) en cualquier lugar excepto el 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.

Regla 8.

Consejo; indicar la línea de juego

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

8-1. Consejo

Durante una *ronda estipulada* el jugador no debe:

- a. dar *consejos* a nadie en la competencia que esté jugando en el, 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 el jugador, 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.

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 - páginas 32 a 46.

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.

Orden de juego

Regla 10.

Orden de juego

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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, 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 o 10-2c.

Mesa de salida

Regla 11.

Mesa de salida

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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.

Jugar la bola

Regla 12.

Buscar e identificar la bola

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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, aún 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.

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 - páginas 32 a 46.

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 rocío, 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:

- Probar la condición del *obstáculo* o de cualquier otro similar;
- Tocar el suelo en el *obstáculo* o el agua en un *obstáculo de agua*, con su mano o con un bastón, o
- 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.)

Regla 14.

Golpear la bola

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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:

- Que podría ayudarlo en la ejecución de un *golpe*, o en su juego, o;
- Con el objeto de calcular o medir distancia o condiciones que podrían afectar su juego, o
- Que podrían ayudarlo a sujetar el bastón, excepto que:
 - podrá usar guantes a condición de que sean guantes simples;
 - podrá aplicar resina, polvo, o sustancias para secar o mojar;
 - y podrá enrollar la empuñadura con una toalla o pañuelo

Excepciones:

I. 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 equipos para medir distancia.

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

Regla 15.

Bola sustituta, bola equivocada

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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 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 en movimiento en agua dentro de un *obstáculo de agua* no cuentan en el score del jugador.

(Colocar y recolocar – ver Regla 20-3)

El green

Regla 16.

El green

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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)

Regla 17.

El asta-bandera

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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:

- El *asta-bandera* cuando está siendo atendida, removida o levantada;
- A la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera*, o cualquier cosa llevada por ella; o
- 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.

Bola movida, desviada o detenida

Regla 18.

Bola en reposo movida

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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

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 las *Reglas* – 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.

Regla 19.

Bola en movimiento, desviada o detenida

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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:

- 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. (Ver 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

Situaciones de alivio y procedimientos

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 32 a 46.

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 levantó 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.

Nota 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.

Regla 21.

Limpiar la bola

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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 21.

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.

Regla 22.

Bola que asiste o interfiere en el juego

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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:

- Levantarla si es la suya; o
- 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

Regla 23.

Impedimentos sueltos

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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)

Regla 24.

Obstrucciones

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

24-1 Obstrucciones movibles

Un jugador puede tener alivio sin castigo de una *obstrucción* movable 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 intención 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 movable no se encuentra

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en una *obstrucción* movable, 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* movable, sin acercarse al hoyo.

b. Bola en una obstrucción inamovable no se encuentra

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en una *obstrucción* inamovable, 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* inamovable 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* inamovable 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

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 32 a 46.

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.

b. 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

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 32 a 46.

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**:

- 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
- 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
- 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

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 32 a 46.

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.

Regla 28.

Bola injugable

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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**:

- 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
- 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
- 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

Otros formatos de juego

Regla 29.

Grupos de tres y golpes alternos

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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.**

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 32 a 46.

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 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.**

Regla 31.

Bola baja en stroke play

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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 rondas
- Regla 10-2c Los bandos acuerdan jugar fuera de turno
- Regla 11-1 Uso de Tee ilegal
- 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*.

Regla 32.

Competencias contra bogey, par y Stableford

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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 10-2c Jugar fuera de turno
- Regla 11-1 Colocar la bola en la mesa de salida

- Regla 14-3 Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo
- Regla 22-1 Bola que asiste al juego
- Regla 33-7 Castigo de descalificación impuesto por el Comité

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.**

Administración

Regla 33.

El Comité

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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 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.

Regla 34.

Disputas y decisiones

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

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 de Reglas no emitirá decisiones.

Apéndice I – Contenido

Sección A Reglas locales

1. Campo - Definir límites, márgenes y estatus de objetos.....	131
2. Protección del campo	132
a. Terreno en reparación; Prohibido jugar.....	132
b. Protección a árboles jóvenes	132
c. Áreas ecológicas.....	133
3. Condiciones del campo	135
a. Bola enterrada	135
b. “Colocaciones preferentes” y “Reglas de Invierno”	136
c. Limpiar la bola	137
d. Hoyos de aireación.....	137
e. Uniones de trozos de pasto recién plantados	138
f. Piedras en bunkers	138
4. Obstrucciones	139
a. Obstrucciones inamovibles cerca del green	139
b. Obstrucciones temporales inamovibles	140
c. Cables y líneas eléctricas temporales.....	143
5. Obstáculos de agua - Bola provisional bajo la Regla 26-1	144
6. Zonas de dropeo	145
7. Equipos para medir distancia	146

Sección B Condiciones de la Competencia

1. Especificaciones de bastones y bolas.....	147
a. Lista de cabezas de driver autorizadas	147
b. Lista de bolas autorizadas.....	148
c. Condición de Una Bola.....	148

2. Caddie.....	149
3. Ritmo de juego.....	150
4. Suspensión de juego por una situación peligrosa	150
5. Práctica	151
a. General.....	151
b. Práctica entre hoyos	151
6. Consejo en competencias por equipo	151
7. Hoyos nuevos.....	151
8. Transportación	152
9. Anti-doping	152
10. Cómo decidir empates	152
11. Draw para match play; Distribución numérica general	154

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 32 a 46.

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.

I. 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 móviles, 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 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 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.
- 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 los *bunkers* son obstrucciones móviles (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 movable. 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 ó 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. Zanjaz 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 ó 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; ó
- (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 tocó 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 cruzó 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 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.”

Sección B.

Condiciones de la Competencia

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

General

La Regla 33 -I 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-I 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:

I. 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 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 acuerdo con ello.
Competencias contra bogey y par – ver Nota I a la Regla 32-Ia.
Competencias Stableford – ver Nota I a la Regla 32-Ib.

***Cualquier bastón o bastones traídos en violación de esta 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

En su página (<http://www.usga.org>) la USGA periódicamente emite 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 contra 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 quienes pueden ser 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 suspender el juego por 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 como 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 discontinuarse 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 cuándo 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 especifica 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 especifica el *Comité*. Se recomienda que cualquier desempate de este tipo consista de cómo mínimo tres 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.”

I 1. Distribución para match play (draw para 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	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 clasificados	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 clasificados	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Apéndice II, III y IV

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones - páginas 32 a 46.

La USGA se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las *Reglas* relativas a bastones, bolas, dispositivo y otro equipo y de hacer cambios a las interpretaciones relativas a estas *Reglas*. Para información actualizada, favor de contactar a la USGA o consulta la página www.usga.org.

Cualquier diseño de un bastón, bola, dispositivo u otro equipo que no esté cubierto por las *Reglas*, que sea contrario al propósito e intención de las *Reglas* o que podría cambiar significativamente el juego, será dictaminado por la USGA.

Las dimensiones y límites contenidos en los Apéndices II, III y IV se proporcionan en unidades con la que se determinó su conformidad.

La medida equivalente imperial/métrico se proporciona como información, calculada utilizando una tasa de conversión de 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.

I. 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.

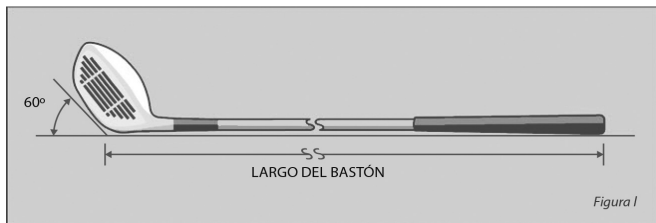


Figura I

d. Alineación

Cuando el bastón está en su posición normal de postura, la alineación de la varilla debe ser de tal forma que:

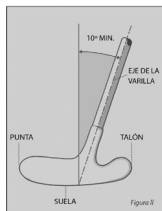


Figura II

(i) el eje de la varilla deberá variar de la vertical con respecto al plano punta talón 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;

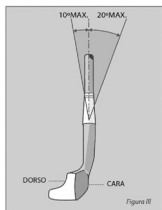


Figura III

(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).

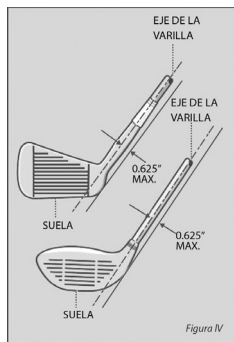


Figura IV

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 curvada hasta el cuello y/o la boquilla (ver Figura V).

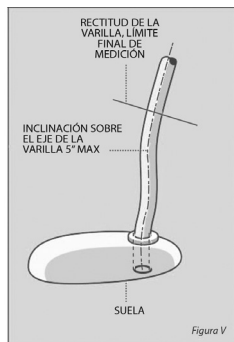


Figura V

b. Propiedades de flexión y torsión

En cualquier punto a lo largo, la varilla debe:

- flexionarse de tal forma que la deformación sea la misma sin importar como sea rotada alrededor de su eje longitudinal; y
- se tuerza la misma cantidad en ambas direcciones.

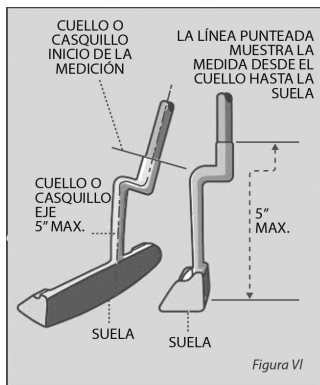


Figura VI

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 considerarse 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

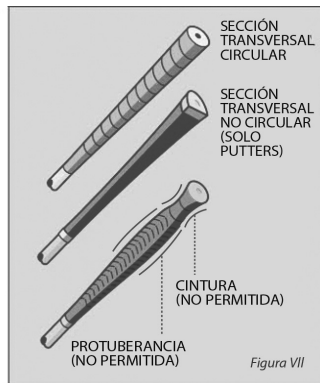


Figura VII

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.).

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 ver 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).

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 está 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).

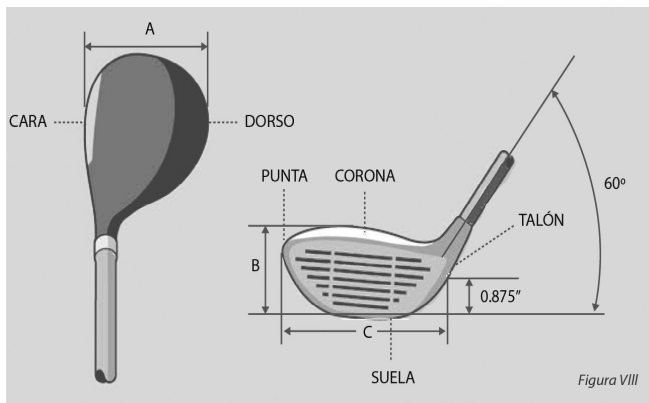


Figura VIII

(ii) Fierros

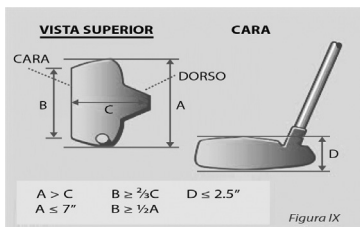
Cuando la cabeza del bastón está en su posición normal de golpear la bola, las dimensiones de la cabeza deberán ser tales que la distancia desde el talón hasta la punta sea mayor que la distancia de la cara hasta la parte trasera de la cabeza.

(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;
- 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 párrafos, 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 IX).

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).
-
- * 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 XI

$$\frac{A}{W + S} \leq 0.0030 \text{ in}^2/\text{in}$$

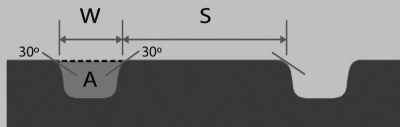


Figura XII

- 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.

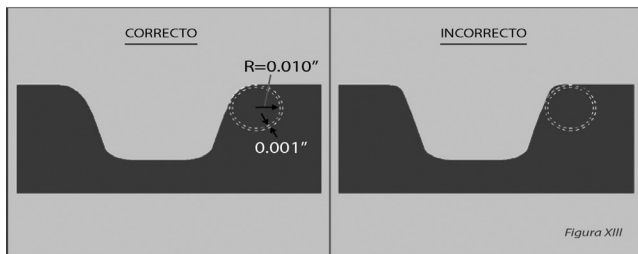


Figura XIII

(ii) Marcas de punzón

- La dimensión máxima de cualquier 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 involucren 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 muestras 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 una 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 intención 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 (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 una penalidad 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).

- 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 su *cuadratura* y/o a construir una *cuadratura*
- 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; parte A; sección 7).

Aun cuando la Regla Local esté publicada, el aparato debe medir únicamente distancia. Otras características que hacen el uso del dispositivo contrario a la Regla Local incluyen, pero no se limitan a:

- la medición de pendientes
- la medición de otras condiciones que puedan afectar el juego (tales como: velocidad o dirección del viento, u otra información basada en el clima como temperatura, humedad, etc.);
- 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); o
- cálculo 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 se debe usar para calcular o medir otras condiciones que, de usarse, resultaría en una infracción a la Regla 14-3



Reglas de Estatus de Amateur

Aprobadas por la United States Golf Association y R&A Rules Limited y adoptadas por la Federación Mexicana de Golf, A.C.,
Efectivas a partir del 1 de enero del 2016.

Introducción a las Reglas de Estatus de Amateur 2016

Introducción a las Reglas de Estatus de Amateur

Amateurismo en el deporte es mucho menos común en la actualidad que en el pasado. Sin embargo, La R&A y la USGA continúan creyendo que la distinción entre el golf amateur y profesional debería mantenerse.

