



Reglas de golf

Aprobadas por R&A Rules Limited y United States Golf Association

1º Edición vigente a partir del 1º de enero de 2008

© 2007 R&A Rules Limited y la United States Golf Association.

Todos los derechos reservados

Traducción de la Comisión de reglas y reglamentos de la Asociación Argentina de golf

Prólogo

El apasionante deporte del golf constituye actualmente una de las prácticas deportivas que crece con mayor rapidez y de manera imparable, ganando más adeptos día a día. Concebido en un principio como un deporte de caballeros, el pasar de los años ha generado que sea también de interés para los más jóvenes y mujeres, convirtiéndose en una disciplina que reúne y fortalece las bondades de ejercitar la humildad, el respeto, la seguridad, dominio, y el desarrollo de la inteligencia espacial y corporal. La Federación Dominicana de Golf, Fedogolf, se ha preocupado por proporcionar a todos los golfistas una herramienta de respaldo, de orientación y de enriquecimiento: las reglas del golf. En una labor conjunta con la Asociación Argentina de Golf, la Royal & Ancient Golf Club of Saint Andrew, se ha logrado facilitar a los golfistas de República Dominicana el libro "Reglas de golf", en donde no solo podrán encontrar las normas básicas dentro de la práctica de este deporte, sino además orientaciones en casos específicos en los que haya que tomar decisiones respecto a las jugadas, reglas de la condición de aficionado, las penalidades, las responsabilidades del jugador, entre otros puntos de interés para todos los amantes del golf. Este libro es el resultado de una ardua labor entre R&A Rules Limited y la United State Golf Association (USGA) para reunir todo el material necesario y de importancia que sirve de apoyo y de guía en el mundo del golf y por esta razón Fedogolf considero de vital importancia extender su alcance hasta los dominicanos. La Federación Dominicana de Golf, agradece a la Federación Argentina de Golf por su valiosa colaboración al otorgarnos el derecho de utilizar su traducción en la presente edición.

Rafael Canario, director general Federación Dominicana de Golf

Directiva Fedogolf

Juan Cohen Sánder
Presidente

Francisco Melo Chala
Pasado Presidente

Carlos Elmúdesi
Vice-Presidente

Ubaldo Olivares
Tesorero

Milvio Coiscou
Secretario

Hiram Silfa
Vice-Pte. División Masculina

Miguel Feris
Vice-Pte. División Mid-Amateur

Antonio Ramírez
Vice-Pte. División Senior

Rafael O. Castillos
Vice-Pte. División Super-Senior

Hector Luís Rodríguez
Vice-Pte. División Juvenil

Carmen Jane Bogaert
Vice-Pte. División Femenina

Francisco Santoni
Vocal Santo Domingo Country Club

Manuel Ovalles
Vocal Campo de Golf Las Lagunas

Rafael Villalona
Vocal Guavaberry Golf Club

Leon Sánchez
Vocal Santiago Golf Club

Francisco Bordas
Vocal Puerto Plata Golf Club

Contenido

Prefacio

Principales modificaciones

Cómo utilizar el libro de reglas

Una guía rápida a las reglas de golf

Sección

I Etiqueta.

II Definiciones.

III Las reglas del juego.

El juego

I El juego.

2 Juego por hoyos (*Match Play*)

3 Juego por golpes (*Stroke Play*)

Palos y pelotas

4 Los palos.

5 La pelota.

Responsabilidades del jugador

6 El jugador.

7 Práctica.

8 Consejo; indicando la línea de juego.

9 Información sobre los golpes empleado.

Orden de juego

10 Orden de juego.

Sitio de salida

II Sitio de salida.

Jugando la pelota

12 Buscando e identificando la pelota.

13 Pelota jugada tal como se encuentra.

14 Golpeando la pelota.

15 Pelota sustituta; pelota equivocada.

El *Putting Green*

16 El *Putting Green*.

17 El astabandera.

Pelota movida, desviada o detenida

18 Pelota estacionada movida.

19 Pelota en movimiento desviada o detenida.

Situaciones de alivio y procedimiento

20 Levantando, dropeando y colocando; Jugando desde lugar equivocado.

21 Limpiando la pelota.

22 Pelota que ayuda o interfiere con el juego.

23 Impedimentos sueltos.

24 Obstrucciones.

- 25 Condiciones anormales del terreno, pelota enterrada y *Putting Green* equivocado.
- 26 *Hazards* de agua (incluyendo *hazards* La pelota de agua lateral) [Apéndice II](#)
Diseño de palos
- 27 Pelota perdida o fuera de límites; pelota provisional. [Apéndice III](#)
La pelota
- 28 Pelota injugable.
- [Otras modalidades de juego](#)
- 29 *Threesomes* y *foursomes*.
- 30 Three-ball, Best Ball y Four-Ball juego por hoyo (*JuegoPlay*)
- 31 Four-Ball Juego por Golpe (*Stroke Play*)
- 32 Competencias contra bogey, contra par y Stableford.

[Administración](#)

- 33 El comité.
- 34 Controversias y decisiones.

[Apéndice I](#)

Contenidos.

Parte A. Reglas locales.

Parte B. Ejemplos de reglas locales.

Parte C. Condiciones de la competencia.

[Reglas de la condición de aficionado.](#)

[Índice.](#)

R&A Rules Limited

A partir del 1° de enero de 2004 las responsabilidades y autoridad del Royal and Ancient Golf Club of St Andrews para la elaboración, interpretación y emisión de decisiones sobre las reglas de golf y sobre las reglas de la condición de aficionado fueron transferidas al R&A Rules Limited.

Género

En las reglas de golf, el género usado en relación a una persona se entiende que incluye ambos géneros.

Golfistas con discapacidades

La publicación del R&A titulada “Una modificación a las reglas de golf para golfistas con discapacidades”, que contiene modificaciones a las reglas de golf permitidas para ajustarlas a los golfistas discapacitados, está disponible a través del R&A.

Handicaps

Las reglas de golf no legislan sobre el otorgamiento y las modificaciones periódicas de los hándicaps. Estas cuestiones están bajo la jurisdicción y el control de cada una de las entidades rectoras nacionales, y las consultas deberían dirigirse a las mismas.

Prefacio – A la Edición 2008 de las Reglas de golf

Este libro contiene las reglas de golf, que entrarán en vigencia desde el 1º de enero de 2008. Representan la culminación de cuatro años de trabajo del R&A Rules Limited y la United States Golf Association (USGA), tras consultas con otras entidades del golf de todo el mundo.

Mientras se considera importante que las reglas mantengan fidelidad a sus principios históricos, ellas deben ser claras, amplias y comprensibles, y las penalidades deben ser apropiadas. Las reglas necesitan ser regularmente revisadas para asegurar que los objetivos son alcanzados y este cuerpo de reglas es el último escenario de esta evolución. Los principales cambios están resumidos en las páginas 6 a 10.

Tanto el R&A como la USGA, desean fomentar el respeto y la adhesión a las reglas para preservar la integridad del golf en todos los niveles.

Por último expresamos nuestra gratitud, no solo por el trabajo de nuestros respectivos comités, sino también a todos aquellos cuya variada contribución, de tantas maneras, han hecho posible esta revisión.

W Michael B Brown
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited
Septiembre 2007

James T Bunch
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

Principales modificaciones introducidas en el código 2008

General

Los cambios a las reglas generalmente se clasifican en dos amplias categorías: 1) aquellas que mejoran la claridad de las reglas y 2) aquellas que en ciertas circunstancias reducen las penalidades, asegurándose que sean adecuadas. **Consejo** Modificada para permitir intercambiar información acerca de la distancia, porque no es considerada “consejo”. **Pelota perdida** Modificada para clarificar cuestiones acerca de la pelota sustituta y para incluir el concepto de “golpe y distancia” (ver los cambios correspondientes a las **Reglas 18-1, 24-3, 25-1c, 26 y 27-1**). **Partidos (juegos)** Definición suprimida y reemplazada por dos nuevas definiciones: “formas de juego por hoyos (*Match Play*)” y “formas de juego por golpes (*Stroke Play*)”.

Reglas

Regla 1-2. Ejerciendo influencia sobre la pelota Nota agregada para clarificar qué constituye una seria infracción a la **Regla 1-2**. **Regla 4-1. Forma y hechura de los palos** Modificada para reducir la penalidad de descalificación a igual penalización que por llevar más de 14 palos, en el caso de llevar, pero no utilizar, un palo que no conforma con las reglas o en infracción a la **Regla 4-2**. **Regla 12-1. Buscando la pelota; viendo la pelota** Modificada para incluir la búsqueda de la pelota en una obstrucción.

Regla 12-1. Buscando la pelota; viendo la pelota

Modificada para incluir la búsqueda de la pelota en una obstrucción.

Regla 12-2. Identificando la pelota

Modificada para permitir al jugador levantar su pelota para identificarla en un *hazard* (ver el correspondiente cambio a la **Regla 15-3**, dejando sin efecto la exención de aplicación de penalidad por jugar una pelota equivocada en un *hazard*).

Regla 13-4. Pelota en *hazard*; acciones prohibidas

Excepción 1) modificada para mayor claridad; excepción 2) modificada para remitirla a la **Regla 13-2** eliminando la relación de ayuda al jugador en su juego posterior del hoyo; Excepción tres (3) agregada para exceptuar a un jugador de penalidad bajo la **Regla 13-4a** (probar la condición del *hazard*) en ciertas circunstancias.

Regla 14-3. Dispositivos artificiales, equipos extraños y uso de equipos en forma extraña

Modificada para referirse al uso extraño de equipos (ver también la nueva excepción al uso de equipo en forma tradicional y aceptable) y nueva excepción agregada para que jugadores, por legítimas razones de salud, usen dispositivos artificiales o equipos extraños. Nota: agregada para aclarar que una regla local puede ser dictada permitiendo el uso de dispositivos medidores de distancia, hasta ahora autorizado solo por decisión.

Regla 15-2. Pelota sustituta

Agregando excepción para evitar una “doble penalidad” cuando el jugador sustituye la pelota incorrectamente y juega desde lugar equivocado (ver el correspondiente cambio a la **Regla 20-7c**).

Regla 15-3. Pelota equivocada

Modificada para eliminar la exención de penalidad por jugar una pelota equivocada en un *hazard* (ver la correspondiente modificación a la **Regla 12-2**, permitiendo al jugador levantar una pelota para identificarla en un *hazard*).

Regla 16-1e. Parándose a horcajadas o sobre la línea del putt

Agregando excepción para no aplicar penalidad si el acto fue inadvertido o para evitar pararse en la línea de putt de otro jugador, hasta ahora autorizado solo por decisión.

Regla 18. Pelota estacionada movida

Modificando la aplicación de penalidad para evitar una doble penalidad si un jugador levanta la pelota cuando no está permitido e incorrectamente la sustituye (ver cambios concordantes a las Reglas **15-2** y **20-7c**).

Regla 18-1. Pelota estacionada movida por una causa ajena

Agregando nota para aclarar el procedimiento cuando la pelota puede haber sido movida por una causa ajena.

Regla 19-2. Pelota en movimiento desviada o detenida por el jugador, compañero, caddie o equipo

Modificada para reducir la penalidad a un golpe, tanto en juego por hoyos (*Match Play*) como en juego por golpes (*Stroke Play*)

Regla 20-3a. Colocando y reponiendo. Por quién y dónde

Modificada para reducir la penalidad a un golpe, cuando la pelota es repuesta o colocada por una persona distinta a las autorizadas a hacerlo.

Regla 20-7c. Jugando desde lugar equivocado. Juego por golpes (*Stroke Play*)

Agregando nota para evitar doble penalidad cuando un jugador juega desde lugar equivocado y sustituyó incorrectamente la pelota (ver el cambio correspondiente a la **Regla 15-2**).

Regla 24-1. Obstrucciones movibles

Modificada para permitir que un astabandera atendida, quitada o tenida en alto pueda ser movida cuando una pelota está en movimiento.

Regla 24-3. Pelota en una obstrucción no encontrada; Regla 25-1c. Pelota en condiciones anormales del terreno no encontrada; Regla 26. Hazard de agua (incluyendo hazards de agua lateral);

Regla 27-1. Golpe y distancia; pelota fuera de límites; pelota no encontrada dentro de los cinco (5) minutos

En las reglas arriba señaladas, el término “indicios razonables” ha sido reemplazado por “conocimiento o virtual certeza” para determinar que, cuando una pelota no ha sido encontrada, pueda ser tratada como perdida en una obstrucción (**Regla 24-3**), en una condición anormal del terreno (**Regla 25-1**) o en *hazard* de agua (**Regla 26-1**). Ver el consiguiente cambio a la definición de pelota perdida y a la **Regla 18-1**.

Apéndice I

Uniones de césped cortado

Nuevo modelo de regla local.

Obstrucciones inamovibles temporarias

Se modifica la Cláusula II del modelo de regla local incluyendo como requerimiento adicional para obtener alivio, que la obstrucción inamovible temporaria debe interferir la línea de juego del jugador.

Apéndice II

Ajustabilidad

Modificada para permitir otras formas de ajustabilidad además del peso, sujeto a la aprobación de R&A.

Cabeza del palo; sencilla en su forma

Modificada para clarificar el significado de “sencilla en su forma”, indicando algunas de las características que no son permitidas; previamente detallada en la guía de reglas sobre equipos.

Cabeza del palo; dimensiones, volumen y momento de inercia

Sección agregada acerca de momento de inercia y dimensiones de la cabeza del putter; previamente detallada en la guía de reglas sobre equipos y protocolos de prueba.

Cabeza del palo; efecto resorte y propiedades dinámicas

Nueva sección agregada sobre efecto resorte. El límite, como se detalla en el protocolo de prueba de péndulo, ahora se aplica a todos los palos (salvo putters) y en todas las formas del juego; previamente cubiertas por las condiciones de la competencia.

Cómo utilizar el libro de reglas

Se entiende que no toda persona que tenga una copia de las reglas de golf, lo debería leer de principio a fin. La mayoría de los golfistas solo las consultan cuando tienen un problema reglamentario en la cancha que deba ser resuelto. No obstante, para asegurarse comprender básicamente las reglas y jugar golf de una forma razonable, es recomendable que usted al menos lea la guía rápida a las reglas de golf y la sección etiqueta contenida en ésta publicación. Para obtener la respuesta correcta a un problema de reglas que ocurra en la cancha, el uso del índice debería ayudarlo a identificar la regla aplicable. Por ejemplo, si un jugador accidentalmente mueve su marcador de pelota en el acto de levantar la pelota en el *Putting Green*, identificar las “palabras-llave” en la pregunta, tal como “marcador de pelota”, “levantando la pelota” y “*Putting Green*” y buscar en el índice estos encabezamientos. La regla aplicable (**Regla 20-1**) es encontrada debajo del encabezamiento “marcador de pelota” y “levantando la pelota” y la lectura de esa regla le dará la respuesta correcta. Además de identificar la palabra llave y usar el índice de las reglas de golf, los puntos siguientes lo ayudarán a usar eficientemente y en forma precisa el libro de reglas:

Comprenda las palabras

El libro de reglas está escrito de una manera precisa e intencionada. Se debería tener en cuenta y entender las siguientes diferencias en el uso de las palabras.

- ï “puede” (*por ejemplo* el jugador puede anular el golpe) significa que la acción es opcional.
- ï “debería” (*por ejemplo* el marcador debería controlar el resultado) significa que la acción es recomendable pero no obligatoria.
- ï “debe” (*por ejemplo* los palos del jugador deben ajustarse a las Reglas) implican una obligación y hay penalidad por incumplimiento.

- ï “debe” (*por ejemplo* los palos del jugador deben ajustarse a las Reglas) implican una obligación y hay penalidad por incumplimiento.
- ï “una pelota” (*por ejemplo* dropear una pelota detrás del punto) significa que usted puede sustituir por otra pelota (*p. ej. Reglas 26, 27 ó 28*).
- ï “la pelota” (*por ejemplo* el jugador debe levantar la pelota y dropearla) significa que usted no la puede sustituir por otra pelota (*p. ej. Reglas 24-2 ó 25-1*).

Conozca las definiciones

Hay más de cincuenta términos definidos (*p. ej.* condiciones anormales del terreno, a través de la cancha, etcétera.) y éstos son el fundamento alrededor del cual las reglas de juego están escritas. Un buen conocimiento de los términos definidos es muy importante para la correcta aplicación de las reglas.

Los hechos del caso

Para contestar cualquier pregunta sobre las reglas, primero se deben establecer los hechos del caso bastante detalladamente. Usted debería identificar:

- ï La modalidad del juego (*p. ej.* juego por hoyos (*Match Play*) o juego por golpes (*Stroke Play*), individual, *foursomes* o *fourball*).
- ï Quién está involucrado (*p. ej.* el jugador, su compañero o *caddie*, una causa ajena).
- ï Dónde ocurrió el incidente (*p. ej.* en el sitio de salida, en un *bunker* o *hazard* de agua, en el *Putting Green*).
- ï Que sucedió en realidad.
- ï El momento del incidente (*p. ej.* el jugador ya ha entregado su tarjeta de resultado, la competencia se ha dado por terminada).

Consulte el libro

Como se dijo, la consulta del índice del libro de reglas y de la regla aplicable, debería dar la respuesta a la mayoría de las preguntas que puedan surgir en la cancha. ***Si tiene dudas, juegue la cancha como se encuentra y la pelota como descansa.*** Al volver la casa club, usted puede plantear la cuestión al Comité quien podrá consultar el “Libro de decisiones sobre las reglas de golf” que lo ayudará a resolver cualquier duda que el libro de reglas, por sí mismo, no aclare por completo.

Una guía rápida a las reglas de golf

Como el golf es un deporte autorregulado, todos los jugadores deberían tener un buen conocimiento de las reglas fundamentales, como las contenidas en esta guía. No obstante, esta guía no sustituye el libro de las reglas de golf, que debería ser consultado cada vez que una duda surge. Para más información sobre los puntos cubiertos por esta guía, por favor remítase a la regla aplicable.

Cuestiones generales

Antes de comenzar su vuelta:

- Lea las reglas locales en su tarjeta de resultado o en la pizarra de avisos.
 - Ponga una marca identificadora a su pelota. Muchos golfistas juegan la misma marca y modelo de pelota y si usted no puede identificar su pelota, se considera perdida. **(Reglas 12-2 y 27-1)**
 - Cuente sus palos. Usted está autorizado a llevar un máximo de 14 palos. **(Regla 4-4)**
- Durante la vuelta:
- **No** le pida ni dé “consejo” a nadie salvo a su compañero (esto es un jugador de su bando) o sus caddies. No de consejo a nadie excepto a su compañero. Usted puede pedir información sobre las reglas, distancias y posiciones de los *hazards*, el astabandera, etcétera. **(Regla 8-1)**
 - **No** ejecute ningún golpe de práctica durante el juego de un hoyo. **(Regla 7-2)** Al finalizar su vuelta:
 - En juego por hoyos (*Match Play*), asegúrese que el resultado del juego sea anunciado.
 - En juego por golpes (*Stroke Play*), asegúrese que su tarjeta de resultados se ha completado apropiadamente y entréguela lo antes posible. **(Regla 6-6)**

Las reglas de juego

Golpe de salida (Regla 11)

Juegue su golpe de salida desde atrás, y no adelante, de las marcas del sitio de salida. Usted puede jugar su golpe de salida hasta el largo de dos palos detrás de la línea de adelante de las marcas del sitio de salida. Si usted juega su golpe de salida desde fuera de dicha área, en *Match Play* no tiene penalidad, pero su contrario podrá pedirle que repita el golpe; en juego por golpes, usted incurre en dos golpes de penalidad y debe corregir el error jugando desde dentro del área correspondiente.