El golf amateur tiene dos características esenciales y es raro en el deporte encontrarlas combinadas:

1. las Reglas del juego se aplican a través de autorregulación; y
2. tiene un eficaz sistema de handicap que permite a cualquier jugador competir en igualdad de circunstancias contra cualquier otro.

Estas características son parte del gran atractivo del juego amateur, pero que se combinan para dejar abierta la posibilidad de que los incentivos financieros no controlados podrían conducir a presiones excesivas sobre la integridad del jugador, cosa que, a su vez, podría resultar perjudicial para el juego en su conjunto.

A través de límites y restricciones apropiadas, las Reglas tienen por objeto fomentar en el *golfista aficionado* a centrarse en el desafío del juego y el espíritu de competencia, más que en cualquier ganancia financiera.

Dicho esto, las Reglas de Estatus de Amateur reconocen la necesidad de alentar a los talentosos jóvenes golfistas, que pueden necesitar el apoyo de fuentes externas para ayudarle con su desarrollo.

En los últimos tiempos, las Reglas se han relajado considerablemente para crear una mayor oportunidad para el desarrollo de los jugadores a alcanzar su máximo potencial a través de la recepción de ayuda (financiera o de otro tipo), bajo la supervisión del órgano de gobierno correspondiente.

En este último código, la Regla relativa a premios en dinero se ha revisado para hacer más fácil para un golfista amateur soportar una gran variedad de causas caritativas.

La R&A y la USGA esperan que las Reglas de Estatus Amateur continúen evolucionando, pero mantienen su compromiso para preservar las Reglas de aficionados para los millones de jugadores que disfrutan puramente del golf por el desafío que representa el campo, sus compañeros de juego y el juego en sí.

F Keith Andrews

Chairman

Amateur Status Committee

R&A Rules Ltd United

William W Gist IV

Chairman

Amateur Status Committee

United States Golf Association

Septiembre de 2015

Preámbulo

La USGA se reserva el derecho de cambiar las Reglas de Estatus de Amateur y de cambiar la interpretación relativa a las mismas en cualquier momento. Para información actualizada, favor de contactar a la Federación Mexicana de Golf, A.C. o consultar el sitio de Internet www.USGA.org.

En las Reglas de Estatus de Amateur, se entiende que el género usado en relación con cualquier persona aplica ambos sexos.

Definiciones

Las Definiciones están el orden alfabético y, en las mismas Reglas, aparecen en letra *cursiva*.

Comité

El “Comité” es el Comité correspondiente del *Órgano Rector*.

Cupón para premios

Un “cupón para premios” es un cupón, certificado o similar aprobado por el Comité a cargo de una competencia destinado a la compra de artículos en la tienda del profesional, un club de golf o cualquier otro proveedor de menudeo.

Destreza o reputación como golfista

Le compete al *Órgano Rector* determinar si un *golfista amateur* en específico tiene *destreza o reputación como golfista*.

Generalmente, se considera que un *golfista aficionado* tiene *destreza como golfista* solamente si:

- (a) ha tenido éxito en torneos a nivel regional o nacional o ha sido seleccionado para representar su federación o asociación de golf nacional, regional, estatal o del condado; o
- (b) compite en un nivel de alto rendimiento.

La *reputación* dentro del golf solo puede ser ganada a través de la *destreza como golfista* y se considera que dicha *reputación* continúa durante los cinco años posteriores al momento en el cual la *destreza* de dicho jugador cae por debajo del nivel exigido por el *Órgano Rector*.

Golfista aficionado o amateur

Un “*golfista aficionado*” o “*golfista amateur*”, sin importar si juega de forma competitiva o recreativa, es aquel que juega golf para el reto que representa, y no como profesión o con fines lucrativos.

Golfista juvenil

Un “*golfista juvenil*” es un *golfista amateur* que no ha cumplido una edad específica según determina el *Órgano Rector*.

Instrucción

La “*instrucción*” cubre la enseñanza de los aspectos físicos de jugar golf, es decir, la mecánica de swing en sí y golpear una bola.

Nota: La *instrucción* no incluye los aspectos psicológicos para jugar golf, ni las Reglas o la etiqueta del Golf.

Órgano Rector

El “*Órgano Rector*” para la administración de las Reglas de Estatus de Amateur en cualquier país es la federación o asociación nacional de dicho país.

Nota: En México la Federación Mexicana de Golf es el *Órgano Rector*.

Precio al público

El “*precio al público*” es aquel en el que la mercancía que constituye un premio está disponible al público en general al momento de otorgarse dicho premio.

R&A

El “*R&A*” significa R&A Rules Limited.

Regla o Reglas

El término “*Regla*” o “*Reglas*” se refiere a las Reglas de Estatus de Amateur y las interpretaciones de las mismas contenidas en el libro “Decisiones sobre las Reglas de Estatus de Amateur”.

Premio simbólico

Un “*premio simbólico*” es un trofeo hecho de oro, plata, cerámica, cristal u otro similar grabado distintiva y permanentemente.

Testimonio

Un “*testimonio*” es un galardón por actuaciones notables o bien, contribuciones al golf de manera diferente a la de los premios dentro de las competencias. Un testimonio no puede ser un premio monetario.

USGA

La “*USGA*” significa la United States Golf Association.

Regla 1**Amateurismo****1-1. General**

Un *golfista aficionado* debe jugar el juego y comportarse de acuerdo con las Reglas.

1-2. Estatus de Amateur

El Estatus de Amateur es un requisito universal de elegibilidad para poder jugar golf en competencias como *golfista aficionado*. Una persona que actúa al margen de las Reglas puede perder su Estatus de Amateur y por consiguiente será inelegible para jugar en competencias de aficionados.

1-3. Objetivo de las Reglas

El objetivo y espíritu de las Reglas es mantener la distinción entre el golf amateur y el profesional, así como asegurar que el golf amateur, que en gran parte se autorregula con respecto a las Reglas de Golf y los handicaps, se encuentre libre de las presiones que puedan darse como resultado de los patrocinios e incentivos económicos sin control. Mediante límites y restricciones apropiadas, las Reglas están diseñadas a fomentar que los golfistas amateurs se enfoquen en los retos del juego y las recompensas inherentes, más que en cualquier ganancia económica.

1-4. Dudas sobre las Reglas

Es aconsejable que cualquier persona que tenga alguna duda acerca de si se permite adoptar cierta acción según las Reglas consulte al Órgano Rector.

En caso de existir la duda en cuanto a si una propuesta cumple con las Reglas, el organizador o patrocinador de una competencia amateur, o de una competencia que involucre a golfistas amateurs, deberá consultar a la FMG.

Regla 2**Profesionalismo****2-1. General**

Un *golfista amateur* no debe comportarse como golfista profesional y no debe identificarse como tal.

Para los propósitos de la aplicación de estas Reglas, un golfista profesional es aquel que:

- juega golf como profesión; o
- trabaja como golfista profesional; o
- se inscribe en un torneo de golf como profesional; o
- tiene o conserva una membresía de cualquier asociación de golfistas profesionales (PGA); o
- tiene o conserva una membresía de una Gira Profesional limitada exclusivamente para golfistas profesionales.

Excepción: Un *golfista amateur* puede tener o conservar una clase de membresía PGA siempre y cuando dicha clase de membresía no le otorgue ningún derecho como jugador y sea meramente para propósitos administrativos.

Nota 1: Un *golfista amateur* puede averiguar acerca de sus posibilidades como golfista profesional, incluso solicitar, sin éxito, un puesto de golfista profesional, y puede trabajar en la tienda de un profesional y recibir pago o compensación siempre y cuando no infrinja las Reglas de cualquier otra manera.

Nota 2: Si un *golfista amateur* necesita competir en una o más competencias de calificación con la finalidad de ser elegible como miembro de una gira profesional, puede inscribirse y jugar en dicha competencia de calificación sin perder su Estatus de Amateur siempre y cuando que, antes de jugar y por escrito, renuncie a su derecho a ganar cualquier premio en dinero en la competencia.

2-2. Contratos y Acuerdos

a. Federaciones o Asociaciones Nacionales

Un *golfista amateur* puede celebrar un contrato y/o acuerdo con su federación o asociación nacional siempre y cuando no reciba pago, remuneración o cualquier ganancia económica, directa o indirectamente, mientras permanezca como *golfista amateur*, excepto como está previsto en las Reglas.

b. Agentes profesionales, patrocinadores y otras terceras partes

Un *golfista amateur* puede celebrar un contrato y/o acuerdo con un tercero, de manera enunciativa mas no limitativa, tal como un agente profesional o patrocinador siempre y cuando:

- (i) el golfista tenga por lo menos 18 años;
- (ii) el contrato o acuerdo solamente se relacione con el futuro del golfista como profesional y no requiera que juegue en determinados eventos amateurs o profesionales como *golfista amateur*; y
- (iii) excepto como previsto en las Reglas, el *golfista amateur* no reciba pago, remuneración o cualquier ganancia económica, directa o indirectamente, mientras permanezca como *golfista amateur*.

Excepción: En circunstancias individuales excepcionales, un *golfista amateur* menor a los 18 años puede solicitar al Órgano Rector que se le permita celebrar un contrato de esta índole, siempre y cuando no tenga una vigencia de más de 12 meses y que no sea renovable.

Nota 1: Se le aconseja a un *golfista amateur* consultar con el Órgano Rector antes de firmar cualquier contrato y/o acuerdo de este tipo con un tercero para asegurarse que cumpla con las Reglas.

Nota 2: Si a un *golfista amateur* se le otorga una beca de golf educativa (ver Regla 6-5), o éste pudiera aplicar por una beca en un futuro, se le aconseja que se ponga en contacto con el órgano nacional regulador de tales becas y/o la institución educativa correspondiente para asegurarse que cualquier contrato y/o acuerdo con un tercero se permita según los reglamentos becarios aplicables.

Regla 3

Premios

3-1. Jugar por un premio en dinero.

a. General

Un *golfista amateur* no debe jugar golf por dinero como premio o su equivalente en un partido, torneo o exhibición.

Sin embargo, un *golfista amateur* podrá participar en un partido, competencia o exhibición de golf que otorgue dinero como premio o su equivalente, siempre y cuando renuncie a su derecho de aceptar el premio en dinero en dicho evento.

Excepción: Cuando se ofrece dinero como premio para un hoyo-en-uno durante el juego de una ronda, a un *golfista amateur* no se le

requiere renunciar a su derecho de aceptar el premio en dinero antes de participar (ver Regla 3-2b).

b. Premio en dinero donado a caridad

Un *golfista amateur* puede participar en un evento en el que premios en dinero o su equivalente sean donados a una institución de caridad reconocida, siempre que la autorización de la Federación Mexicana de Golf se obtenga de antemano por el organizador.

(Comportamiento en contra del propósito y el espíritu de las Reglas – ver Regla 7-2).

(Política de apuestas –ver Apéndice).

3-2. Límite en los premios

a. General

Un *golfista amateur* no debe aceptar un premio (excepto un premio simbólico) o un cupón para premios que tenga un precio al público superior a los 750 dólares americanos o su equivalencia, o una cantidad menor determinada por el Órgano Rector. Dicho límite se aplica al total de los premios o cupones para premios recibidos por un *golfista amateur* en cualquier competencia o serie de competencias.

Excepción: Premios para un hoyo-en-uno – ver Regla 3-2b.

Nota 1: Los límites en los premios aplican a cualquier tipo de competencia de golf, sea en un campo de golf, una práctica tipo 'driving range' o un simulador de golf e incluyen competencias de o'yes (el tiro más cercano al hoyo) y de drive largo.

Nota 2: La responsabilidad de comprobar el precio al público de un premio en particular le compete al Comité a cargo de la competencia.

Nota 3: Se recomienda que el valor total de los premios en una competencia gross, o en cada categoría de una competencia con handicap, no deberá exceder el doble del límite prescrito para una competencia de 18 hoyos, tres veces el límite para una competencia de 36 hoyos, cinco veces para una competencia de 54 hoyos, y seis veces para una competencia de 72 hoyos.

b. Premios para un hoyo-en-uno

Un *golfista amateur* puede aceptar un premio que exceda el límite establecido en la Regla 3-2a, incluyendo un premio en dinero, para un hoyo-en-uno realizado durante el juego de una ronda de golf.

Nota: El hoyo-en-uno debe realizarse durante una ronda de golf y debe ser consecuencia de dicha ronda. Concursos independientes incluidos en la misma inscripción, concursos llevados a cabo en lugares que no sean un campo de golf (Ej. una práctica o simulador de golf) y torneos de putt no están previstos bajo esta disposición y están sujetos a las restricciones y límites según las Reglas 3-1 y 3-2a.

3-3. Testimonios

a. General

Un *golfista amateur* no debe aceptar un testimonio cuyo precio al público supere los límites establecidos en la Regla 3-2.

b. Premios múltiples

Un *golfista amateur* puede aceptar más de un premio por concepto de testimonio de donadores diferentes, aunque su precio al público total exceda el límite establecido, siempre que no se otorguen con el propósito de evadir el límite para un solo premio.

Regla 4

Gastos

4-1. General

Excepto como se encuentra previsto en las Reglas, un *golfista amateur* no debe aceptar gastos en dinero o especie, de cualquier fuente para jugar en una competencia o exhibición de golf.

4-2. Obtención de gastos para competencias

Un *golfista amateur* puede recibir fondos para cubrir gastos razonables para competencias que no excedan los gastos reales incurridos para jugar en una competencia o exhibición de golf como previsto en los incisos a-g de esta Regla.