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

Si usted piensa que una pelota es la suya, pero no puede ver la marca identificatoria, con la autorización de su marcador o contrario, usted puede marcar y levantar la pelota para identificarla. **(Regla 12-2)** Juegue la pelota tal como se encuentra. No mejore su asiento, el área de la posición (*Stance*) o swing que va a intentar o su línea de juego, moviendo, torciendo o rompiendo nada fijo o en crecimiento, salvo lo que ocasione al tomar normalmente la posición (*Stance*) o al ejecutar el golpe. No mejore su asiento presionando nada hacia abajo. **(Regla 13-2)** Si su pelota está en un *bunker* o en un *hazard* de agua, no toque el suelo en ninguno de ambos o el agua en el *hazard* de agua, ya sea con su mano, o un palo antes de su *downswing* y no quite impedimentos sueltos. **(Regla 13-4)** Usted debe impulsar el palo y golpear la pelota. No está permitido empujar, arrastrar o cucharear la pelota. **(Regla 14-1)** Si juega una pelota equivocada, en juego por hoyos (*Match Play*) pierde el hoyo; en juego por golpes (*Stroke Play*) incurre en la penalidad de dos golpes y debe corregir el error jugando la pelota correcta. **(Regla 15-3)**.

Cuando ejecuta un golpe en el *Putting Green*, debe asegurarse que el asta bandera haya sido sacada o sea atendido. El astabandera puede también ser sacado o atendido cuando la pelota descansa fuera del *Putting Green*. **(Regla 17)**

Pelota estacionada movida (Regla 18)

En general, cuando la pelota está en juego, si usted accidentalmente ocasiona su movimiento, la levanta cuando no está permitido hacerlo o se mueve después de haber preparado el golpe, agregue un golpe de penalidad y reponga la pelota. No obstante, vea las excepciones bajo la **Regla 18-2a**. **(Regla 18-2)** Si algún otro mueve su pelota estacionada o si es movida por otra pelota, repóngala sin penalidad para usted.

Pelota en movimiento desviada o detenida (Regla 19)

Si una pelota por usted golpeada es desviada o detenida por usted mismo, su compañero, caddies o equipos, agregue un golpe de penalidad y juegue la pelota como descansa. **(Regla 19-2)**. Si una pelota golpeada por usted es desviada o detenida por otra pelota estacionada, no hay penalidad y la pelota se juega como descansa, salvo en juego por golpes (*Stroke Play*), en que usted incurre en la penalidad de dos golpes si su pelota y la otra pelota descansaban en el *Putting Green* antes que usted jugara. **(Regla 19-5a)**

Levantando, dropeando y colocando la pelota (Regla 20)

Antes de levantar una pelota que debe ser repuesta (*p. ej.* cuando la pelota es levantada en el *Putting Green* para limpiarla), la posición de la pelota debe ser marcada. **(Regla 20-1)** Cuando la pelota es levantada para dropearla o colocarla en otra posición (*p. ej.* dropeando dentro del largo de dos palos bajo la regla de pelota injugable) no es obligatorio marcar la posición, aunque es recomendable que lo haga.

Cuando dropee, párese erguido, sostenga la pelota a la altura del hombro y con el brazo extendido, suelte la pelota. Una pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente si rueda a una posición donde hay interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio gratuito (*p. ej.* una obstrucción inamovible), si va a descansar a más del largo de dos palos de donde fue dropeada o si va a descansar a un lugar más cerca del hoyo de su posición original, del punto más cercano de alivio o de donde la pelota cruzó por última vez el margen de un *hazard* de agua. Hay nueve situaciones en total en que la pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente y están contempladas en la **Regla 20-2c**. Si una pelota dropeada por segunda vez rueda a cualquiera de esas posiciones, colóquela en el lugar donde golpeó primero una parte de la cancha cuando dropeó la segunda vez. (**Regla 20-2c**)

Pelota que ayuda o interfiere el juego (Regla 22)

Usted puede levantar su pelota o hacer levantar otra pelota si considera que puede ayudar al juego de otro jugador. Usted no debe prestar conformidad para que se deje una pelota que está en posición que pueda ayudar a otro jugador. Usted puede hacer levantar cualquier pelota si considera que puede interferir con su juego. Una pelota levantada tanto porque ayuda o interfiere el juego, no debe ser limpiada, salvo que sea levantada en el *Putting Green*.

Impedimentos sueltos (Regla 23)

Usted puede quitar impedimentos sueltos (es decir objetos naturales sueltos como piedras, hojas sueltas y ramitas) salvo que tanto el impedimento suelto y su pelota esté en el mismo *hazard*. Si usted quita un impedimento suelto y ello ocasiona el movimiento de su pelota, la pelota debe ser repuesta (salvo que su pelota esté en el *Putting Green*) incurre en un golpe de penalidad. (**Regla 23-1**)

Obstrucciones movibles (Regla 24-1)

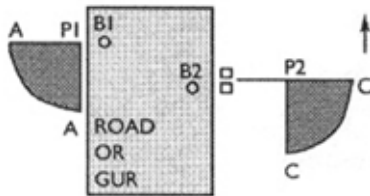
Obstrucciones movibles (es decir objetos artificiales movibles tales como rastrillos, latas, etc.) ubicadas en cualquier lugar pueden ser quitadas sin penalidad. Si como resultado de ello la pelota se mueve, debe reponerse sin penalidad.

Si la pelota está en o sobre una obstrucción móvil, la pelota puede ser levantada, la obstrucción quitada y la pelota dropeada sin penalidad, en el punto directamente debajo de donde la pelota descansaba en o sobre la obstrucción, salvo en el *Putting Green* que la pelota es colocada en ese punto.

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

Una obstrucción inamovible es un objeto artificial inamovible, como un edificio o la superficie artificial de un camino (pero ver las reglas locales sobre el estado de caminos y senderos). Una condición anormal del terreno es tanto agua ocasional, terreno en reparación o un agujero, desecho o senda hecha por animal de madriguera, reptil o pájaro. Salvo cuando la pelota descansa en un *hazard* de agua, se puede obtener alivio sin penalidad de obstrucciones inamovibles y condiciones anormales del terreno, cuando la condición interfiere físicamente con el asiento de la pelota, su *Stance* o su *swing*. Usted puede levantar la pelota y dropearla dentro del largo de un palo del “punto más cercano de alivio” (ver definición de “Punto más cercano de alivio”), pero no más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio (ver diagrama abajo). Si la pelota está en el *Putting Green*, debe colocarse en el punto más cercano de alivio. No hay alivio por interferencia en la línea de juego, salvo que ambas, la condición y su pelota estén en el *Putting Green*.

Como opción adicional, cuando la pelota descansa en un *bunker*, usted puede obtener alivio de la condición detrás del mismo con la penalidad de un golpe. El siguiente diagrama ilustra acerca del término “punto más cercano de alivio” en las **Reglas 24-2 y 25-1** en el caso de un jugador diestro.



B1 = posición de la pelota en el camino, terreno en reparación (TER), etcétera.

PI = punto más cercano de alivio

PI – A – A = área sombreada dentro de la cual se dropeará la pelota, radio de un palo de longitud respecto de PI, medida con cualquier palo

B2 = posición de la pelota en el camino, terreno en reparación, etcétera.

Posición= *Stance* ensayado requerido para jugar desde el punto P2 con el palo con el que el jugador espera ejecutar el golpe

P2 = Punto más cercano de alivio P2 – C – C = área sombreada dentro de la cual se dropeará la pelota, radio de un palo de longitud respecto de P2, medida con cualquier palo

Hazards de agua Regla 26)

Si su pelota está en un *hazard* de agua (estacas y/o líneas amarillas) usted puede jugar la pelota tal como descansa o, con la penalidad de un golpe: jugar una pelota desde donde golpeó la pelota hacia el *hazard*, o dropear una pelota detrás del *hazard* de agua, sin límite de distancia, en una línea recta entre el hoyo, el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del *hazard* de agua y el punto en el cual la pelota será dropeada. Si su pelota está en un *hazard* de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), además de las opciones por una pelota en un *hazard* de agua (ver párrafo anterior), bajo la penalidad de un golpe, puede dropear una pelota dentro del largo de dos palos y no mas cerca del hoyo que: el punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del *hazard* de agua, o un punto en el margen opuesto del *hazard*, equidistante del hoyo del punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del *hazard* de agua.

Pelota perdida o fuera de límites; pelota provisional (Regla 27)

Revise las reglas locales en la tarjeta de resultado para identificar los límites de la cancha. Si su pelota está perdida fuera de un *hazard* de agua o fuera de límites, usted debe jugar otra pelota desde el punto donde el último golpe fue jugado, con la penalidad de un golpe, es decir golpe y distancia. Usted tiene cinco (5) minutos para buscar la pelota, luego de lo cual, si no fue encontrada o identificada, está perdida. Si, después de jugar un golpe, usted piensa que su pelota puede estar perdida fuera de un *hazard* de agua o fuera de límites, puede jugar una “pelota provisional”.

Debe anunciar que es una pelota provisional y jugarla antes de encaminarse a buscar la pelota original. Si ocurre que su pelota original está perdida (en otro lugar que en un *hazard* de agua) o fuera de límites, debe continuar el juego con la pelota provisional, bajo la penalidad de un golpe. Si la pelota original es encontrada dentro de límites, debe continuar el juego con la misma, y debe abandonar

la pelota provisional.

Pelota Injugable (Regla 28)

Si su pelota está en un *hazard* de agua, no es de aplicación la regla de pelota injugable, y usted puede obtener alivio procediendo bajo la regla de *hazard* de agua. En cualquier otro lugar de la cancha, si cree que su pelota está injugable, usted puede, con la penalidad de un golpe:

- jugar una pelota desde donde jugó el golpe anterior, o
- dropear una pelota detrás del punto donde la pelota descansa y sin límite de distancia, manteniendo ese punto directamente entre el hoyo y el lugar donde dropea la pelota, o
- dropear la pelota dentro del largo de dos palos de donde la pelota descansa, sin acercarse al hoyo.

Si su pelota está en un *bunker*, puede proceder de acuerdo a lo indicado precedentemente, salvo que si está dropeando hacia atrás en la línea o dentro del largo de dos palos, debe dropear en el *bunker*.

Etiqueta

Si todavía no lo ha hecho, debería también leer la *Sección etiqueta*; no son reglas como tales, pero si una guía práctica para estar en la cancha de una manera segura, en tiempo correcto, con consideración hacia los demás y cuidando la cancha.

Pelota Injugable (Regla 28)

Si su pelota está en un hazard de agua, no es de aplicación la regla de pelota injugable, y usted puede obtener alivio procediendo bajo la regla de hazard de agua.

En cualquier otro lugar de la cancha, si cree que su pelota está injugable, usted puede, con la penalidad de un golpe:

- jugar una pelota desde donde jugó el golpe anterior, o
- dropear una pelota detrás del punto donde la pelota descansa y sin límite de distancia, manteniendo ese punto directamente entre el hoyo y el lugar donde dropea la pelota, o
- dropear la pelota dentro del largo de dos palos de donde la pelota descansa, sin acercarse al hoyo.

Si su pelota está en un bunker, puede proceder de acuerdo a lo indicado precedentemente, salvo que si está dropeando hacia atrás en la línea o dentro del largo de dos palos, debe dropear en el bunker.

Etiqueta

Si todavía no lo ha hecho, debería también leer la Sección etiqueta; no son reglas como tales, pero si una guía práctica para estar en la cancha de una manera segura, en tiempo correcto, con consideración hacia los demás y cuidando la cancha.

Las Reglas de golf

Sección I-Etiqueta; comportamiento en la cancha

Introducción

Esta sección establece las pautas sobre el comportamiento durante el juego del golf. Si todos los jugadores las cumplen, disfrutarán más del mismo. El principio fundamental es que en la cancha se debería mostrar en todo momento consideración hacia los demás.

El espíritu del juego

El golf se juega, en su mayor parte, sin la supervisión de un árbitro. El juego depende de la integridad del individuo para mostrar consideración hacia los demás jugadores y acatar las reglas. Todos los jugadores deberían conducirse de manera disciplinada, demostrando en todo momento cortesía y espíritu deportivo, independientemente de cuan competitivos puedan ser. Este es el espíritu del juego de golf.

Seguridad

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie esté parado cerca o en posición de ser golpeado por el palo, la pelota, una piedra, guija, ramita o cosas similares, cuando ejecuten un golpe o swing de práctica. Los jugadores no deberían ejecutar un golpe hasta tanto quienes los preceden estén fuera de su alcance. Los jugadores siempre deberían alertar al personal de la cancha que se encuentre cerca o delante, cuando estén por ejecutar un golpe que pudiera ponerlos en peligro. Si un jugador juega una pelota en dirección tal que podría existir el peligro de golpear a alguien, inmediatamente debería dar un grito de advertencia.

Consideración con otros jugadores

No molestar ni distraer

Los jugadores siempre deberían mostrar consideración hacia los otros jugadores que se encuentren en la cancha y no deberían molestar su juego ya sea moviéndose, hablando o haciendo ruidos innecesarios. Los jugadores deberían asegurarse que los dispositivos electrónicos que llevan a la cancha no distraigan a otros jugadores. En el sitio de salida, un jugador no debería colocar la pelota sobre el tee hasta tanto sea su turno de juego. Los jugadores no deberían pararse cerca o directamente detrás de la pelota o directamente detrás del hoyo cuando otro jugador está por jugar.

En el *Putting Green*

En el *Putting Green*, ningún jugador debería pararse en la línea del putt de otro jugador o, cuando está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea del putt. Los jugadores deberían permanecer en o cerca del *Putting Green* hasta tanto todos los jugadores del grupo hayan embocado.

Anotando resultados

En el juego por golpes (*Stroke Play*), un jugador que cumple la función de marcador debería, de ser necesario, camino al próximo sitio de salida, verificar el resultado con el jugador correspondiente y anotarlo.

Ritmo de juego

Juegue a buen ritmo y sin demoras

Los jugadores deberían jugar a buen ritmo. El Comité puede disponer una orientación sobre el ritmo de juego que deberían cumplir todos los jugadores. Cada grupo es responsable de conservar la distancia con el grupo que lo precede. Si tiene un hoyo libre y está demorando al grupo que lo sigue, debería cederle el paso sin tener en cuenta la cantidad de jugadores que lo integren.

Cuando un grupo no tiene hoyo libre, pero es manifiesto que el grupo que lo sigue puede jugar más rápido, deberían cederle el paso.

Estar preparado para jugar

Los jugadores deberían estar preparados para jugar tan pronto como sea su turno de hacerlo. Al jugar en o cerca de un *Putting Green*, deberían dejar sus bolsas o carros en una posición que les permita un desalojo rápido del green hacia el próximo sitio de salida. Una vez completado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar inmediatamente el *Putting Green*.

Pelota perdida

Si un jugador cree que su pelota puede estar perdida fuera de un *hazard* de agua o fuera de límites, para ahorrar tiempo, debería jugar una pelota provisional. Los jugadores que buscan una pelota, no bien adviertan que la misma no ha de ser fácilmente encontrada, deberían hacer señas a los jugadores del grupo de atrás cediéndoles el paso. No deberían dejar transcurrir cinco (5) minutos antes de proceder en la forma indicada. Una vez cedido el paso, no deberían continuar jugando hasta tanto el grupo que los haya pasado se encuentre fuera de su alcance.

Prioridad en la cancha

A menos que el Comité lo establezca de otra forma, la prioridad en la cancha se determinará según el ritmo de juego de cada grupo. Cualquier grupo que juegue una vuelta completa tendrá derecho a pasar a un grupo que esté jugando una vuelta más corta. El término “grupo” incluye a un solo jugador.

Cuidado de la cancha

Bunkers

Antes de abandonar un *bunker*, los jugadores deberían nivelar y alisar cuidadosamente las irregularidades y pisadas hechas por ellos y cualesquier otras cercanas hechas por otros. Deberían hacerlo con un rastrillo, si es que se dispone de uno a distancia cercana a él.

Reparación de *divots*, piques de pelotas y daños causados por zapatos

Los jugadores deberían reparar cuidadosamente cualquier agujero de *divot* hecho por ellos y cualquier daño al *Putting Green* hecho por el impacto de una pelota (sea o no hecho por el propio jugador). Los daños al *Putting Green* ocasionados por los zapatos de golf deberían repararse una vez completado el hoyo por todos los jugadores del grupo.

Prevención de daños innecesarios

Los jugadores deberían evitar dañar la cancha sacando *divots* al realizar swings de práctica o golpeando la cabeza de un palo contra el suelo, ya sea por enojo o por cualquier otra razón. Al apoyar las bolsas o el astabandera, los jugadores deberían asegurarse de no ocasionar daños en la superficie del *Putting Green*. Para evitar dañar el hoyo, ni los jugadores ni sus caddies deberían pararse demasiado cerca del mismo y deberían tener cuidado al manipular el astabandera o al sacar la pelota del hoyo. No debería utilizarse la cabeza de un palo para sacar una pelota del hoyo. En el *Putting Green*, los jugadores no deberían apoyarse en un palo, particularmente al sacar la pelota del hoyo. Antes de que los jugadores se retiren del *Putting Green*, el astabandera debería ser repuesta correctamente en el hoyo. Se debería cumplir estrictamente lo que indiquen los avisos locales que regulan el desplazamiento de los carros de golf.

Conclusión; penalidades por infracción

Si los jugadores siguen las pautas indicadas en esta sección, harán que el juego sea más agradable para todos. Si en detrimento de los demás, durante toda la vuelta o a lo largo de un determinado lapso, un jugador ignora sistemáticamente estas orientaciones, se recomienda que el Comité tome adecuadas medidas disciplinarias para con el jugador en falta. Estas medidas pueden, *por ejemplo*, incluir la prohibición de juego en la cancha o en determinadas competencias durante un período de tiempo.

Estas medidas se consideran justificadas ya que se estaría protegiendo el interés de la mayoría de los golfistas, quienes desean jugar de acuerdo a estas pautas. En caso de una seria infracción a la Etiqueta, el Comité puede descalificar a un jugador según la **Regla 33-7**.

Sección II-Definiciones

Agua ocasional (*Casual Water*)

“Agua ocasional” es cualquier acumulación temporaria de agua en la cancha que no esté en un *hazard* de agua y que es visible antes o después que el jugador tome la posición (*Stance*). La nieve y el hielo natural, que no sean escarcha, son agua ocasional o impedimentos sueltos a opción del jugador. El hielo fabricado es una obstrucción. El rocío y la escarcha no son agua ocasional. Una pelota está en agua ocasional cuando descansa o cualquier parte de la misma toca el agua ocasional.

Animal de madriguera (*Burrowing Animal*)

Un “animal de madriguera” es aquel (que no sea una lombriz, insecto o sus similares) que cava un agujero para habitarlo o cobijarse, tales como un conejo, un topo, una marmota, una ardilla o una salamandra.

Nota: Un agujero hecho por un animal que no es de madriguera, tal como un perro, no constituye una condición anormal del terreno, salvo que esté así marcado o declarado como terreno en reparación.

Árbitro (*Referee*)

Un “árbitro” es la persona designada por el Comité para acompañar a los jugadores, decidir cuestiones de hecho y aplicar las reglas. Debe actuar ante cualquier infracción a una regla que observe o le sea denunciada. Un árbitro no debería atender el astabandera, pararse cerca del hoyo o marcar su posición, ni tam-poco levantar la pelota o marcar su posición.

Astabandera (*Flagstick*)

El “astabandera” es un indicador recto y movable, con o sin bandera u otro material o agregado, colocado en el centro del hoyo para indicar su posición. Debe ser circular en su corte transversal. Está prohibido todo material acolchado o amortiguador que pueda influenciar indebidamente en el movimiento de la pelota.

A través de la cancha (*Through the Green*)

“A través de la cancha” es toda el área de la cancha, excepto:

- a. El sitio de salida y el *Putting Green* del hoyo en juego; y
- b. Todos los *hazards* de la cancha.

Bando (*Side*)

Un “bando” es un jugador, o dos o más jugadores que son compañeros.

Best-Ball

Ver “Formas de juego por hoyo (*Match Play*).

Bunker

Un “*bunker*” es un *hazard* que consiste en un área preparada de terreno, frecuentemente una depresión, de la cual se ha removido el césped o tierra y reemplazado por arena o algo similar. El terreno cubierto de pasto en el borde o dentro de un *bunker*, incluyendo las paredes de panes de pasto (ya sea que estén o no cubiertas de pasto o tierra), no forman parte del *bunker*. Una pared o borde del *bunker* no cubierto de pasto, es parte del *bunker*. El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una pelota está en un *bunker* cuando descansa en el *bunker* o cualquier parte de la misma lo toca.