Si un *golfista amateur* cuenta con una beca educativa de golf (ver Regla 6-5), o existe la posibilidad de aplicar por una beca de este tipo en un futuro, se le aconseja ponerse en contacto con el organismo nacional que regula dichas becas y/o la institución educativa correspondiente para asegurarse que cualquier financiamiento de gastos de competencia se permita según los reglamentos becarios aplicables.

a. Apoyo familiar

Un *golfista amateur* puede recibir fondos para cubrir gastos de un miembro familiar o de un tutor legal.

b. Golfistas juveniles

Un *golfista juvenil* puede recibir fondos para cubrir gastos para jugar en una competencia que se limita exclusivamente a *golfistas juveniles*.

Nota: Si una competencia no se limita exclusivamente a *golfistas juveniles*, un *golfista juvenil* podrá recibir fondos para cubrir gastos cuando compita en dicha competencia, tal como se establece en la Regla 4-2c.

c. Eventos individuales

Un *golfista amateur* puede recibir fondos para cubrir gastos al competir en eventos individuales siempre y cuando cumpla con los siguientes lineamientos:

- (i) Cuando la competencia se lleva a cabo en el país de origen del jugador, los fondos para cubrir gastos deben ser aprobados y canalizados mediante la Federación o asociación de golf nacional, regional, estatal o del condado del jugador, o con la aprobación de dicho órgano, podrán ser cubiertos por el club de golf del jugador.
- (ii) Cuando la competencia se lleva a cabo en otro país, los fondos deben ser aprobados y canalizados mediante la federación o asociación de golf nacional, regional, estatal o del condado del jugador, o bien, sujeto a la aprobación de la federación o asociación nacional del jugador, ser cubiertos por el órgano regulador de golf en el territorio en el cual se compete.

El Órgano Rector puede limitar la obtención de gastos a un número específico de días de competencia en cualquier año calendario, y un *golfista amateur* no debe exceder dicho límite. En tal caso, se considera que los gastos incluyen tiempos de traslado y días de práctica razonables para los días de competencia.

Excepción: Un *golfista amateur* no debe recibir fondos para cubrir gastos, directa o indirectamente, de cualquier agente profesional (ver Regla 2-2) o cualquier otra fuente similar así determinada por el Órgano Rector.

Nota: Excepto por lo previsto en las Reglas, un *golfista amateur* de destreza o reputación como golfista no debe promover o anunciar la fuente de cualquier fondo recibido (ver Regla 6-2).

d. Eventos por equipos

Un *golfista amateur* puede recibir fondos para cubrir gastos al representar en una competencia por equipos, sesión de práctica o concentración de entrenamiento, a:

- su país,
- su federación o asociación de golf regional, estatal, o del condado,
- su club de golf,
- su negocio o industria, o
- un organismo similar.

Nota 1: Un “organismo similar” incluye una institución educativa o servicio militar reconocidos.

Nota 2: A menos de que se señale lo contrario, los gastos deben ser pagados por el organismo que el *golfista amateur* representa o el organismo rector de golf en el país en el que compete.

e. Invitación no relacionada con la destreza como golfista

Un *golfista amateur* a quien se le invita, por motivos no relacionados con la destreza como golfista (Ej. una celebridad, un socio comercial o cliente), a participar en un evento de golf puede recibir fondos para cubrir gastos.

f. Exhibiciones

Un *golfista amateur* que participa en una exhibición de beneficencia de una caridad reconocida puede recibir fondos para cubrir gastos siempre que la exhibición no se relacione con otro evento de golf en el cual compita el jugador.

g. Competencias con handicap patrocinadas

Un *golfista amateur* puede recibir fondos para cubrir gastos al competir en una competencia de handicap patrocinada, siempre y cuando la competencia haya sido autorizada como sigue:

- (i) Cuando la competencia se lleva a cabo en el país de origen del jugador, la autorización anual del Órgano Rector debe ser tramitada por adelantado por el patrocinador; y

- (ii) Cuando la competencia se lleva a cabo en más de un país o involucra a golfistas de otro país, la aprobación de cada Órgano Rector debe ser tramitada por adelantado por el patrocinador. La aplicación para dicha aprobación deberá enviarse al Órgano Rector en el país donde comience la competencia.

4-3. Gastos relacionados con el golf

Un *golfista amateur* puede recibir gastos razonables, que no excedan los gastos reales incurridos, para actividades de competencia no relacionadas con el golf.

Excepción: Un *golfista amateur* no debe recibir gastos, directa o indirectamente, de un agente profesional (ver Regla 2—2) o de otra fuente similar que determine el órgano rector.

Nota: Excepto como está previsto en las Reglas, un *golfista amateur* de habilidades de golf o reputación no debe promover o publicitar la fuente de cualquier gasto recibido (Regla 6-2).

4-4. Fondos de subsistencia

Un *golfista amateur* podrá recibir fondos de subsistencia razonables, que no excedan los gastos reales incurridos, para suplementar los costos generales de manutención, siempre y cuando los fondos sean aprobados y cubiertos por la federación o asociación de golf nacional del jugador.

Al determinar si tales fondos de subsistencia son necesarios y/o apropiados, la federación o asociación de golf nacional, la cual es la única autoridad en la aprobación de dichos fondos, deberá considerar, entre otros factores, las condiciones socio-económicas aplicables.

Excepción: Un *golfista amateur* no deberá recibir fondos de subsistencia, directa o indirectamente, por parte de un agente profesional (ver Regla 2-2) o de cualquier otra fuente similar según determina el Órgano Rector.

Regla 5

Instrucción

5-1. General

Excepto como previsto en las *Reglas*, un *golfista amateur* no debe recibir pago o compensación, directa o indirectamente, por impartir instrucción sobre cómo jugar golf.

5-2. Cuando se permite recibir pago

a. Escuelas, colegios, campamentos, etc.

Un *golfista amateur* que sea (i) empleado de una institución o sistema educativos, o (ii) consejero en un campamento u otro programa organizado de la misma índole, puede recibir pago o compensación por impartir instrucción a los estudiantes de la institución, sistema o campamento siempre que el tiempo total dedicado a la instrucción de golf comprenda menos del 50% del tiempo que dedica a todas sus responsabilidades de empleado o consejero.

b. Programas autorizados

Un *golfista amateur* puede recibir fondos para cubrir gastos, pago o compensación por impartir instrucción sobre golf como parte de un programa que haya sido aprobado previamente por el Órgano Rector.

5-3. Instrucción por escrito

Un *golfista amateur* puede recibir pago o compensación por impartir instrucción por escrito siempre y cuando su destreza o reputación como golfista no haya sido la principal razón para su contratación, su nombramiento como autor o en la venta de su obra.

Regla 6

Uso de destreza o reputación como golfista

Los siguientes lineamientos bajo la Regla 6 sólo aplican a *golfistas amateurs* o a *golfistas de destreza o reputación como golfista*.

6-1. General

Excepto como previsto en las Reglas, un *golfista amateur* con *destreza o reputación como golfista* no debe usar dicha destreza o reputación para obtener una ganancia económica.

6-2. Promoción, publicidad y ventas

Un *golfista amateur* con *destreza o reputación como golfista* no debe usar dicha destreza o reputación para obtener pago, compensación, beneficio personal o cualquier ganancia económica, directa o indirectamente, para (i) promocionar, anunciar o vender cualquier cosa, o (ii) permitir que su nombre o imagen sean usados por un tercero para la promoción, publicidad o venta de cualquier cosa.

Excepción: Un *golfista amateur* con *destreza o reputación como golfista* puede permitir que se use su nombre o imagen para promover:

- (a) su asociación o federación nacional, regional, estatal o del condado; o
- (b) una institución de beneficencia reconocida (o una causa de índole similar); o
- (c) sujeto a la autorización de su federación o asociación de golf nacional, cualquier competencia de golf o cualquier otro evento que se puedan considerar de beneficio para el golf o bien contribuyan al desarrollo del juego.

El *golfista amateur* no deberá recibir cualquier pago, compensación o ganancia económica, directa o indirectamente, por permitir que su nombre o similar sea usado de esta forma.

Nota 1: Un *golfista amateur* con *destreza o reputación como golfista* podrá aceptar equipo de golf de cualquier persona que comercialice tal equipo siempre que no sea por razones de publicidad.

Nota 2: Un reconocimiento limitado de nombre y logotipo está permitido en el equipo y vestimenta de golf. Información adicional relacionada con esta Nota y su interpretación adecuada está incluida en “Decisiones sobre las Reglas de Estatus de Amateur”.

6-3. Presentación personal

Un *golfista amateur* con *destreza o reputación como golfista* no debe usar dicha *destreza o reputación* para obtener pago, compensación, beneficio personal o cualquier ganancia económica, directa o indirectamente, por una presentación personal.

Excepción: Un *golfista amateur* con *destreza o reputación como golfista* podrá recibir fondos reales para cubrir gastos incurridos relativos a una presentación personal siempre que no esté involucrada ninguna exhibición o competencia de golf.

6-4. Transmisión y redacción

Un *golfista amateur* con *destreza o reputación como golfista* podrá recibir pago, compensación, beneficio personal o cualquier ganancia económica por realizar trabajos de transmisión o redacción siempre y cuando:

- (a) Dicha transmisión o redacción sea parte de su trabajo principal y no se incluya la instrucción sobre el golf (Regla 5); o

- (b) La transmisión o redacción se realice de tiempo parcial, siempre y cuando el jugador realmente sea el autor del comentario, artículos o libros y no se incluya la instrucción sobre cómo jugar golf.

Nota: Un *golfista amateur* con destreza o reputación como *golfista* no debe promover o anunciar cualquier cosa en su comentario, artículos o libros (ver Regla 6-2).

6.5. Becas, apoyos y subvenciones educativas

Un *golfista amateur* con destreza o reputación como *golfista* podrá aceptar los beneficios de una beca, apoyo o subvención educativa, siempre y cuando los términos y condiciones de éstas hayan sido aprobados por el Órgano Rector.

Un Órgano Rector podrá pre-autorizar los términos y condiciones de becas, apoyos y subvenciones educativas tales como los de la National Collegiate Athletic Association (NCAA) en los Estados Unidos de América o en otras organizaciones similares que son responsables por los atletas en instituciones académicas.

Si un *golfista amateur* recibe una beca de golf educativa, o puede aplicar para tal beca en un futuro, se le aconseja que contacte al órgano nacional que regula tales becas y/o la institución académica competente para asegurarse que todo contrato y/o acuerdo de terceros (Regla 2-2b) sea permitida bajo las reglamentaciones de becas aplicables.

6-6. Membresías

Un *golfista amateur* con destreza o reputación como *golfista* podrá aceptar la oferta de membresía o privilegios en un club de golf sin el pago total de la clase de membresía correspondiente, a menos que dicha oferta sea realizada como incentivo para representar al club o campo como jugador.

Regla 7

Otros comportamientos incompatibles con el amateurismo

7-1. Comportamiento en detrimento al amateurismo

Un *golfista amateur* no debe conducirse de una manera que perjudique los intereses del juego amateur.

7-2. Comportamiento contrario al propósito y espíritu de las Reglas

Un *golfista amateur* no debe tomar ninguna acción, incluyendo acciones relativas a las apuestas en el golf, que sea contrario al propósito y espíritu de las Reglas.

(Política sobre apuestas – ver Apéndice)

Regla 8

Procedimiento para hacer respetar las Reglas

8-1. Decisión sobre una Violación

Si datos concernientes a una posible violación de las Reglas por un *golfista amateur* son sometidos a la atención del Comité, le compete al Comité determinar si ocurrió tal violación. Cada caso será investigado en la profundidad que el Comité determine adecuada y considerará todos sus aspectos. La decisión del Comité es final, sujeta a una apelación según lo permitan estas Reglas.

8-2. Ejecución de las Reglas

Al determinar que una persona ha infringido las Reglas, el Comité puede declarar que la persona perdió su Estatus de Amateur o bien requerirle a dicha persona que se detenga, o desista de hacer acciones específicas, como una condición para retener su Estatus de Amateur.

El Comité debería notificar a la persona y puede informar a las asociaciones de golf involucradas acerca de cualquier proceso iniciado bajo la Regla 8-2.

8-3. Procedimiento de apelación

Cada Órgano Rector deberá establecer un proceso o procedimiento mediante el cual toda decisión relativa a la ejecución de estas Reglas pueda ser apelada por la persona afectada.

Regla 9

Restitución del estatus de amateur

9-1. General

El Comité es la única autoridad que puede:

- restituirle el Estatus de Amateur a un golfista profesional y a otras personas que hayan infringido las *Reglas*,
- prescribir un período de espera para la restitución, o
- negar la restitución,

sujeto a una apelación según lo permitan las *Reglas*.

9-2. Solicitudes de restitución

Cada solicitud de restitución se considerará de acuerdo con sus méritos, generalmente tomando en cuenta los siguientes principios:

a. Espera para la restitución

El golf amateur y el profesional son dos formas distintas del juego las cuales ofrecen oportunidades diversas mas no beneficios si el proceso de cambiar el estatus de profesional a amateur resulta demasiado fácil. Asimismo, es necesario aplicar un freno en contra de todas las violaciones de las *Reglas*. Por lo tanto, un solicitante para la restitución del Estatus de Amateur deberá someterse a un periodo de espera para la restitución, tal como está prescrito por el *Comité*.