Caddie

Un “*caddie*” es una persona que asiste a un jugador de acuerdo con las reglas, lo cual puede incluir el llevar o manipular los palos del jugador durante el juego.

Cuando un *caddie* es empleado por más de un jugador, será siempre considerado como *caddie* del jugador cuya pelota (o la pelota de su compañero) está involucrada, y el equipo por él llevado será considerado como el equipo de tal jugador, excepto cuando el *caddie* actúa bajo directivas específicas de otro jugador (o del compañero de otro jugador) que esté compartiendo el *caddie*, en cuyo caso será considerado como *caddie* de ese otro jugador.

Caddie delantero (*Forecaddie*)

Un “caddie delantero” es la persona empleada por el Comité para indicar a los jugadores la posición de las pelotas durante el juego. Es una causa ajena.

Cancha (*Course*)

La “cancha” es toda el área dentro de los límites establecidos por el Comité (Ver **Regla 33-2**).

Causa ajena (*Outside Agency*)

En juego por hoyos (*Match Play*), una “causa ajena” es todo lo que no forme parte del bando del jugador o su contrario, que no sea caddie de cualquier de los bandos, no fuera una pelota jugada por cualquier bando en el hoyo en juego o el equipo de cada bando. En el juego por golpes (*Stroke Play*), una “causa ajena” es todo lo que no forma parte del bando del competidor, que no sea caddie del bando del competidor, no sea la pelota jugada por el bando del competidor en el hoyo en juego o equipo del bando. Una “causa ajena” incluye a un árbitro, un marcador, un observador y un caddie delantero. Ni el viento ni el agua son causa ajena.

Comité (*Committee*)

El “Comité” es la autoridad a cargo de la competencia o, si el problema no se plantea en una competencia, el Comité a cargo de la cancha.

Compañero (*Partner*)

Un “compañero” es un jugador asociado con otro jugador en el mismo bando. En el juego threesome, *foursome*, best-ball o four-ball, donde el contexto así lo admite, el término “jugador” incluye a su compañero o compañeros.

Co-competidor (*Fellow Competitor*)

Ver “Competidor”.

Competidor (*Competitor*)

Un “competidor” es un jugador en una competencia por golpes. Un “co-competidor” es aquel con quien el competidor juega. Ninguno es compañero del otro. En las competencias *foursomes* y *four-ball* por golpes, donde el contexto así lo admite, el término “competidor” o “co-competidor” incluye a su compañero.

Condiciones anormales del terreno (*Abnormal Ground Conditions*)

Una “condición anormal del terreno” es cualquier agua ocasional, terreno en reparación o un agujero, desecho o senda en la cancha hecho por un animal de madriguera, reptil o pájaro.

Consejo (*Advice*)

“Consejo” es cualquier indicación o sugerencia que pudiera influir sobre un jugador para determinar su juego, la elección de un palo o la forma de ejecutar un golpe. No constituye consejo la información sobre las reglas, distancia o sobre cuestiones que son de dominio público, tales como la ubicación de *hazards* o del astabandera en el *Putting Green*.

Embocada (*Holed*)

Ver “Pelota embocada”.

Equipo (*Equipment*)

“Equipo” es cualquier cosa usada, puesta, o llevada por el jugador, o para el jugador por su compañero o cualesquiera de sus *caddies*, con excepción de cualquier pelota que haya jugado en el hoyo en juego, y de cualquier objeto pequeño, tal como una moneda o un *tee*, cuando se lo usa para marcar la posición de una pelota o el límite de un área en la cual una pelota ha de dropearse. Equipo incluye un carro de golf, sea o no motorizado.

Nota 1: Una pelota jugada en el hoyo en juego es equipo cuando ha sido levantada y no ha sido puesta nuevamente en juego.

Nota 2: Cuando un carro de golf es compartido por dos o mas jugadores, el carro y todo lo que está en el se considera que es equipo de uno de los jugadores que comparten el carro. Si el carro está siendo movido por uno de los jugadores (o el compañero de uno de ellos) que lo comparten, el carro y todo lo que contiene se considera equipo de ese jugador. De lo contrario, el carro y todo lo que en el se encuentra es considerado equipo del jugador que comparte el carro y cuya pelota (o la de su compañero) está involucrada.

Formas de juego por golpes (*Forms of Stroke Play*)

Individual: Una competencia en que cada competidor participa de forma individual. ***Foursome:*** Una competencia en la cual dos jugadores juegan como compañeros, con una sola pelota. ***Four-Ball:*** Una competencia en la que dos competidores juegan como compañeros, cada uno jugando su propia pelota. El resultado mas bajo de los compañeros es el resultado para el hoyo. Si un compañero deja un hoyo sin embocar, no hay penalidad.

Nota: Para competencias contra par, bogey y stableford, ver **Regla 32-1.**

Formas de juego por hoyos (*Forms of Match Play*)

Single: Un juego en el cual un jugador juega en contra de otro. ***Threesome:*** Un juego en el cual un jugador juega contra dos jugadores, y cada bando juega con una pelota. ***Foursome:*** Un juego en el cual dos jugadores juegan contra otros dos y cada bando juega con una pelota. ***Three-Ball:*** Un juego en el cual tres jugadores juegan entre si uno contra el otro y cada uno juega su propia pelota. Cada jugador está jugando dos juego es distintos. ***Best-Ball:*** Un juego en el cual un jugador juega contra la mejor pelota de dos o de tres jugadores. ***Four-Ball:*** Un juego en el cual dos jugadores juegan su mejor pelota contra la mejor pelota de otros dos jugadores.

Four-Ball

Ver “Formas de juego por golpes (*Stroke Play*)” y “Formas de juego por hoyos (*Match Play*)”.

Foursome

Ver “Formas de juego por golpes (*Stroke Play*)” y “Formas de juego por hoyos (*Match Play*)”.

Fuera de límites (*Out of Bounds*)

“Fuera de límites” es lo que está más allá de los límites de la cancha o cualquier parte de la cancha así marcada por el Comité. Cuando el fuera de límites está definido por estacas de referencia o un cerco o lo que está más allá de estacas o un cerco, la línea del fuera de límites está determinada por los puntos internos más cercanos de las estacas o postes del cerco a nivel del suelo (excluyendo soportes angulares). Cuando el fuera de límites está definido por estacas y líneas, las estacas identifican y las líneas definen el fuera de límites. Cuando el fuera de límites está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está fuera de límites. El margen del fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y abajo.

Una pelota está fuera de límites cuando toda ella descansa fuera de límites. Un jugador puede pararse fuera de límites para jugar una pelota que descansa dentro de los límites. Los objetos que definen el fuera de límites tales como paredes, cercos, estacas y rejas, no son obstrucciones y se consideran que están fijos. Las estacas que identifican el fuera de límites no son obstrucciones y se consideran que están fijos.

Nota 1: Las estacas y líneas utilizadas para definir el fuera de límites deberían ser blancas. **Nota 2:** El Comité puede redactar una regla local declarando obstrucciones movibles a las estacas que identifican, pero que no definen, el fuera de límites.

Golpe (*Stroke*)

Un “golpe” es el movimiento del palo hacia adelante hecho con la intención de golpear y mover la pelota, pero si un jugador detiene el downswing voluntariamente antes de que el palo alcance la pelota, no ha ejecutado un golpe.

Golpe de penalidad (*Penalty Stroke*)

Un “golpe de penalidad” es aquel que se agrega al score de un jugador o bando según ciertas reglas. En un threesome o *foursome*, los golpes de penalidad no afectan el orden de juego.

Hazards

Un “*hazard*” es cualquier *bunker* o *hazard* de agua.

Hazard de agua (Water Hazard)

Un “*hazard* de agua” es cualquier mar, lago, estanque, río, zanjón, zanja de drenaje de superficie o cualquier otro cauce de agua abierto (contenga o no agua) y cualquier otra cosa de naturaleza similar en la cancha. Todo terreno y agua dentro del margen de un “*hazard* de agua” es parte del mismo. Cuando el margen del “*hazard* de agua” está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del mismo y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo. Cuando el “*hazard* de agua” está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el *hazard* y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un “*hazard* de agua” está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el “*hazard* de agua”. El margen del “*hazard* de agua” se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Una pelota está en un *hazard* de agua cuando descansa en el *hazard* de agua o cualquier parte de la misma lo toca. Las estacas utilizadas para definir el margen o identificar un “*hazard* de agua” son obstrucciones.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir un *hazard* de agua deben ser amarillas.

Nota 2: El Comité puede dictar una regla local que prohíba el juego desde una zona ambientalmente sensible que ha sido definida como *hazard* de agua.

Hazard de agua lateral (Lateral Water Hazard)

Un “*hazard* de agua lateral” es un *hazard* de agua o aquella parte de un *hazard* de agua ubicada de tal manera que no es posible o que, a juicio del Comité, resulta impracticable dropear una pelota detrás de un *hazard* de agua de acuerdo con la **Regla 26-1b**. Todo terreno y agua dentro del margen de un “*hazard* de agua lateral” es parte del mismo. Cuando el margen del “*hazard* de agua lateral” está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del mismo y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo.

Cuando el “*hazard* de agua lateral” está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el *hazard* y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un “*hazard* de agua lateral” está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el “*hazard* de agua lateral”. El margen del “*hazard* de agua lateral” se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Una pelota está en un *hazard* de agua lateral cuando descansa en el *hazard* de agua lateral o cualquier parte de la misma lo toca. Las estacas utilizadas para definir el margen o identificar un “*hazard* de agua lateral” son obstrucciones.

Nota 1: Aquella parte del *hazard* de agua que ha de jugarse como *hazard* de agua lateral debería estar específicamente marcada. Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen o identificar un *hazard* de agua lateral deben ser rojas. **Nota 2:** El Comité puede dictar una regla local que prohíba el juego desde una zona ambientalmente sensible que ha sido definida como *hazard* de agua lateral. **Nota 3:** El Comité puede definir un *hazard* de agua lateral como un *hazard* de agua.

Honor (Honour)

Se dice que tiene el “honor” el jugador que ha de jugar primero desde el sitio de salida.

Hoyo (Hole)

El “hoyo” tendrá 108 mm (4 ¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101,6 mm. (4 pulgadas) de profundidad. Si se emplea un revestimiento, éste deberá hundirse a no menos de 25,4 mm. (1 pulgada) por debajo de la superficie del *Putting Green* salvo que las condiciones del terreno lo hagan impracticable; su diámetro externo no excederá los 108 mm. (4 ¼ pulgadas).

Impedimentos sueltos (Loose Impediments)

“Impedimentos sueltos” son objetos naturales, incluyendo:

- ï Piedras, hojas, ramitas, ramas y sus similares,
- ï estiércol, y
- ï lombrices, insectos y sus similares y los desechos y montoncillos hechos por ellos, siempre que no estén:

- ï fijos o en crecimiento,
- ï firmemente enterrados, o
- ï adheridos a la pelota. La arena y la tierra suelta son impedimentos sueltos en el Putting Green, pero no en cualquier otro lugar. La nieve y el hielo natural que no sea escarcha, son agua ocasional o impedimentos sueltos, a opción del jugador. El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos.

Individual (Single) Ver “Formas de juego por hoyos (*Match Play*)” y “Formas de juego por golpes”. (*Stroke Play*)

Interposición accidental (*Rub of the Green*) Una “interposición accidental” ocurre cuando una pelota en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por cualquier causa ajena (ver **Regla 19-1**).

Línea de juego (*Line of Play*) La “línea de juego” es la dirección que el jugador desea que su pelota tome después de un golpe, más una distancia razonable a ambos lados de la dirección deseada. La línea de juego se extiende verticalmente hacia arriba desde el suelo, pero no se prolonga más allá del hoyo.

Línea del putt (*Line of Putt*)

La “línea del putt” es la línea que el jugador desea que su pelota tome después de un golpe en el *Putting Green*. Excepto con respecto a la **Regla 16-1e**, la línea del putt incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La línea del putt no se prolonga más allá del hoyo.

Marcador (*Marker*)

Un “marcador” es la persona designada por el Comité para anotar el resultado de un competidor en el juego por golpes (*Stroke Play*). Puede ser un co-competidor. No es un árbitro.

Movida (*Move or Moved*)

Ver “Pelota movida”.

Observador (*Observer*)

Un “observador” es la persona designada por el Comité para ayudar a un árbitro a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción a una regla. Un observador no debería atender el astabandera, pararse cerca del hoyo o marcar su posición, ni levantar la pelota o marcar su posición.

Obstrucciones (*Obstructions*)

Una “obstrucción” es cualquier cosa artificial, incluyendo superficies y costados artificiales de caminos y senderos y el hielo fabricado, excepto:

1. objetos que definen el fuera de límites, tales como paredes, cercos, estacas y rejas;
2. cualquier parte de un objeto artificial inamovible que está fuera de límites; y
3. cualquier construcción declarada por el Comité como parte integrante de la cancha. Una obstrucción es una obstrucción móvil si se puede mover sin mediar un esfuerzo irrazonable, sin demorar indebidamente el juego y sin ocasionar daños. De no ser así, es una obstrucción inamovible.

Nota: El Comité puede dictar una regla local declarando que una obstrucción móvil es una obstrucción inamovible.

Pelota embocada (*Holed*)

Una pelota está “embocada” cuando descansa dentro de la circunferencia del hoyo y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del hoyo.

Pelota en juego (*Ball in Play*)

Una pelota está “en juego” tan pronto como el jugador ha ejecutado un golpe desde el sitio de salida. Permanece en juego hasta que haya sido embocada, salvo cuando está perdida, fuera de límites, levantada o ha sido sustituida por otra pelota, ya sea que tal sustitución esté permitida o no; la pelota sustituta se convierte en la pelota en juego.

Si una pelota es jugada desde fuera del sitio de salida al comienzo del juego de un hoyo o cuando el jugador pretende corregir este error, la pelota no está en juego y se aplica la **Regla 11-4 u 11-5**. De no ser éste el caso, la pelota en juego incluye a una pelota jugada desde fuera del sitio de salida, sea porque el jugador opte por jugar o se le exige jugar su próximo golpe desde el sitio de salida. **Excepción en juego por hoyos (Match Play):** Pelota en juego incluye una pelota jugada desde fuera del sitio de salida al comenzar un jugador el juego de un hoyo, si es que su contrario no exige que el golpe sea cancelado según la **Regla 11-4a**.

Pelota equivocada (Wrong Ball)

Una “pelota equivocada” es cualquier otra pelota que no sea:

• la pelota en juego;

• una pelota provisional;

una segunda pelota jugada por el jugador según la **Regla 3-3** o la **Regla 20-7c**, en el juego por golpes (*Stroke Play*). E incluye a:

• la pelota de otro jugador;

• a una pelota que haya sido abandonada; y

• la pelota original del jugador cuando ya no esté en juego. **Nota:** Pelota en juego incluye una pelota sustituta de la pelota en juego, esté o no la sustitución permitida.

Pelota movida (Move or Moved)

Se considera que una pelota se ha “movido” si abandona su posición y se estaciona en cualquier otro lugar.

Pelota perdida (*Lost Ball*)

Una pelota se considera “perdida” si:

- 1 No es encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco (5) minutos después que el bando del jugador o sus caddies han comenzado su búsqueda; o
- 2 El jugador ha ejecutado un golpe a una pelota provisional desde el lugar donde se presume que está la pelota original o desde un punto más cerca del hoyo que dicho lugar (ver **Regla 27-2b**), o
- 3 El jugador ha puesto otra pelota en juego bajo penalidad de golpe y distancia (vea **Regla 27-1a**); o
- 4 El jugador ha puesto otra pelota en juego porque se conoce o es virtualmente cierto que la pelota, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una causa ajena (ver **Regla 18-1**), está en una obstrucción (ver **Regla 24-3**), en una condición anormal del terreno (ver **Regla 25-1c**) o en un *hazard* de agua (ver **Regla 26-1**), o
- 5 El jugador ha ejecutado un golpe a una pelota sustituta.
- 6 El tiempo empleado en jugar una pelota equivocada no cuenta en el lapso de cinco (5) minutos permitidos para la búsqueda.

Pelota provisional (*Provisional Ball*)

Una “pelota provisional” es una pelota jugada según la **Regla 27-2** por una pelota que pueda estar perdida fuera de un *hazard* de agua o pueda estar fuera de límites.

Pelota sustituta (*Substituted Ball*)

Una “pelota sustituta” es una pelota puesta en juego en lugar de la pelota original, ya sea que ésta estuviese en juego, perdida, fuera de límites o levantada.

Perdida (*Lost Ball*)

Ver “Pelota Perdida”.

Preparando el golpe (*Addressing the Ball*)

Un jugador ha “preparado el golpe” cuando ha tomado su *Stance* y también ha apoyado el palo en el suelo, salvo en un *hazard* donde un jugador ha preparado el golpe cuando ha tomado su posición (*Stance*).

Punto más cercano de alivio (*Nearest Point of Relief*)

El “punto más cercano de alivio” es el punto de referencia para obtener alivio sin penalidad de la interferencia por una obstrucción inamovible (**Regla 24-2**), una condición anormal del terreno (**Regla 25-1**) o un *Putting Green* equivocado (**Regla 25-3**). Es el punto en la cancha más cercano de donde descansa la pelota:

(I) que no esté más cerca del hoyo; y

(II) donde, si la pelota estuviera así ubicada, no existiría interferencia por la condición de la cual se pretende obtener alivio para el golpe que el jugador hubiera ejecutado desde la posición original, si la condición no hubiese existido.

Nota: Para determinar con precisión el punto más cercano de alivio, el jugador debería utilizar el palo con el cual hubiera ejecutado su próximo golpe si la condición no estuviera allí, simulando la posición de preparación del golpe, dirección de juego y el swing para tal golpe.

Putting Green

El “putting green” es todo el terreno del hoyo en juego preparado especialmente para jugar el putt o, de no ser así, el que el Comité hubiese definido. Una pelota está en el *Putting Green* cuando cualquier parte de ella lo toca.

Putting Green equivocado (Wrong Putting Green)

Un “*Putting Green* equivocado” es cualquier *Putting Green* que no sea el del hoyo en juego. Incluye un *Putting Green* de práctica o un *pitching green* en la cancha, salvo que el Comité hubiera dispuesto otra cosa.

R&A

El “R&A” significa R&A Rules Limited.

Regla o reglas (*Rule or Rules*)

El término “Regla” incluye:

- 1 Las reglas de olf y las interpretaciones que de ellas hacen las decisiones sobre las reglas de golf;
- 2 Cualesquier condiciones de la competencia establecidas por el Comité según la **Regla 33-1 y Apéndice I**;
- 3 Cualesquier reglas locales establecidas por el Comité según la **Regla 33-8a y Apéndice I**; y
- 4 Las especificaciones sobre los palos y la pelota en los **Apéndices II y III** y las interpretaciones que de ellos se hacen en “Una guía a las reglas sobre palos y pelotas”.

Sitio de salida (*Teeing Ground*)

El “sitio de salida” es el lugar desde el que se inicia el juego de cada hoyo. Es un área rectangular del largo de dos palos de fondo, cuyo frente y costados están definidos por los límites externos de dos marcas. Una pelota está fuera del sitio de salida cuando toda ella descansa fuera del sitio de salida.

Stance

Tomar el “*Stance*” consiste en que un jugador coloque los pies en posición preparatoria para ejecutar un golpe.

Tee

Un “tee” es un dispositivo diseñado para elevar la pelota con respecto al suelo. No debe tener más de 101,6 mm. (4 pulgadas) de largo y no debe estar diseñado o fabricado de manera que indique la línea de juego o influya el movimiento de la pelota.

Terreno en reparación (*Ground Under Repair*)

“Terreno en reparación” es cualquier parte de la cancha así marcada por disposición del Comité o declarada como tal por su representante autorizado. Todo terreno y cualquier césped, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del mismo. Incluye al material apilado para su remoción y los pozos hechos por los encargados de cancha, aunque no estén marcados como tales.