El periodo de espera para la restitución generalmente comienza a partir de fecha de la última violación de las *Reglas* de la persona, a menos que el *Comité* decida que comience a partir de (a) la fecha en que la última violación fue detectada por el *Comité*; o (b) cualquier otra fecha determinada por el *Comité*.

b. Período de espera

(i) Profesionalismo

Generalmente, el período de espera se relaciona con el tiempo durante el cual la persona infringía las *Reglas*. Sin embargo, normalmente un jugador no será restituido hasta conducirse de acuerdo con las *Reglas* por lo menos durante el plazo de un año.

Se recomienda que se apliquen los siguientes lineamientos por parte del *Comité*:

Período de la violación:
menos de 6 años
6 o más años

Período de espera:
1 año
2 años

Sin embargo, el período se puede extender si el jugador solicitante de la restitución ha jugado por dinero como premio durante un largo tiempo. Se debe considerar el nivel de competencias y la actuación del solicitante en estas competencias para determinar si el período de espera del solicitante para la restitución deberá extenderse.

En todos los casos, el Comité se reserva el derecho de extender o reducir el período de espera.

(ii) Otras violaciones de las Reglas

Normalmente se requerirá un período de espera de un año; sin embargo, se puede extender el período si la violación se considera grave.

c. Número de restituciones

Normalmente, una persona no podrá restituirse más de dos veces.

d. Jugadores sobresalientes a nivel nacional

Un jugador sobresaliente a nivel nacional que haya violado las Reglas por más de 5 años normalmente no será elegible para su restitución.

e. Estatus durante la espera para la restitución.

Un golfista que haya solicitado su restitución debe cumplir con estas Reglas aplicables a un golfista amateur durante su período de espera.

El solicitante no será elegible para inscribirse en competencias como *golfista amateur*, excepto que podrá participar en las competencias reservadas para los socios de un club al que pertenece con la previa autorización del club. No deberá representar a dicho club en competencias con otros clubes a menos de que cuente con la aprobación de los clubes involucrados y/o el Comité organizador.

Asimismo, sin perjudicar su solicitud, podrá inscribirse en competencias no limitadas a los *golfistas aficionados* siempre y cuando lo haga como solicitante en proceso de restitución. Deberá renunciar a su derecho a aceptar cualquier cantidad de dinero ofrecida como premio en la competencia y no deberá aceptar ningún premio reservado para un golfista amateur (Regla 3-1).

9-3. Procedimiento para solicitudes

Cada solicitud de restitución debe ser remitida al Comité de acuerdo con los procedimientos e información requeridos por el Comité.

9-4. Procedimiento de apelación

Cada *Órgano Rector* deberá establecer un proceso o procedimiento mediante el cual toda decisión relacionada con la restitución de Estatus de Amateur pueda ser apelada por la persona afectada.

Regla 10

Decisión del Comité

10-1. Decisión del Comité

La decisión del *Comité* es final, sujeta a una apelación según lo permitan las Reglas 8-3 y 9-4.

10-2. Dudas acerca de las Reglas

Si el *Comité* de un *Órgano Rector* considera que el caso es dudoso o no está cubierto por las Reglas, podrá, previamente a realizar su decisión, consultar con el *Comité* de Estatus de Amateur de la USGA.

Apendice – Políticas sobre apuestas

General

Un “*golfista amateur*”, ya sea que juegue en competencias o recreativamente, es el que juega golf por el reto que representa, no como una profesión y sin buscar remuneración alguna.

Incentivos económicos en el golf amateur excesivos como son las apuestas se pueden prestar a abusos de las Reglas tanto durante el juego como la manipulación de los hándicaps en detrimento del golf.

Existe una diferencia entre jugar por dinero como premio (Regla 3-1), hacer apuestas consideradas incompatibles con el propósito y espíritu de las Reglas (Regla 7-2), y apuestas que en sí no infringen las Reglas. Un *golfista amateur* o un Comité a cargo de una competencia entre *golfistas amateurs* deberán consultar con el *Órgano Rector* en caso de existir cualquier duda sobre la aplicación de las Reglas. En ausencia de tal orientación, se recomienda que no se otorguen premios de dinero para asegurar que las Reglas se cumplan.

Formas permitidas de apuestas

No hay objeción en el caso de apuestas informales entre golfistas individuales o equipos de golfistas cuando no influya sobre la esencia del juego. No es práctico elaborar una definición exacta de las apuestas informales, pero algunas características que tipifican dichas apuestas serían:

- en general, los jugadores se conocen;
- participar en las apuestas es opcional y limitada a los jugadores;
- la única fuente de los premios económicos son los jugadores; y
- la cantidad de dinero involucrada generalmente no es excesiva.

Por lo tanto, las apuestas informales son permitidas siempre y cuando el propósito primario sea disfrutar el juego y no las ganancias económicas.

Formas no permitidas de apuestas

Eventos diseñados para crear bolsas de dinero, no se permiten. Los golfistas que participen en dichos eventos, sin antes declinar irrevocablemente su derecho a ganar el premio monetario, se consideran que están jugando por este premio, en violación a la Regla 3-1.

No se autorizan otras formas de apuestas donde se requiere a los jugadores participar (Ej. bolsas obligatorias) o donde pueden involucrarse cantidades considerables de dinero (por ejemplo: “calcutas” en las cuales se subastan jugadores o equipos), que pueden ser consideradas por la FMG contrarias al principio de las Reglas (Regla 7-2)

Por lo contrario, es difícil definir formas no permitidas de apuestas de forma precisa, pero sus características incluirían:

- se permite la participación en las apuestas a no-jugadores; y
- la cantidad de dinero involucrada se considera generalmente excesiva, y
- razones para creer que la apuesta podrían crear infracciones a las Reglas del juego o manipulación de handicaps en detrimento de la integridad del juego.

En caso de que un *golfista amateur* participe en apuestas no autorizadas podría ser considerado como incompatible con el propósito y espíritu de las Reglas (Regla 7-2) y poner en peligro su Estatus de Amateur.

Asimismo, no se permiten los eventos organizados que son diseñados o promovidos para la generación de premios en efectivo. Se considera que juegan por premios de dinero a los golfistas que participan en tales eventos sin renunciar su derecho a dichos premios en dinero en violación de la Regla 3-1.

Nota: Las Reglas de Estatus de Amateur no se aplican a apuestas hechas por *golfistas amateurs* sobre los resultados de una competencia limitada a, u organizada específicamente para golfistas profesionales.

Índice

(Las partidas en azul se refieren a las Reglas de estatus de amateur)

A través del campo

Bola movida después de tocar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	101
Definición.....	32
Golpe anterior jugado desde [Regla 20-5].....	97
Hoyos de aireación [Apéndice I].....	137
Punto de alivio más cercano [Reglas 24-2, 25-1].....	102, 105

Agente externo

Anotador (Definición).....	33
Árbitro (Definición).....	33
Bola en movimiento desviada o detenida por [Regla 19-1].....	89
Bola en reposo movida por [Regla 18-1].....	87
Caddie delantero [Definición].....	36
Co-competidor (Definición).....	36
Definición.....	32
Observador (Definición).....	42

Agua ocasional

Definición.....	32
Interferencia por y alivio de [Regla 25-1].....	105

Animal, hoyo excavado por un animal de madriguera

Bola en, movida durante la búsqueda [Regla 12-1 d].....	74
Definición.....	32

Anclar el bastón

Definición [Regla 14-1 b].....	78
--------------------------------	----

Animal de madriguera

Bola movida durante la búsqueda [Regla 12-1 d].....	74
Definición.....	32
Hoyo hecho por [Regla 25-1].....	105

Anotador

Agente externo (Definición).....	32
Definición.....	33
Disputa sobre bola inadecuada para jugar [Regla 5-3 nota 1].....	58
Duda de procedimiento [Regla 3-3a].....	51
Examinar la bola [Regla 5-3].....	58
Identificar la bola [Regla 12-2].....	75
Registro de scores	
Competencia contra bogey y par [Regla 32-1 a].....	121
Competencia Stableford [Regla 32-1 b].....	122
Bola baja stroke play [Regla 31-3].....	118

Stroke play [Regla 6-6a].....	61
Reportar castigo al [Regla 9-3].....	69
Árbitro	
Agente externo [Definición de agente externo].....	32
Decisión final [Regla 34-2].....	128
Definición.....	33
Limitar las funciones del árbitro [Regla 33-1].....	124
Árboles jóvenes	
Protección, Regla local [Apéndice I].....	132
Área de práctica	
Decisión del Comité [Regla 33-2c].....	125
Áreas ecológicas	
Decisión del Comité [Apéndice I].....	133
Regla Local [Apéndice I].....	133
Asta-bandera	
Atendida sin autorización [Regla 17-2].....	85
Atendida, removida o levantada [Regla 17-1].....	85
Definición.....	33
Golpear el [Regla 17-3].....	86
Moverla siendo atendida, removerla, o detenerla en alto mientras una bola se encuentra en movimiento [Regla 24-1].....	102
Prevenir daños innecesarios [Etiqueta].....	28
Ayuda	
Castigo [Regla 14-2].....	78
Bandos ver Partidos	
Castigo, máximo 14 bastones	
Bola baja en stroke play [Regla 31-6].....	119
Mejor bola o bola baja en juego por hoyos [Regla 30-3d].....	116
Definición.....	33
Descalificación del	
Bola baja en match play [Regla 31-7].....	119
Mejor bola o bola baja en juego por hoyos [Regla 30-3e].....	117
Orden de juego	
Bola baja en stroke play [Regla 31-4].....	118
Honor en la mesa de salida [Regla 10-1a].....	69
Mejor bola o bola baja en juego por hoyos [Regla 30-3b].....	116
Representación	
Bola baja en stroke play [Regla 31-2].....	118
Mejor bola o bola baja en juego por hoyos [Regla 30-3a].....	116
Bastones	
Ajustes [Apéndice II].....	156
Asentar contra el suelo	
En un obstáculo [Regla 13-4].....	77

Ligeramente [Regla 13-2].....	76
Cambiar características de juego [Regla 4-2].....	54
Cara [Apéndice II].....	165
Castigos	
Aplicar material ajeno [Regla 4-2b].....	54
Bastones en exceso [Regla 4-4].....	56
Bastones que no cumplen las especificaciones [Regla 4-1].....	53
Cambiar las características de juego [Regla 4-2a].....	54
Compartir con el compañero [Regla 4-4b].....	56
Dañados	
Antes de la ronda [Regla 4-3c].....	55
De forma diferente al transcurso normal del juego [Regla 4-3b].....	55
En el transcurso normal del juego [Regla 4-3a].....	55
Declarado fuera de juego [Regla 4-4c].....	54
Desgaste y modificación [Regla 4-1b].....	54
Diseño [Apéndice II].....	156
Empuñadura	
Ayuda artificial para empuñar [Regla 14-3].....	79
Especificaciones [Apéndice II].....	156
Ensamble [Regla 4-3a y 4-4a].....	55, 56
Especificaciones [Regla 4-1, apéndice II].....	53, 156
Inadecuado para jugar [Regla 4-3a].....	55
Lista de cabezas de drivers permitidas [Apéndice I].....	147
Longitud [Apéndice II].....	157
Máximo número permitido [Regla 4-4a].....	56
Muestras enviadas a la USGA [Regla 4].....	53
Obtener en préstamo o compartir [Regla 4-4a].....	56
Reemplazarlo durante la ronda [Regla 4-3a].....	55
Varilla [Apéndice II].....	159
Becas, Apoyos y Subvenciones Educativas – Estatus de amateur-[Regla 6-5].....	187
Bola baja stroke play	
Castigos	
Aplicables al bando [Regla 31-6].....	119
Castigos de descalificación [Regla 31-7].....	119
Efecto de otros castigos [Regla 31-8].....	120
Compañero ausente [Regla 31-2].....	118
Definición [Definición de formatos de stroke play].....	39
Orden de juego [Regla 31-4].....	118
Registro de scores	
[Reglas 6-6d Nota 2, 31-3, 31-7].....	62, 118, 119
Bola baja match play	
Castigos	
Aplicables al bando [Regla 30-3d].....	116

Descalificación al bando [Regla 30-3e].....	117
Efecto de otros castigos [Regla 30-3f].....	117
Compañero ausente [Regla 30-3a].....	116
Definición [Definición de formatos de match play].....	38
Orden de juego [Regla 30-3b].....	116
Bola dañada	
Inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	58
Bola en juego ver bola; bola movida	
Bola provisional se convierte en [Regla 27-2b].....	113
Bola sustituta [Regla 20-4].....	97
Definición.....	34
Bola enterrada	
Alivio [Regla 25-2].....	108
Definición [Regla 25-2 Nota 1].....	108
Regla Local [Apéndice I].....	135
Bola equivocada	
Bola baja	
Match play [Regla 30-3d].....	116
Stroke play [Regla 31-6].....	119
Definición.....	34
Golpes con	
Match play [Regla 15-3a].....	82
Stroke play [Regla 15-3b].....	82
Tiempo utilizado en jugar [Definición de bola perdida].....	35
Bola injugable	
Alivio [Regla 28].....	114
Bola jugada desde un obstáculo de agua [Regla 26-2].....	110
Dañada, inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	58
Bola movida ver Levantar la bola	
Al buscar	
En obstáculo de agua [Reglas 12-1, 14-6].....	73, 80
Una bola cubierta en un obstáculo [Regla 12-1].....	73
Una bola en condiciones anormales del terreno [Regla 12-1d].....	74
Al medir [Regla 18-6].....	89
Al reparar hoyos viejos o divots [Regla 16-1c].....	83
Al quitar	
Impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	101
Marcador de bola [Reglas 20-1, 20-3a].....	92, 94
Obstrucciones móviles [Regla 24-1].....	102
Definición [Definición de bola movida].....	34
Después de tocar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	101

Durante la búsqueda	
[Reglas 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4].....	87, 87, 88, 88
Jugar una bola en movimiento [Regla 14-5].....	80
Por el jugador	
Accidentalmente [Regla 18-2].....	87
Después de tocar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	101
Intencionalmente [Regla 18-2].....	87
Por otra bola [Regla 18-5].....	88
Por un agente externo [Regla 18-1].....	87
Por un co-competidor [Regla 18-4].....	88
Por un oponente	
Durante la búsqueda [Regla 18-3a].....	88
En juego de tres bolas [Regla 30-2a].....	115
No durante la búsqueda [Regla 18-3b].....	88
No recuperable inmediatamente [Regla 18, nota 1].....	89

Bola perdida

Agua ocasional, terreno en reparación, Etc.	
[Regla 25-1 c].....	107
Condiciones anormales del terreno [Regla 25-1 c].....	107
Consideración al ritmo de juego [Etiqueta].....	29
Definición.....	35
En obstáculo de agua [Regla 26-1]	109
En obstrucciones temporales inamovibles [Apéndice I].....	139
Jugar una bola provisional cuando la bola puede estar perdida [Regla 27-2a].....	112
Obstrucción [Regla 24-3].....	104
Procedimiento [Regla 27-1].....	111

Bola provisional

Abandonar [Regla 27-2c].....	113
Consideración al ritmo de juego [Etiqueta].....	29
Cuando se permite [Regla 27-2a].....	112
Definición.....	35
Desde la mesa de salida [Regla 10-3].....	71
Regla local permitiendo jugar en obstáculo de agua [Apéndice I].....	144
Se convierte en la bola en juego [Definición de bola perdida, Regla 27-2b].....	35, 113

Bola, ver Bola dropeada; Bola levantada; Bola movida; Bola perdida;

Bola provisional ver Colocar la bola; Fuera de límites; Golpear

Ayuda al juego [Regla 22-1]	100
Aplicar material ajeno [Regla 5-2].....	57
Buscarla [Regla 12-1].....	73
Cambiada durante el juego de un hoyo [Regla 15-3a].....	82
Dañada, inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	58

Desviada o detenida [Regla 19].....	89
Ejercer influencia sobre [Regla 1-2].....	47
Embocada	
Definición.....	38
Que sobrecuelga el hoyo [Regla 16-2].....	84
Embocar	
Bola jugada desde la mesa de salida [Reglas 1-1, 15-1]	47, 81
No embocar en stroke play [Regla 3-2].....	51
En Agua ocasional [Definición].....	32
En obstáculo de agua	
Alivio [Regla 26-1].....	109
En agua en movimiento [Regla 14-6].....	80
Perdida o injugable fuera del obstáculo o fuera de límites desde [Regla 26-2b].....	110
Reposa en el mismo obstáculo después de jugarse desde [Regla 26-2a].....	110
En movimiento	
Desviada o detenida [Regla 19].....	89
Quitar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	101
Quitar obstrucciones [Regla 24-1].....	102
Enterrada	
Alivio [Regla 25-2].....	108
Regla Local [Apéndice I].....	135
En terreno en reparación	
[Definición de Terreno en reparación].....	45
Equivocada	
Bola baja, stroke play [Regla 31-5].....	118
Bola baja, match play [Regla 30-3c].....	116
Definición.....	34
Tiempo empleado en jugar [Definición de bola perdida].....	35
Especificaciones de la bola	
Detalles [Apéndice III].....	169
General [Regla 5-1].....	57
Golpearla honestamente [Regla 14-1].....	78
Identificación	
Levantar para [Regla 12-2].....	75
Marcar para [Reglas 6-5, 12-2].....	61, 75
Influenciar el movimiento de la bola [Regla 1-2].....	47
Injugable	
Dañada, inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	58
Procedimiento [Regla 28].....	114
Interfiere con el juego [Regla 22-2].....	100

Jugada	
Como se encuentra [Regla 13-1].....	76
Desde un lugar equivocado en stroke play [Regla 20-7c].....	98
Desde un lugar equivocado en match play [Regla 20-7b].....	98
En movimiento [Reglas 14-5, 14-6].....	80, 80
Mientras otra bola se encuentra en movimiento después de un golpe desde el green [Regla 16-1f].....	84
Limpiar [Regla 21].....	99
Lie	
Lie alterado [20-3b].....	95
Mejorar [Regla 13-2].....	118
Lista de bolas permitidas [Apéndice I].....	148
Recargada en el asta-bandera [Regla 17-4].....	86
Sustituir	
Se convierte en bola en juego [Regla 12-1].....	73
Definición [De bola sustituta].....	35
Durante el juego del hoyo [Reglas 15-1, 15-2].....	81, 81
Si no es inmediatamente recuperable [Regla 18 Nota 2, Regla 24-1 Nota, Regla 24-2b Nota 2, Regla 25-1b Nota 2].....	89, 102, 104, 107
Incorrectamente [Regla 20-6].....	98
No encontrada en condiciones anormales del terreno [Regla 25-1c].....	107
No encontrada en una obstrucción [Regla 24-3].....	104
Tocada	
Por el oponente [Regla 18-3].....	88
Por el jugador; a propósito [Regla 18-2].....	87
Verla al jugar [Regla 12-1].....	73
Bunker ver Obstáculos	
Bola injugable en [Regla 28].....	114
Definición.....	35
Punto de alivio más cercano [Reglas 24-2b, 25-1b].....	102, 105
Regla local, piedras en [Apéndice I].....	138
Caddie ver equipo	
Atender el asta-bandera [Regla 17].....	85
Bola movida por [Reglas 18-2, 18-3, 18-4].....	87, 88, 88
Compartir; estatus del [Definición de caddie].....	36
Definición.....	36
Infringir una Regla por [Regla 6-1].....	59
Prohibición del uso de caddie, Condiciones De la Competencia [Apéndice I]	149
Restricción para quien puede ser caddie [Condiciones de la Competencia, Apéndice I]	149

Posición durante el golpe [Regla 14-2].....	78
Uno por jugador [Regla 6-4].....	60
Caddie delantero	
Definición.....	36
Definición de Agente externo.....	32
Campo ver terreno en reparación	
Cuidado de [Etiqueta].....	30
Definición.....	45
Definición de límites y márgenes [Regla 33-2a].....	124
Injugable [Regla 33-2d].....	125
Prioridades en [Etiqueta].....	28
Campo injugable	
Decisión del Comité [Regla 33-2d].....	125
Carros de golf	
Condición de la Competencia prohibir el uso [Apéndice I].....	152
Prevenir daños innecesarios [Etiqueta].....	28
Castigo	
Castigo general	
Match play [Regla 2-6].....	50
Stroke play [Regla 3-5].....	53
De descalificación; cancelar, modificar o imponer [Regla 33-7].....	127
Dejado sin efecto al cancelar la ronda en stroke play [Regla 33-2d].....	125
Dejar sin efecto	
Por acuerdo [Regla 1-3].....	48
Por una Regla local [Regla 33-8b].....	127
Reportar al Comité cualquier infracción de una Regla que tenga penalidad máxima por ronda en competencias contra bogey, par y Stableford [Regla 32-1a Nota I].....	121
Reportar al oponente o anotador [Reglas 9-2, 9-3].....	68, 69
Tiempo límite para imponer	
Match play [Regla 34-1a].....	127
Stroke play [Regla 34-1b].....	128
Castigo de Golpe y distancia	
Bola en Obstáculo de agua [Regla 26-1a].....	109
Bola perdida [Regla 27-1].....	111
Bola Fuera de límites [Regla 27-1].....	111
Bola Injugable [Regla 28].....	114
Castigo General ver bajo Castigo	
Chipping	
Práctica antes de la ronda [Regla 7-1b].....	65
Práctica durante la ronda [Regla 7-2].....	66
Co-competidor	
Atender el asta-bandera [Regla 17].....	85

Bola en movimiento que golpea a [Regla 19-4].....	91
Bola movida por [Regla 18-4].....	88
Definición.....	37
Dudas de procedimiento [Regla 3-3a].....	51
Examinar la bola [Regla 5-3].....	58
Identificar la bola [Regla 12-2].....	75
Reclamación sobre bola inadecuada para jugar [Regla 5-3 Nota 1].....	58
Colocación preferente	
Decisión del Comité [Apéndice I].....	136
Regla local [Apéndice I].....	129
Colocar la bola	
Al dropearse o colocarse la bola está en juego [Regla 20-4].....	97
En el punto de donde se movió [Regla 20-3a].....	94
Incorrectamente sustituida, dropeada o colocada [Regla 20-6].....	97
Lie original alterado [Regla 20-3b].....	95
Movida accidentalmente [Regla 20-3a].....	94
No se queda en reposo en un punto [Regla 20-3d].....	96
Procedimiento al reanudar el juego [Regla 6-8d].....	65
Punto no determinable [Regla 20-3c].....	96
Comité ver Condiciones	
Anotador designado por el [Definición de Anotador].....	33
Condiciones de la Competencia [Regla 33-1, Apéndice I].....	124, 146
Construcción declarada como parte integral del campo [Definición de Obstrucción, Regla 33-2a].....	44, 124
Decisión	
De empates [Regla 33-6, Apéndice I].....	125, 152
Final [Regla 34-3].....	128
Definición.....	36
Definir	
Área de práctica [Regla 33-2c].....	125
Límites y márgenes del campo [Regla 33-2, Apéndice I].....	124, 131
Obstáculos de agua [Definición de obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral].....	42, 43
Obstrucciones movibles se convierten en inamovibles [Definición de Obstrucción].....	44
Extender la ronda estipulada en match play para decidir Un empate [Regla 2-3].....	49
Infracción grave por jugar de un lugar equivocado, reportar bola jugada para corregir [Regla 20-7c].....	98
Obligaciones y facultades [Regla 33].....	124
Prevenir el juego lento [Regla 6-7, nota 2].....	62

Reglamento de práctica [Reglas 7-1, 7-2 notas].....	65 66
Reglas locales hechas por [Regla 33-8a, Apéndice I].....	127,151
Salidas y grupos [Reglas 6-3, 33-3].....	60,126
Segunda bola, reportar haber jugado una [Regla 3-3a].....	51
Suma de scores y aplicación de ventajas [Reglas 6-6d nota 1, 33-5].....	62,126
Suspensión del juego [Regla 6-8].....	63
Tabla de ventajas [Regla 33-4].....	126
Compañero	
Ausente	
Bola baja en stroke play [Regla 31-2].....	118
Mejor bola y bola baja en juego por hoyos [Regla 30-3a].....	116
Compartir bastones [Regla 4-4b].....	56
Definición.....	37
Pedir consejo [Regla 8-1].....	67
Posición durante el golpe [Regla 14-2].....	79
Competencia contra bogey	
Descripción de [Regla 32-1].....	120
Registro de scores [Regla 32-1a].....	121
Infracción a una Regla que requiere ajuste del número de hoyos ganados [32-1a Nota 1].....	121
Resultado por hoyo [Regla 32-1a].....	121
Retraso indebido, juego lento [Regla 32-1a Nota 2].....	121
Competencias contra par	
Descripción de [Regla 32-1].....	120
Registro de scores [Regla 32-1a].....	121
Infracción a una Regla que requiere ajuste del número de hoyos ganados [32-1a Nota 1].....	121
Resultado por hoyo [Regla 32-1a].....	121
Retraso indebido, juego lento [Regla 32-1a Nota 2].....	121
Competencias Stableford	
Castigos de descalificación [32-2].....	123
Infracción a una Regla con castigo máximo por ronda [32-1b Nota 1].....	122
Puntuación [Regla 32-1b].....	122
Registro de scores [Regla 32-1b].....	122
Retraso indebido, juego lento [Regla 32-1b Nota 2].....	122
Competidor ver Co-competidor	
Bola no embocada [Regla 3-2].....	51
Definición.....	38
Dudas de procedimiento [Regla 3-3].....	51
Golpear bola en movimiento [Regla 19-2b].....	90
Jugar fuera de la mesa de salida [Regla 11-4b].....	72
Jugar fuera de turno [Regla 10-2c].....	71

Jugar una bola equivocada [Regla 15-3b].....	82
Rehusar cumplir las Reglas [Regla 3-4].....	82
Responsabilidades en el score [Regla 6-6].....	61
Concesión	
Del partido, hoyo o siguiente golpe [Regla 2-4].....	49
Condición de una bola	
Condiciones de la Competencia [Apéndice I].....	148
Condiciones	
Anti-doping [Apéndice I].....	152
Caddie	
Prohibición del uso de caddie [Apéndice I].....	149
Restricción para quien puede ser caddie [Apéndice I].....	149
Consejo en competencias por equipo [Apéndice I].....	151
Decisión de empates [Apéndice I].....	152
Distribución numérica para match play [Apéndice I].....	154
El jugador es responsable de conocer las Reglas [Regla 6-1].....	59
Especificaciones de bastones y de la bola	
Condición de “una bola” [Apéndice I].....	148
Lista de bolas permitidas [Apéndice I].....	148
Lista de cabezas de driver permitidas [Apéndice I].....	147
Establecidas por el Comité	
[Regla 33-1, Apéndice I].....	124, 146
Hoyos nuevos [Apéndice I].....	151
Práctica [Apéndice I].....	151
Ritmo de juego [Apéndice I].....	150
Suspensión del juego por situación peligrosa [Apéndice I].....	150
Transportación [Apéndice I].....	152
Condiciones anormales del terreno	
Alivio [Regla 25-1b].....	105
Bola movida durante la búsqueda [Regla 12-1d].....	75
Definición.....	37
Interferencia [Regla 25-1a]	105
Punto de alivio más cercano, Definición.....	44
Condiciones del campo	
Decisión del Comité.....	124
Reglas locales.....	131
Condiciones temporales ver Condiciones del campo	
Conducta	
Contraria al espíritu amateur [Regla 7-2].....	188
Detrimento del amateurismo.....	187
Consejo	
Definición.....	37
Durante la ronda estipulada [Regla 8-1].....	67