Terreno en reparación (*Ground Under Repair*)

“Terreno en reparación” es cualquier parte de la cancha así marcada por disposición del Comité o declarada como tal por su representante autorizado. Todo terreno y cualquier césped, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del mismo. Incluye al material apilado para su remoción y los pozos hechos por los encargados de cancha, aunque no estén marcados como tales.

El césped cortado y otros materiales abandonados en la cancha que no han de ser removidos, no son terreno en reparación, salvo que se los hubiera marcado así. Cuando el margen del terreno en reparación está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del terreno en reparación y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo. Cuando está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el terreno en reparación y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un terreno en reparación está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el terreno en reparación. El margen del terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una pelota está en terreno en reparación cuando descansa en él, o cualquier parte de ella lo toca. Las estacas utilizadas para definir el margen o identificar un terreno en reparación son obstrucciones.

Nota: El Comité puede dictar una regla local que prohíba el juego desde un terreno en reparación o desde una zona ambientalmente sensible que ha sido definida como terreno en reparación.

Three-Ball

Ver “Formas de juego por hoyos (*Match Play*)”.

Threesomes

Ver “Formas de juego por hoyos (*Match Play*)”.

Vuelta estipulada (Stipulated Round)

La “vuelta estipulada” consiste en jugar los hoyos de la cancha en su secuencia correcta, salvo que el Comité autorice a hacerlo de otra forma. El número de hoyos de una vuelta estipulada es de 18, salvo que el Comité autorice un número menor. En lo referente a la extensión de una vuelta estipulada en Match Play, ver **Regla 2-3**.

Sección III – Las reglas de juego

El juego

Regla I

El juego

1-1. General

El juego de golf consiste en jugar una pelota con un palo desde el sitio de salida hasta embocarla en el hoyo, mediante un golpe o golpes sucesivos de acuerdo con las reglas.

1-2. Ejerciendo influencia sobre la pelota

Un jugador o caddie no debe tomar acción alguna para influir sobre la posición o movimiento de una pelota, excepto cuando procede de acuerdo con las reglas. (Quitar un impedimento suelto – ver **Regla 23-1**) (Quitar una obstrucción móvil – ver **Regla 24-1**)

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-2: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

* En el caso de una seria infracción a la **Regla 1-2** el Comité puede imponer la penalidad de descalificación.

Nota: Se considera que un jugador ha cometido una seria infracción a la **Regla 1-2**, si el Comité considera que sus acciones para influir la posición o movimiento de la pelota le ha permitido a él o a otro jugador obtener una significativa ventaja, o ha puesto a otro jugador, que no sea su compañero, en una significativa desventaja.

1-3. Convenir en dejar sin efecto las reglas

Los jugadores no deben ponerse de acuerdo para excluir la aplicación de cualquier regla ni para dejar sin efecto cualquier penalidad incurrida.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-3: Juego por hoyos (*Match Play*) – Descalificación de ambos bandos; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Descalificación de los competidores involucrados. (Convenir jugar fuera de turno en el juego por golpes (*Stroke Play*) – ver **Regla 10-2c**)

1-4. Aspectos no previstos por las reglas

Si algún aspecto controvertido no está previsto por las reglas, la decisión se debería tomar de acuerdo con la equidad.

Regla 2

Juego por hoyos (*Match Play*)

2-1. General

Un juego consiste en un bando que juega contra otro, durante una vuelta estipulada, salvo que el Comité disponga lo contrario. En Juego por hoyos (*Match Play*) el partido se juega por hoyos. Salvo que las reglas lo dispongan de otra manera, un hoyo es ganado por el bando que emboca su pelota en el menor número de golpes. En un juego con handicap, el menor resultado neto gana el hoyo. El estado del partido se expresa con los términos: tantos “hoyos arriba” o “iguales”, y tantos hoyos “por jugar”. Un bando está “dormie” cuando está tantos hoyos arriba como los que faltan por jugar.

2-2. Hoyo empatado

Un hoyo está empatado si cada bando emboca en el mismo número de golpes. Cuando un jugador ha embocado y a su contrario le queda un golpe para el empate, si a continuación el jugador incurre en una penalidad, el hoyo queda empatado.

2-3. Ganador del juego

Un juego es ganado cuando un bando lleva un número de hoyos de ventaja mayor a los que restan por jugar. De existir un empate, el Comité puede extender la vuelta estipulada por tantos hoyos como sea necesario para que un juego tenga un ganador.

2-4. Concesión del próximo golpe, hoyo o juego

Un jugador puede conceder un juego en cualquier momento antes de comenzar o concluir dicho juego. Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes de comenzar o concluir dicho hoyo. Un jugador puede conceder al contrario el próximo golpe en cualquier momento, siempre que la pelota del contrario se encuentre estacionada. Se considera que el contrario ha embocado con su próximo golpe y la pelota puede ser quitada por cualquiera de los bandos. Una concesión no podrá rechazarse o revocarse. (Pelota al borde del hoyo – ver **Regla 16-2**)

2-5. Dudas con respecto al procedimiento; controversias y reclamos

En juego por hoyos (*Match Play*), si surge una duda o controversia entre los jugadores, un jugador puede plantear un reclamo. Si un representante debidamente autorizado del Comité no se hiciera presente dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el juego sin demora. El Comité puede considerar un reclamo solamente si el jugador que lo plantea notifica a su contrario (i) que está planteando un reclamo, (ii) sobre los hechos ocurridos y (iii) que quiere un fallo. El reclamo debe plantearse antes que cualquier jugador del juego juegue desde el próximo sitio de salida o, en el caso del último hoyo del juego, antes que todos los jugadores del juego se retiren del *Putting Green*.

Un reclamo posterior no puede ser considerado por el Comité salvo que el mismo se funde en hechos previamente desconocidos por el jugador que plantea el reclamo y que a éste un contrario le haya dado información equivocada (**Reglas 6-2a y 9**). Una vez que el resultado del juego ha sido oficialmente anunciado, el Comité no puede considerar un reclamo posterior salvo que esté convencido que el contrario sabía que estaba dando información equivocada.

2-6. Penalidad general

En juego por hoyos (*Match Play*) la penalidad por infracción a una regla es la pérdida del hoyo excepto que esté dispuesto de otra forma.

Regla 3 Juego por golpes (*Stroke Play*)

3-1. El ganador

Una competencia de juego por golpes (*Stroke Play*) consiste en que los competidores completen cada hoyo de una vuelta o vueltas estipuladas y que en cada vuelta entregue una tarjeta de resultado donde esté anotando el resultado bruto de cada hoyo. Cada competidor está jugando contra todos los demás competidores de la competencia. El competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes es el ganador. En una competencia con hándicap, el competidor con el resultado neto más bajo para la vuelta o vueltas estipuladas es el ganador.

3-2. Dejar un hoyo sin embocar

Si un competidor deja de embocar la pelota en algún hoyo y no corrige su error antes de haber ejecutado un golpe desde el próximo sitio de salida o, en el caso del último hoyo de la vuelta, antes de haberse retirado del *Putting Green*, **está descalificado**.

3-3. Duda con respecto al procedimiento

a. Procedimiento

En el juego por golpes (*Stroke Play*) si un competidor, durante el juego de un hoyo, tiene dudas acerca de sus derechos o sobre el procedimiento correcto, puede, sin penalidad, completar el hoyo con dos pelotas. Luego que la situación dudosa ha surgido y antes de proceder a una acción posterior, el competidor debe anunciar a su marcador o un co-competidor su decisión de jugar dos pelotas y cuál pelota quiere que se compute si las reglas lo permiten. El competidor debe informar al Comité los hechos ocurridos antes de entregar su tarjeta de resultado. Si así no procede, está descalificado.

Nota: Si el competidor toma una acción antes de tratar la situación dudosa, la **Regla 3-3** no es aplicable.

El resultado con la pelota original cuenta o, si la pelota original no es una de las jugadas, el resultado con la primera pelota puesta en juego es válido, aún en el caso que las reglas no permitan el procedimiento adoptado para esa pelota. No obstante, el competidor no incurre en penalidad por haber jugado una segunda pelota, y cualquier penalidad en que pueda haber incurrido sólo por jugar esa pelota no contará en su score.

b. Determinación del resultado para el hoyo

(I) Si la pelota que el competidor eligió previamente como válida ha sido jugada de acuerdo con las reglas, el resultado con dicha pelota es el resultado del competidor para el hoyo. De lo contrario, se computará el resultado con la otra pelota si las reglas permiten el procedimiento adoptado con la misma.

(II) Si el competidor omite anunciar por anticipado su decisión de completar el hoyo con dos pelotas, o cual pelota quiere que se compute, el resultado con la pelota original es el válido, siempre que haya sido jugada de acuerdo con las reglas. Si la pelota original no es una de las pelotas jugadas, la primera pelota puesta en juego será computada siempre que haya sido jugada de acuerdo con las reglas. De lo contrario, el resultado con la otra pelota será el válido si las Reglas permiten el procedimiento adoptado con la misma.

Nota 1: Si un competidor juega una segunda pelota según la **Regla 3-3**, los golpes ejecutados, luego de haber invocado esta regla, con la pelota que no ha de ser computada y los golpes de penalidad incurridos únicamente por jugar esa pelota, no serán considerados. **Nota 2:** Una segunda pelota jugada según la **Regla 3-3** no es una pelota provisional según la **Regla 27-2**.

3-4. Negativa a cumplir con una regla

Si un competidor se niega a cumplir con una regla y con ello afecta los derechos de otro competidor, está descalificado.

3-5. Penalidad general

En el juego por golpes (*Stroke Play*), la penalidad por una infracción a una regla es de dos golpes, salvo que esté dispuesto de otra forma.

Palos y pelotas

El R&A se reserva el derecho de modificar, en cualquier momento, las reglas relacionadas con los palos y las pelotas (ver Apéndices II y III) y de formular o modificar las interpretaciones respecto de dichas reglas.