En competencias por equipos [Apéndice I]	151
Contratos [Regla 2-2].....	49
Cuadratura ver golpe	
Cuadratura anormal, interferencia con	
Condición anormal del terreno [Regla 25-1b excepción].....	106
Obstrucción inamovible [Regla 24-2b excepción].....	103
Construir una [Regla 13-3].....	76
Definición.....	37
Evitar interferencia con las marcas en la mesa de salida [Regla 11-2].....	72
Fuera de la mesa de salida [Regla 11-1].....	71
Fuera de límites [Definición de Fuera de límites].....	39
Honestamente tomar [Regla 13-2].....	76
Interferencia con	
Condición anormal del terreno [Regla 25-1a].....	105
Obstrucción inamovible [Regla 24-2a].....	102
Pararse a horcajadas o tocar la línea de putt [Regla 16-1e].....	83
Regla Local, Negar alivio por interferencia de [Regla 25-1a].....	105
Decisiones ver Comité	
Decisión final del árbitro [Regla 34-2].....	128
Equidad [Regla 1-4].....	48
Descalificación ver bajo Castigo	
Desvío accidental	
Bola accidentalmente desviada o detenida por un agente externo [Regla 19-1].....	89
Definición.....	37
Disputas	
Protestas [Reglas 2-5, 34].....	49, 127
Sobre puntos no cubiertos por las Reglas [Regla 1-4].....	48
Distancia	
Estimar o medir distancias [Regla 14-3, Regla 14-3 Nota].....	79, 80
Regla local [Apéndice I].....	146
Compartir información sobre distancia [Definición de Consejo].....	37
Distribución	
Match play [Apéndice I].....	154
Tabla numérica [Apéndice I].....	155
Divots	
Reparar divots [Etiqueta].....	30
Reponer [Regla 13-2].....	76
Dormie	
Definición [Regla 2-1].....	48
Dropear la bola ver a través del campo	
Cerca de un punto específico [Regla 20-2b].....	93

El jugador debe hacerlo [Regla 20-2a].....	93
En juego [Regla 20-4].....	97
Jugar bola dropeada en lugar equivocado [Regla 20-7].....	96
Levantar la bola erróneamente dropeada [Regla 20-6].....	96
Redropear [Regla 20-2c].....	94
Rueda y reposa	
En una posición con interferencia respecto de la condición de la que se tomó alivio [Regla 20-2c].....	94
Fuera de límites, en un obstáculo, más acerca del hoyo, Etc. [Regla 20-2c].....	94
Toca a cualquier persona o cualquier equipo [Regla 20-2a].....	93
Dudas de procedimiento	
Match play [Regla 2-5].....	49
Stroke play [Regla 3-3].....	51
Estacas	
Fuera de límites, usadas para definir [Definición de Fuera de límites].....	39
Obstáculos de agua, usadas para definir [Definición de Obstáculos de agua].....	42
Obstáculos de agua lateral, usadas para definir [Definición de Obstáculo de agua lateral].....	43
Terreno en reparación, usadas para definir [Definición de Terreno en reparación].....	45
Ejemplos de Reglas locales ver Reglas locales	
Adoptar [Apéndice I, Parte A].....	131
Áreas ecológicas [Apéndice I].....	133
Bola enterrada [Apéndice I].....	135
Cables temporales [Apéndice I].....	143
Colocación preferente y Reglas de invierno [Apéndice I].....	136
Equipos para medir distancia [Apéndice I].....	146
Hoyos de aireación [Apéndice I].....	137
Limpiar la bola [Apéndice I].....	137
Obstáculos de agua, bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1 [Apéndice I].....	144
Obstrucción inamovible cerca del green [Apéndice I].....	139
Obstrucciones temporales [Apéndice I].....	140
Piedras en bunkers [Apéndice I].....	138
Protección a árboles jóvenes [Apéndice I].....	132
Terreno en reparación, juego prohibido desde [Apéndice I].....	132
Trozos de pasto recién plantado [Apéndice I].....	138
Zonas de dropeo [Apéndice I].....	143
Empates	
Extender la ronda estipulada para decidir empates, match play [Regla 2-3].....	49

Recomendaciones, opciones [Apéndice I].....	152
Responsabilidades del Comité [Regla 33-6].....	126
Empuñadura ver bajo bastones	
Equidad	
Decisión de disputas [Regla 1-4].....	48
Equipo ver bola; Lista de drivers permitidos;	
Lista de bolas permitidas	
Artículos médicos, usados para aliviar una condición [Regla 14-3 Excepción 1].....	79
Ayudas artificiales, equipo inusual, uso inusual de equipo [Regla 14-3].....	79
Bola movida por [Reglas 18-2, 18-3, 18-4].....	87, 88, 88
Bola movida por, durante su búsqueda en juego por hoyos [Reglas 18-2, 18-3b].....	87, 88
Carro compartido, estatus [Definición de Equipo].....	38
Definición.....	38
Moverlo mientras una bola se encuentra en movimiento [Regla 24-1].....	102
Objetos puestos para el cuidado del campo [Definición de equipo].....	38
Recibir [Regla 6-2].....	185
Uso de la manera tradicionalmente aceptada [14-3 Excepción 2].....	80
Estatus de amateur, ver bajo Reglas	
Procedimiento de apelación – Estatus de amateur [Reglas 8-3 y 9-4].....	187, 181
Equipo inusual	
Equipo inusual, inusual uso de equipo, y [Regla 14-3].....	79
Normatividad [Apéndice IV].....	170
Equipos – gastos [Regla 4-2]	181
Equipos militares - gastos [Regla 4-2].....	183
Escribir	
Pérdida de Estatus de Amateur [Regla 6-4].....	186
Instrucción por escrito [Regla 5-3].....	53
Eventos patrocinados – Gastos [Regla 4-2].....	181
Eventos escolares – Gastos [Regla 4-2d].....	183
Fondos de subsistencia – Gastos [Regla 4-4].....	184
Destreza como golfista – Definición.....	175
Fuera de límites ver Obstrucciones	
Bola dropeada rueda fuera de límites [Regla 20-2c].....	93
Consideraciones para ritmo de juego [Etiqueta].....	29
Cuadratura fuera de límites [Definición de Fuera de límites].....	40
Decisión del Comité sobre [Apéndice I].....	131
Definición.....	39

Jugar una bola provisional cuando la bola puede estar fuera de límites [Regla 27-2a].....	112
Objetos que definen	
No son obstrucciones [Definición de Obstrucciones].....	44
Son fijos [Regla 13-2].....	76
Procedimiento [Regla 27-1].....	111
Gastos – recibir [Reglas 4-2 y 4-3].....	181, 184
Golfista amateur – Definición.....	75
Golfista juvenil	
Definición.....	176
Gastos [Regla 4-2b].....	182
Golpe ver Postura	
Asistencia	
Asistencia física [Regla 14-2].....	78
Ayudas artificiales [Regla 14-3].....	79
Bola dañada como resultado de [Regla 5-3].....	58
Cancelar [Regla 10-1c].....	70
Con una bola equivocada	
Bola baja en stroke play [Regla 31-5].....	118
Match play [Regla 15-3a].....	82
Stroke play [Regla 15-3b].....	82
Mejor bola o bola baja en juego por hoyos [Regla 30-3c].....	116
Con una bola provisional [Regla 27-2b].....	113
Conceder [Regla 2-4].....	49
Definición.....	40
Desde fuera de la mesa de salida [Regla 11-4].....	72
Golpear la bola más de una vez [Regla 14-4].....	72
Hoyo empatado [Regla 2-2].....	49
Jugar desde el sitio anterior [Regla 20-5].....	97
Seguridad [Etiqueta].....	28
Pedir consejo [Regla 8].....	67
Golpe de castigo	
Definición.....	40
Golpear	
Anclar el bastón [Regla 14-1b].....	78
Asta-bandera o a quien la atiende [Regla 17-3].....	86
Honestamente [Regla 14-1].....	78
La bola más de una vez [Regla 14-4].....	80
Golpes alternos	
Definición para stroke play	
[Definición de Formatos de stroke play].....	39
Definición para match play	
[Definición de Formatos de match play].....	39

Stroke play [Regla 29-3].....	115
Match play [Regla 29-2].....	115
Orden de juego [Regla 29-1].....	115
Green ver Obstáculos; Impedimentos sueltos; y Obstrucciones	
Hoyos de aireación [Apéndice I].....	137
Bola	
En condiciones anormales del terreno [Regla 25-1b].....	105
Levantarla [Reglas 16-1b, 20-1].....	83, 92
Limpiarla [Reglas 16-1b, 21, 22].....	99, 99
No embocada [Regla 3-2].....	51
Sobre cuelga el hoyo [Regla 16-2].....	84
Conceder al oponente el siguiente golpe [Regla 2-4].....	49
Consideración para otros jugadores [Etiqueta].....	29
Definición.....	40
Green equivocado	
Alivio [Regla 25-3b].....	108
Definición.....	40
Interferencia por un [Regla 25-3a].....	108
Hacer una reclamación antes de abandonar [2-5].....	49
Impedimentos sueltos sobre el	
[Definición de Impedimentos sueltos].....	41
Indicar la línea de putt [Regla 8-2b].....	67
No embocar en match play [Regla 3-2].....	51
Obstrucciones inamovibles cerca del [Apéndice I].....	139
Línea de putt	
Posición del caddie o compañero de bando [Regla 14-2b].....	78
Pararse a horcajadas o sobre la línea de putt [Regla 16-1e].....	84
Probar la superficie [Regla 16-1d].....	84
Tocar [Regla 16-1a].....	83
Práctica	
Antes o entre rondas [Regla 7-1b].....	65
Durante la ronda [Regla 7-2].....	66
Probar la superficie [Regla 16-1d].....	84
Punto de alivio más cercano [Reglas 24-2b, 25-1b].....	102, 105
Reparar daños a [Etiqueta, Regla 16-1c].....	30, 83
Green equivocado	
Definición.....	40
Definición de Punto de alivio más cercano.....	44
Grupo de tres	
Definición [Definición de Formatos de match play].....	38
Orden de juego [Regla 29-1].....	115

Grupos ver Stroke play

Permitir el paso mientras se busca una bola [Etiqueta].....	30
Prioridad en el campo [Etiqueta].....	30

Guantes

Requisito de ser sencillos [Regla 14-3 y Apéndice IV].....	79, 171
--	---------

Handicap

Aplicarlas, responsabilidad del Comité [Regla 33-5].....	126
Match play [Regla 6-2a].....	59
Jugar con una ventaja equivocada	
Con conocimiento en stroke play [Regla 34-1b].....	128
Match play [Regla 6-2a].....	59
Stroke play [Regla 6-2b].....	59
Responsabilidad del jugador [Regla 6-2].....	59

Honor ver Orden de juego

Definición.....	40
Determinación [Reglas 10-1a, 10-2a].....	69, 70
En competencias contra par, bogey y Stableford [Regla 32-1].....	120

Hora de inicio

Responsabilidades del Comité [Regla 33-3].....	126
Responsabilidades del jugador [Regla 6-3a].....	60

Hoyo ver Línea de juego, Match play

Bola embocada	
Desde la mesa de salida [Reglas 1-1, 15-1].....	47, 81
No embocada, stroke play [Regla 3-2].....	51
Bola que sobre cuelga [Regla 16-2].....	84
Colocar el asta-bandera [Etiqueta].....	31
Concesión en match play [Regla 2-4].....	49
Dañado [Regla 33-2b].....	125
Definición.....	41
Determinar el score por una segunda bola	
jugada en stroke play [Regla 3-3b].....	51
Empatado [Regla 2-2].....	49
Excavado por un Animal de madriguera	
[Definición de Animal de madriguera].....	32
Excavado por un Animal de madriguera, reptil o ave	
[Definición de Terreno en reparación].....	45
Ganador [Regla 2-1].....	48
Hecho por el jardinero [Definición de Terreno en reparación].....	45
Nuevos hoyos para competencia [Regla 33-2b, Apéndice I].....	125, 151
Número de hoyos en la ronda estipulada	
[Definición de Ronda estipulada].....	45
Probar la superficie del green durante el juego [Regla 16-1d].....	84
Score equivocado [Regla 6-6d].....	62

Tiempo permitido para terminar [Regla 6-7, nota 2].....	62
Hoyo en uno – Premio [Regla 3-2b].....	180
Hoyo empatado [Regla 2-2].....	49
Hoyos de aireación	
Regla Local [Apéndice I]	137
Hoyos viejos	
Reparación [Regla 16-1c].....	84
Identificación de la bola ver bajo Bola	
Impedimentos sueltos ver Obstáculos;	
y Obstrucciones	
Agua ocasional [Definición de Agua ocasional].....	32
Alivio [Regla 23-1].....	101
Definición.....	41
En el green [Definición de Impedimentos sueltos].....	41
Quitar	
De la línea de putt [Regla 16-1a].....	83
En un obstáculo [Regla 13-4].....	77
Mientras la bola se encuentra en movimiento [Regla 23-1].....	101
Piedras en un bunker; Regla local [Apéndice I].....	138
Individual	
Partidos, Definición [Definición de Formatos de match play].....	38
Stroke play, Definición [Definición de Formatos de stroke play].....	39
Información equivocada	
Cancelación del tiempo límite para una reclamación	
[Reglas 2-5, 34-1].....	49, 127
Sobre el número de golpes efectuados [Regla 9-2].....	68
Información sobre el número de golpes efectuados	
General [Regla 9-1].....	68
Match play [Regla 9-2].....	68
Stroke play [Regla 9-3].....	69
Instrucción	
Compensación [Regla 5].....	184
Definición	176
Irregularidades en la superficie [Regla 13-2]	
Jardinero	
Hoyo hecho por; status de [Definición de Terreno en reparación].....	45
Juego de golf	
Definición [Regla 1-1].....	47
Juego empatado	
Decisión de empates [Regla 33-6].....	126
Juego lento	
Castigo [Regla 6-7].....	62
Stroke play, modificación al castigo [Regla 6-7 Nota 2].....	62

Jugador

Bola movida	
Accidentalmente [Regla 18-2].....	87
Intencionalmente [Reglas 1-2, 18-2].....	47, 87
Después de tocar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	101
Consideración a otros jugadores [Etiqueta].....	29
Examinar la bola [Regla 5-3].....	58
Identificar la bola [Regla 12-2].....	75
Reclamaciones [Regla 2-5].....	49
Responsabilidad de jugar la bola, correcta [Reglas 6-5, 12-2].....	61, 75

Levantar la bola ver Limpiar la bola, Punto de alivio más cercano

A través del campo, sin castigo [Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b].....	58, 64, 75, 99, 102, 105
Bola erróneamente dropeada [Regla 20-6].....	97
Castigo [Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1].....	58, 64, 75, 87, 92
Cuando afecta el juego de otro jugador [Regla 22].....	99
Cuando el juego se encuentra suspendido [Regla 6-8c].....	64
un lugar equivocado [Regla 20-6].....	97
Encima o dentro de una obstrucción móvil [Regla 24-1].....	102
En el green [Regla 16-1b].....	83
En un bunker [Reglas 12-2, 13-4, 24-2b (ii), 25-1b (ii)].....	75, 77, 102, 106
En un obstáculo de agua [Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2].....	58, 64, 75, 99, 102, 109, 110
Interferencia por condiciones temporales [Apéndice I].....	140
Marcar antes de [Regla 20-1].....	92
Para determinar su estado [Regla 5-3].....	58
Para identificación [Regla 12-2].....	75

Lie de la bola ver bajo Bola**Limpiar la bola**

Al reanudar el juego [Regla [6-8d].....	64
Al tomar alivio de	
Áreas ecológicas [Apéndice I].....	133
Bola injugable [Regla 28].....	114
Condiciones anormales del terreno [Regla 25-1].....	105
Obstáculo de agua [Regla 26-1].....	109
Obstrucciones inamovibles [Regla 24-2].....	102
Obstrucción móvil [Regla 24-1].....	102
Obstrucción temporal [Apéndice I].....	140
Condiciones temporales, alivio [Apéndice I].....	135
Cuándo está permitido y cuándo no [Regla 21].....	99
En el green [Reglas 16-1b, 21, 22].....	84, 99, 99

Línea de juego ver línea de putt

Definición.....	41
Evitar interferencia de las marcas de salida [Regla 11-2].....	72
Indicar	
En el green [Regla 8-2b].....	67
En otro lugar que no sea el green [Regla 8-2a].....	67
Interferencia de [Reglas 24-2a, 25-1a].....	102, 105
Interferencia de, Regla Local	
Obstrucciones inamovibles cercanas al green [Apéndice I].....	139
Obstrucciones temporales inamovibles [Apéndice I].....	140
Mejorar [Regla 13-2].....	76
Posición del caddie o compañero de bando [Regla 14-2].....	78

Línea de putt ver Línea de juego

Definición.....	41
Indicar la línea [Regla 8-2b].....	67
Pararse a horcajadas sobre [Regla 16-1e].....	84
Posición del caddie o compañero de bando [Regla 14-2].....	78
Reparar hoyos viejos, divots y otros daños [Regla 16-1c].....	83
Retirar impedimentos sueltos [Regla 16-1a].....	83
Tocar [Regla 16-1a].....	83

Líneas ver Estacas

Terreno en reparación, usadas para definir	
[Definición de Terreno en reparación].....	45
Obstáculos de agua lateral, usadas para definir	
[Definición de Obstáculos de agua lateral].....	43
Fuera de límites, usadas para definir	
[Definición de Fuera de límites].....	39
Obstáculos de agua, usadas para definir	
[Definición de Obstáculos de agua].....	42

Lista de bolas permitidas

Condiciones de la Competencia	
[Regla 5-1, 33-1, Apéndice I].....	57, 124, 148

Lista de cabezas de driver permitidas [Apéndice I]

Condiciones de la Competencia	
[Regla 4-1, 33-1, Apéndice I].....	53, 124, 147

Lugar equivocado

Bola jugada desde	
Stroke play [Regla 20-7c].....	98
Match play [Regla 20-7b].....	98
Levantar una bola dropeada o colocada en [Regla 20-6].....	97

Match play ver Mejor bola y Bola Baja en juego**por hoyos, Castigos, Scores**

Asta-bandera atendida sin autorización [Regla 17-2].....	85
--	----

Bola jugada desde un lugar equivocado [Regla 20-7b].....	98
Bola movida por el jugador [Regla 18-2].....	87
Bola movida por el oponente	
Durante la búsqueda [Regla 18-3a].....	88
No durante la búsqueda [Regla 18-3b].....	88
Castigos	
Acuerdo para dejar sin efecto [Regla 1-3].....	48
Castigo general [Regla 2-6].....	50
Descalificación, discreción del Comité [Regla 33-7].....	127
Reclamaciones [Regla 2-5].....	49
Reportar al oponente [Regla 9-2].....	68
Tiempo límite para imponerlo [Regla 34-1a].....	127
Combinar con stroke play [Regla 33-1].....	124
Concesión del partido, hoyo o siguiente golpe [Regla 2-4].....	49
Desempate, arreglo para desempate [Regla 2-3, Apéndice I].....	49, 153
Distribución numérica general (Draw) [Apéndice I].....	154
Ganador	
Hoyo [Regla 2-1].....	48
Partido [Regla 2-3].....	49
Golpe con bola equivocada [Regla 15-3].....	82
Hoyo empatado [Regla 2-2].....	49
Información equivocada sobre el número	
de golpes efectuados [Regla 9-2].....	68
Juego lento [Regla 6-7].....	62
Jugar fuera de la mesa de salida [Regla 11-4a].....	72
Orden de juego [Reglas 10-1a, 29-2, 30-3c].....	69, 115, 116
Práctica	
Antes o entre rondas [Regla 7-1a].....	65
Durante la ronda [Regla 7-2].....	66
Estado del partido [Regla 2-1].....	48
Reclamaciones [Regla 2-5].....	49
Ritmo de juego [Etiqueta].....	29
Suspender el juego por acuerdo [Regla 6-8a].....	63
Ventaja [Regla 6-2a].....	59
Marcador de bola	
Bola marcada no levantada [Definición de bola sustituta].....	36
Movido	
Accidentalmente [Regla 20-1].....	92
Al levantar la bola [Regla 20-1].....	92
Al recolocar la bola [Regla 20-3a].....	94
Al reparar el hoyo anterior o divots [Regla 16-1c].....	83
Marcas de la mesa de salida	
Status de [Regla 11-2].....	72

Material apilado para su retiro	
[Definición de Terreno en reparación].....	45
Medición	
Ayuda artificial [Regla 14-3].....	79
Bola movida al efectuar [Regla 18-6].....	89
Mejor bola match play ver Bola Baja en match play	
Castigo	
Aplicables al bando [30-3d].....	116
Descalificación del bando [Regla 30-3e].....	117
Efecto de otros [Regla 30-3f].....	117
Compañero ausente [Regla 30-3a].....	116
Definición [Definición de Formatos de match play].....	38
Máximo número de bastones [Regla 30-3d].....	117
Orden de juego [Regla 30-3b].....	116
Membresía – pérdida de Estatus de Amateur [Regla 6-6].....	187
Mesa de salida ver Honor	
Colocar la bola sobre un tee [Regla 11-1].....	71
Crear o eliminar irregularidades en la superficie [13-2].....	76
Definición.....	42
Embocar con la misma bola [Regla 15-1].....	81
Evitar daños innecesarios [Etiqueta].....	31
Golpe anterior jugado desde [Regla 20-5].....	97
Jugar bola provisional o segunda desde [Regla 10-3].....	71
Jugar fuera de [Regla 11-4].....	72
Mesa de salida equivocada [Regla 11-5].....	73
No embocar, corregir el error [Regla 3-2].....	51
Orden de juego	
Grupo de tres o golpes alternos [Regla 29-1].....	115
Match play [Regla 10-1a].....	69
Stroke play [Regla 10-2a].....	69
Pararse fuera para jugar la bola desde [Regla 11-1].....	71
Práctica en o cerca	
Antes o entre rondas [Regla 7-1b].....	65
Durante la ronda [Regla 7-2].....	66
Reclamar antes de jugar desde la siguiente [Regla 2-5].....	49
Remover rocío, escarcha o agua [Regla 13-2].....	76
Objeto artificial	
Definición [Definición de obstrucción].....	44
Obligatoriedad – Estatus de amateur [Regla 8-2].....	188
Observador	
Definición.....	42
Agente externo [Definición de Agente externo].....	32

Obstáculo de agua ver bajo Obstáculos**Obstáculo de agua lateral ver Obstáculos, Estacas**

Alivio [Regla 26-1].....	109
Decisión del Comité [Apéndice I].....	144
Definición.....	43

Obstáculos ver Obstrucciones, Estacas

Alivio de Obstrucción temporal.....	140
Asentar el bastón en [Regla 13-4].....	77
Bola en,	
levantada y que puede ser dropeada o colocada en [Regla 13-4].....	77
Rueda dentro de, se acerca al hoyo, Etc.	
Cuándo debe redropearse [Regla 20-2c].....	93
Bola jugada desde, queda en reposo en otro [Regla 13-4 excepción 3].....	77
Bunkers [Definición de Bunker].....	35
Buscar una bola cubierta en [Regla 12-1].....	73
Definición.....	42
Golpe anterior jugado desde [Regla 20-5].....	97
Golpes efectuados con una bola equivocada [Regla 15-3].....	82
Identificar la bola en un [Regla 12-2].....	75
Práctica prohibida desde [Regla 7-2].....	66
Poner los bastones en [Regla 13-4].....	77
Probar la condición [Regla 13-4].....	77
Tocar el suelo o agua en un Obstáculo de agua,	
con la mano o con el bastón [Regla 13-4].....	77
Obstáculos de agua (incluye Obstáculos de agua lateral)	
Agua ocasional [Definición de Agua ocasional].....	32
Bola en movimiento en el agua, dentro de jugada [Regla 14-6].....	80
Bola dentro, alivio	
Opciones [Regla 26-1].....	109
Prohibido desde condiciones anormales del terreno	
[Regla 25-1b Nota 1].....	107
Prohibido desde obstrucciones inamovibles	
[Regla 24-2b Nota 1].....	103
Bola jugada desde, perdida o injugable fuera del obstáculo	
o fuera de límites [Regla 26-2b].....	110
Bola jugada desde, queda en reposo en el mismo	
u otro obstáculo [Regla 26-2a].....	110
Bola jugada provisionalmente, regla local.....	144
Buscar la bola sondeando el agua [Regla 12-1c].....	74
Definición.....	42
Estacas que definen, estatus [Definición de Obstáculo	
de agua y Obstáculo de agua lateral].....	42, 43
Obstáculo de agua lateral	

[Definición de Obstáculo de agua lateral].....	43
Zonas de dropeo, Regla local [Apéndice I].....	143
Obstrucciones ver Obstáculos; Impedimentos sueltos; y Fuera de límites	
Área de swing [Reglas 24-2a].....	102
Bola no encontrada en [Regla 24-3].....	104
Bola movida durante la búsqueda [Regla 12-1].....	73
Decisión del Comité [Apéndice I].....	139
Definición.....	44
Inamovibles [Regla 24-2, Apéndice I].....	102, 139
Interferencia con el lie de la bola, cuadratura e intervención de línea de juego o de putt [Reglas 24-1, 24-2a, Apéndice I].....	102, 102, 139
Movibles [Regla 24-1].....	102
Obstrucción inamovible cerca del green [Apéndice I].....	139
Piedras en bunkers [Apéndice I].....	138
Quitar en un obstáculo [Regla 13-4].....	77
Regla Local	
Líneas de corriente y cables temporales [Apéndice I].....	143
Obstrucción inamovible cerca del green [Apéndice I].....	139
Obstrucciones temporales inamovibles [Apéndice I].....	140
Piedras en bunkers [Apéndice I].....	138
Zonas de dropeo [Apéndice I].....	145
Temporales [Apéndice I].....	140
Tocar [Regla 13-4 Nota].....	77
Oponente	
Atender el asta-bandera sin autorización [Regla 17-2].....	85
Definición	44
Bola desviada por [Regla 19-3].....	91
Bola desviada en Juego de tres Bolas en juego por hoyos [Regla 30-3b].....	116
Bola movida por [Regla 18-3].....	88
Reportar castigo a [Regla 9-2].....	68
Orden de juego ver Honor	
Competencias bogey, par y Stableford [Regla 32].....	120
Consideraciones para otros jugadores [Etiqueta].....	29
Cuándo la bola no se jugará como se encuentra [Regla 10-1 Nota, 10-2 Nota]	70, 71
Stroke play [Regla 10-2].....	70
Match play [Regla 10-1].....	69
Mejor bola y Bola baja en match play [Regla 30-3b].....	116
Provisional o segunda bola jugada desde la mesa de salida [Regla 10-3].....	71

Parte integral del campo

Decisión del Comité [Definición de obstrucción, Regla 33-2a, Apéndice I].....	124, 131
--	----------

Práctica ver Área de práctica, Swings de práctica

Antes o entre rondas [Regla 7-1].....	65
Durante la ronda [Regla 7-2].....	66
Prohibido practicar en o cerca del último green jugado, condición de la competencia [Apéndice I]	151

Partido ver Bandos

Concesión [Regla 2-4].....	49
Definición [Definición de Formatos de match play].....	38
Ganador [Regla 2-3].....	49

Partido de tres bolas

Bola accidentalmente desviada o detenida por un oponente [Regla 30-2b].....	116
Bola en reposo movida por un oponente [Regla 30-2a].....	115
Definición [Definición de Formatos de match play].....	38

Pasto

Cortado, puesto en posición [Regla 13-2].....	76
En o alrededor de un bunker; no en obstáculo [Definición de bunker].....	35
Pasto apilado para su retiro [definición de terreno en reparación].....	45
Trozos de pasto, alivio por Regla local [Apéndice I].....	138

Patrocinio de gastos – [Regla 4-2d] 181**Prestar el nombre – pérdida de Estatus de amateur [Regla 6-2]..... 185****Política - sobre apuestas..... 192****Precio al público – Definición..... 176****Premios**

Aceptación de [Regla 3].....	179
Jugar por dinero [Regla 3-1].....	179

Premio simbólico – Definición..... 176**Presentaciones personales – pérdida de Estatus de Amateur [Regla 6-3]..... 186****Profesionalismo**

Significado de [Regla 2-1].....	177
Período de espera para restitución [Regla 9-2b (i)].....	189

Promoción – pérdida de Estatus de amateur [Regla 6-2]..... 185**Protección de los elementos – [Regla 14-2]..... 78****Punto de alivio más cercano**

A través del campo [Reglas 24-2b, 25-1 b].....	102, 105
Definición.....	44
En el green [Reglas 24-2b, 25-1 b].....	102, 105
En un bunker [Reglas 24-2b, 25-1 b].....	102, 105

Punto de referencia para redropear [Regla 20-2c (vii)]	94
Reclamaciones	
Match play	
Dudas, disputas y controversias [Regla 2-5]	49
Reclamaciones y castigos [Regla 34-1a]	127
Stroke play, reclamaciones y castigos [Regla 34-1b]	128
Reinstalación – Estatus de Amateur [Regla 9]	188
Reglas ver castigo	
Autorización para modificar [Apéndice I]	131
Estatus de Amateur	173
Definición	45
Dejar sin efecto	
Decisión del Comité [Regla 33-1]	124
Por acuerdo [Regla 1-3]	48
Infringir; castigo general	
Match play [Regla 2-6]	50
Stroke play [Regla 3-5]	53
Reglas Locales [Regla 33-8, Apéndice I]	127, 131
Puntos no cubiertos [Regla 1-4]	48
Rehusar cumplir; stroke play [Regla 3-4]	53
Responsabilidades del jugador [Regla 6-1]	59
Tres bolas, mejor bola y Bola baja en match play [Regla 30-1]	116
Reglas de invierno ver bajo Colocaciones preferentes	
Reglas locales ver ejemplos de Reglas locales	
Colocación preferente y Reglas de invierno [Apéndice I]	136
Equipos para medir distancia [Apéndice I]	146
Dejar sin efecto [Regla 33-8b]	127
Conflicto con las Reglas de Golf [Regla 33-8]	127
Negar alivio de interferencia en la cuadratura por condición anormal del terreno [Regla 25-1a Nota]	105
Prohibido jugar	
Desde terreno en reparación [Definición de Terreno en reparación, Apéndice I]	46, 132
Desde un área ecológica [Definición de Terreno en reparación y de Obstáculo de agua, Apéndice I]	46, 144
Punto de alivio más cercano [Regla 24-2b Nota 3]	104
Responsabilidad del Comité [Regla 33-8a, Apéndice I]	127, 131
Zonas de dropeo [Apéndice I]	145
Retraso de juego	
Castigo [Regla 6-7]	62
Retraso indebido. Ver juego lento	
Ritmo de juego	
Al buscar una bola [Etiqueta]	29

Prevenir el juego lento [Regla 6-7 nota 2, Apéndice I].....	62, 150
Ronda estipulada	
Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo [Regla 14-3].....	79
Bastones	
Cambiar sus características de juego [Regla 4-2a].....	54
Dañados [Regla 4-3].....	55
Caminar durante, condiciones de la competencia [Apéndice I].....	152
Consejo durante [Regla 8-1].....	67
Definición.....	45
Extensión para decidir empates en juego por hoyos [Regla 2-3].....	49
Número máximo de bastones permitido [Regla 4-4a].....	56
Reducción de hoyos después de iniciar la ronda [Regla 33-1].....	124
Tiempo permitido para jugar [Regla 6-7 nota 2].....	62
Score equivocado	
De un hoyo [Regla 6-6d].....	62
Por no incluir un castigo [Regla 6-6d Excepción].....	62
Scores	
Bola baja en match play [Regla 31-3].....	118
Determinación del score al jugarse dos bolas en juego por hoyos [Regla 3-3b].....	51
Modificaciones prohibidas después de entregar la tarjeta [Regla 6-6c].....	61
Responsabilidades del Anotador [Reglas 6-6a, 31-4, 32-1b].....	61, 118, 122
Responsabilidades del Comité [Regla 33-5].....	126
Responsabilidades del jugador [Reglas 6-6b, 6-6d, 31-4].....	61, 62, 118
Score equivocado [Regla 6-6d].....	62
Segunda bola	
Desde la mesa de salida [Regla 10-3].....	71
Determinar el score del hoyo [Regla 3-3b].....	52
Jugada al existir dudas de procedimiento [Regla 3-3].....	51
Seguridad	
Consideraciones [Etiqueta].....	28
Spikes ver Zapatos de golf	
Suspensión del juego	
Decisión del Comité [Regla 33-2d].....	125
Condiciones que requieren suspensión inmediata [6-8b nota y Apéndice I].....	63, 150
Procedimiento para los jugadores [Regla 6-8b].....	63
Stroke Play ver bola baja stroke play, castigos; scores	
Acordar jugar fuera de turno [Regla 10-2c].....	71
Asta-bandera, atendida sin autorización [Regla 17-2].....	85
Castigos	
Acuerdo para dejar sin efecto [Regla 1-3].....	48

Castigo general [Regla 3-5].....	53
Descalificación, decisión del Comité [Regla 33-7].....	127
Descripción de [Regla 3-1].....	51
Reportar al Anotador [Regla 9-3].....	69
Tiempo límite para imponer [Regla 34-1b].....	128
Ganador [Regla 3-1].....	51
Golpes con bola equivocada [Regla 15-3].....	82
Juego lento, modificación al castigo [Regla 6-7 Nota 2].....	92
Jugar fuera de turno [Regla 10-2c].....	71
Rehusar cumplir con las Reglas [Regla 3-4].....	53
Segunda bola [Regla 3-3a].....	51
Combinar con match play [Regla 33-1].....	124
Dudas de procedimiento [Regla 3-3].....	51
Grupos	
Cambiar [Regla 6-3b].....	60
Responsabilidad del Comité [Regla 33-3].....	126
Información sobre el número de golpes efectuados [Regla 9-3].....	69
Jugar desde fuera de la mesa de salida [Regla 11-4b].....	72
Jugar desde un lugar equivocado [Regla 20-7c].....	98
No embocar [Regla 3-2].....	51
Nuevos hoyos [Regla 33-2b, Apéndice I].....	125, 151
Orden de juego [Reglas 10-2a, 10-2c, 29-3].....	70, 71, 115
Handicap [Regla 6-2b].....	59
Swing de práctica	
Evitar daños al campo [Etiqueta].....	31
No es practicar [Regla 7-2 nota 1].....	66
Tabla numérica	
Determinar lugares en [Apéndice I].....	154
Tabla numérica general	
Determinar lugares en [Apéndice I].....	154
Tees	
Definición [Apéndice IV].....	170
Uso de tees no autorizados [Regla 11-1].....	71
Tee y colocar la bola en un tee ver mesa de salida	
Bola que cae del tee [Regla 11-3].....	72
Definición [Apéndice IV].....	170
Métodos de colocar en [Regla 11-1].....	71
Uso de tees no autorizados [Regla 11-1].....	71
Terreno en reparación ver estacas	
Alivio [Regla 25-1b].....	105
Bola dentro de, movida durante la búsqueda [Regla 12-1].....	73
Definición.....	45
Definido por el Comité [Regla 33-2a].....	124

Estacas que definen, estatus [Definición de Terreno en reparación].....	45
Estatus de cosas en crecimiento dentro, [Definición de Terreno en reparación].....	45
Juego prohibido desde [Apéndice I].....	132
Material apilado para su retiro, status de [Definición de Terreno en reparación].....	45
Regla Local, zonas de dropeo [Apéndice I].....	145
Testimonio	
Aceptación de [Regla 3-3].....	181
Definición.....	176
Tocar	
Al buscar e identificar [regla 12-1].....	73
Con el bastón en un obstáculo [Regla 13-4 nota].....	77
Tocar la bola ver bajo Bola	
Tomar postura ver Cuadratura	
Definición.....	46
Tocar la línea de putt [Regla 16-1a].....	83
Tomando postura	
Determinación del punto de alivio más cercano [definición de punto de alivio más cercano].....	44
Tormenta eléctrica	
Situación peligrosa [Apéndice I].....	150
Suspensión del juego [Regla 6-8a].....	63
Transmisión – pérdida de Estatus de Amateur [Regla 6-4].....	186
Transportación	
Caminar durante la ronda, condiciones de la competencia [Apéndice I].....	152
Tabla de ventajas [Regla 33-4].....	126
Vestimenta	
Normas generales [Apéndice IV].....	172
Zapatos de golf, spikes	
Reparar daños al green [Regla 16-1c].....	83
Reparar daños causados por [Etiqueta].....	31
Zonas de dropeo	
General [Apéndice I].....	145

Ante cualquier duda que pudiera surgir en la interpretación de las Reglas en español, prevalecerá la versión original en inglés de la USGA.

FEDERACIÓN MEXICANA DE GOLF, A.C.

Av. Insurgentes Sur 1605, piso 10 Torre Mural
Col. San José Insurgentes
03900 México, D.F.
Tel: (55) 1084 2170 Fax: (55) 1084 2179
www.fmg.org.mx
Email: fmg@fmg.org.mx

FMG



ASOCIACIONES NACIONALES

Asociación Mexicana Femenil de Golf, A.C.

Av. Insurgentes Sur 1605, piso 10 Torre Mural
Col. San José Insurgentes
03900 México, D.F.
Tel: (55) 1084 2170 Fax: (55) 1084 2179
www.amfg.org.mx
Email: amfg@amfg.org.mx



Asociación Mexicana de Golf Senior, A.C.

Av. Insurgentes Sur 1605, piso 10 Torre Mural
Col. San José Insurgentes
03900 México, D.F.
Tel: (55) 1084 2170 Fax: (55) 1084 2179



Profesionales de Golf Asociados de México Clubes y Gira, A.C.

Priv. 43 B sur No. 4716 Int. I
Col. Estrella del Sur
72190 Puebla, Puebla.
Tel: (222) 169-7275
www.pgam.com.mx
director@pgam.com.mx , maria.roberta@pgam.com.mx



ASOCIACIONES REGIONALES

Golf Zona Centro A.C.

Ex-hacienda Grande S/N
Col. Club de Golf Tequisquiapan
76750 Tequisquiapan, QRO
Tel:(462) 139-0755
www.zonacentro.org
rafaelmaganareyes@prodigy.net.mx
yayoi_degar@hotmail.com



Golf Amateur de Occidente, A.C.

Av. Mariano Otero #5312-6
Col. Paseos Del Sol
45079 Zapopan, Jal.
CP. 45079
Tel: (33) 3642-2054 Fax: (33) 3642 2055
www.gado.com.mx
email: gado@gado.com.mx



Asociación de Golf del Sur, A.C.
Boulevard Lomas de Cocoyoc N° 1 BIS
Col. Fracc. Lomas de Cocoyoc,
62840 Atlatlahucan, Morelos
Tel: (735) 392-3440
www.golfsur.com.mx
asistente-presidencia@golfsur.com.mx



Asociación de Golf del Sureste, A.C.
Km. 14.5 Carretera Mérida - Progreso
Fracc. La Ceiba
97300 Mérida, Yuc.
Tel. (999) 944-2545
www.golfsureste.com
oficina@golfsureste.org



Asociación de Clubes de Golf del Norte, A.C.
Loma Redonda No, 2723
Col. Lomas de San Francisco
64710 Monterrey, N.L.
Tel. (81) 8123 2442
www.acgn.com.mx
Lgalvan@acgn.com.mx



Asociación de Golf del Valle de México, A.C.
Av. Lomas Verdes 750 int. 204
Col. Lomas Verdes
53120 Naucalpan, Edo. de México.
Tel.: (55) 5343-9636
www.agvm.com.mx
agvm@agvm.mx