Regla 4

Los palos

Un jugador que tenga dudas acerca de la conformidad de un palo debería consultar con el R&A. Un fabricante debería enviar al R&A una muestra del palo que vaya a fabricar para obtener un fallo acerca de si el mismo cumple con lo dispuesto en las reglas. La muestra queda en propiedad del R&A con el propósito de referencia. Si un fabricante no envía una muestra o no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de un fallo que indique que el palo no se ajusta a las reglas.

4-1. Forma y hechura de los palos

a. General

Los palos del jugador deben ajustarse a esta Regla y a las disposiciones, especificaciones e interpretaciones expuestas en el Apéndice II.

Nota: El Comité puede establecer en las condiciones de la competencia (**Regla 33-1**) que cualquier driver que el jugador lleve debe tener una cabeza identificada por modelo y loft que se encuentre incluida en la lista de cabezas de driver aprobadas vigente que emite el R&A.

b. Desgaste y modificación

Un palo que cuando es nuevo, se ajusta a las reglas, se considera que continúa ajustándose a la norma aunque esté desgastado debido al uso normal. Cualquier parte de un palo que ha sido intencionalmente modificada se considera como nueva y deberá conformar, en su estado modificado, con las reglas.

4-2. Características de juego modificadas y material extraño

a. Características de juego modificadas

Durante una vuelta estipulada, las características de juego de un palo no deben ser intencionalmente modificadas por ajustes o por otros medios.

b. Material extraño

No debe ser aplicado material extraño a la cara del palo con el propósito de influir en el movimiento de la pelota.

PENALIDAD POR LLEVAR, PERO SIN EJECUTAR UN GOLPE CON, UN PALO O PALOS EN QUEBRANTAMIENTO A LAS **REGLAS 4-1 ó 4-2**: juego por hoyos (*Match Play*) – Al concluir el juego del hoyo en el cual se descubrió la infracción, el estado del juego se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos. Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes. Juego o juego por golpes (*Stroke Play*) – En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica al hoyo por jugar. Competencias contra bogey y contra par – Ver Nota 1 a la **Regla 32-1a**. Competencias stableford – Ver Nota 1 a la **Regla 32-1b**.

* Cualquier palo o palos llevados quebrantando las **Reglas 4-1 ó 4-2** deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su contrario en juego por hoyos (*Match Play*), o a su marcador o co-competidor en juego por golpes (*Stroke Play*), inmediatamente después que la infracción es descubierta. Si el jugador omite hacerlo, está descalificado. PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO EN INFRACCIÓN A LAS **REGLAS 4-1 ó 4-2**: Descalificación.

4-3. Palos dañados: reparación y reemplazo

a. Daño en el transcurso normal del juego

Si durante una vuelta estipulada, el palo del jugador es dañado en el transcurso normal del juego, el jugador puede:

- (1) usar el palo en su estado dañado en lo que resta de la vuelta estipulada; o

(II) sin demorar indebidamente el juego, repararlo o hacerlo reparar; o

(III) como opción adicional disponible únicamente si el palo está inservible para el juego, reemplazar el palo dañado con cualquier otro palo. El reemplazo del palo no debe demorar indebidamente el juego y no debe hacerse pidiendo prestado cualquier palo elegido para el juego por otra persona que esté jugando en la cancha.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-3a: Ver Penalidad Establecida para la **Regla 4-4a ó b**, y **Regla 4-4c**.

Nota: Un palo está inservible para el juego si está sustancialmente dañado, *p. ej.*, si la vara está abollada, significativamente doblada o se rompe en varios pedazos; la cabeza se suelta, se separa o se deforma significativamente; o se suelta el grip. Un palo no está inservible para el juego solamente por el hecho que el asiento o ángulo de levante ha sido modificado o la cabeza está rayada.

b. Daño que no sea en el transcurso normal del juego

Si durante una vuelta estipulada el palo de un jugador es dañado por otras causas que no sean las normales del juego, y por ello deja de ajustarse a las reglas o sus características de juego son modificadas, ese palo no debe ser posteriormente utilizado ni reemplazado durante dicha vuelta.

c. Daño con anterioridad a una vuelta

Un jugador puede utilizar un palo dañado con anterioridad a una vuelta, siempre que el palo dañado se ajusta a las reglas. El daño a un palo ocurrido con anterioridad a una vuelta puede ser reparado durante esa vuelta, siempre que sus características no sean modificadas y el juego no sea indebidamente demorado.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-3b ó c:
Descalificación.

(Demora indebida – ver **Regla 6-7**)

4-4. Máximo de catorce palos

a. Elección y agregado de palos

El jugador no debe iniciar una vuelta estipulada con más de catorce palos. Queda limitado a los palos así elegidos para esa vuelta, salvo que si comenzó con menos de catorce palos puede agregar cualquier palo siempre que su número total no exceda de catorce. El agregado de un palo o palos no debe demorar indebidamente el juego (**Regla 6-7**) y el jugador no debe agregar o pedir prestado un palo elegido para el juego por otra persona que esté jugando en la cancha.

b. Los compañeros pueden compartir palos

Los compañeros pueden compartir palos siempre que no exceda de catorce el número total de palos llevados por los que los comparten.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-4a ó b, SIN PERJUICIO DE NÚMERO DE PALOS LLEVADOS EN EXCESO: juego por hoyos (*Match Play*) – Al concluir el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del juego se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción. Máxima deducción por vuelta – Dos hoyos. Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes. Competencia contra bogey y contra par – Ver Nota 1 a la **Regla 32-1a**. Competencias Stableford – Ver Nota 1 a la **Regla 32-1b**.

c. Palo en exceso declarado fuera de juego

Cualquier palo o palos llevados o utilizados en infracción a la **Regla 4-3a(iii)** o a la **Regla 4-4**, debe ser declarado fuera de juego por el jugador, a su contrario en juego por hoyos (*Match Play*) o a su marcador o co-competidor en el juego por golpes (*Stroke Play*), tan pronto como descubra la infracción. El jugador no debe utilizar el palo o palos durante el resto de la vuelta estipulada.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-4c:

Descalificación.

Regla 5 La pelota

5-1. General

La pelota que el jugador juegue debe ajustarse a las exigencias especificadas en el Apéndice III.

Nota: El Comité podrá disponer en las condiciones de la competencia (**Regla 33-1**), que la pelota que el jugador juegue debe figurar en la lista de pelotas de golf aprobadas vigente que emite el R&A.

5-2. Material extraño

No debe aplicarse a la pelota material extraño con la finalidad de variar sus características de juego.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-1 Ó 5-2:

Descalificación.

5-3. Pelota inservible para el juego

Una pelota está inservible para el juego si está visiblemente cortada, rajada o deformada. Una pelota no está inservible para el juego solamente por el hecho de tener adherido barro u otros materiales, o si su superficie está raspada, raída o su pintura dañada o descolorida. Si un jugador tiene motivos para creer que su pelota se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, puede levantar la pelota sin penalidad para determinar si está inservible. Antes de levantar la pelota el jugador debe anunciar su intención a su contrario en juego por hoyos (*Match Play*) o a su marcador o un co-competidor en el juego por golpes (*Stroke Play*) y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota y examinarla siempre que le otorgue a su contrario, marcador o co-competidor la oportunidad de examinarla y observar el procedimiento de levantar y reponer la pelota.

La pelota no debe ser limpiada cuando se la levanta según la **Regla 5-3**. Si el jugador omite cumplir con la totalidad o parte de este procedimiento o si, en el transcurso del hoyo en juego, levanta la pelota sin que exista razón para creer que la pelota se ha tornado inservible para el juego en el transcurso del juego mismo, **incurrir en la penalidad de un golpe**. Si se determina que la pelota se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, el jugador la puede sustituir por otra pelota, colocándola en el sitio donde descansaba la pelota original. En caso contrario la pelota original debe ser repuesta. Si un jugador sustituye una pelota cuando no le está permitido y ejecuta un golpe con la pelota erróneamente sustituida, **incurrir en la penalidad general por infracción a la Regla 5-3**, pero no existe penalidad adicional según esta regla o la **Regla 15-2**. Si una pelota se rompe en varios pedazos como resultado de un golpe, el golpe es anulado y el jugador debe jugar una pelota, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio desde donde fue jugada la pelota original (ver **Regla 20-5**).

1 **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-3: juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.**

2 **Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción a la Regla 5-3, no hay una penalidad adicional según esta Regla.**

Nota 1: Si el contrario, marcador o co-competidor desea objetar un reclamo de inservibilidad, debe hacerlo antes que el jugador juegue otra pelota.

Nota 2: Si el asiento original de una pelota que debe ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver **Regla 20-3b**. (Limpiando pelota levantada del *Putting Green* o según cualquier otra regla – ver **Regla 21**)

Responsabilidades del jugador

Regla 6 El jugador

6-1. Reglas

El jugador y su caddie son responsables de conocer las reglas. Por cualquier infracción a una regla por parte de su caddie, durante una vuelta estipulada, el jugador incurre en la penalidad correspondiente.

6-2. Handicap

a. Juego por hoyos (*Match Play*)

Antes de iniciar un juego en una competencia con hándicap, los jugadores deberían informarse mutuamente acerca de sus respectivos hándicaps. Si un jugador comienza un juego habiendo declarado un hándicap mayor al que tiene derecho y esto afecta el número de golpes a dar o recibir, está descalificado; si así no fuere, el jugador debe jugar con el hándicap declarado.

b. Juego por golpes (*Stroke Play*)

En cualquier vuelta de una competencia con hándicap, el competidor debe asegurarse que su hándicap esté anotado en su tarjeta de resultado antes de que ésta sea entregada al Comité. Si el hándicap respectivo no está anotado en su tarjeta antes de entregarla (**Regla 6-6b**), o si el hándicap anotado es mayor que aquél al que tiene derecho y ello afecta el número de golpes recibidos, está descalificado de la competencia con hándicap; si así no fuere, el resultado se mantiene.

Nota: Es responsabilidad del jugador conocer en que hoyos se dan o reciben golpes de hándicap.

6-3. Hora de salida y grupos

a. Hora de salida

El jugador debe iniciar el juego a la hora establecida por el Comité.

b. Grupos

En el juego por golpes el competidor debe permanecer durante toda la vuelta en el grupo formado por el Comité salvo que éste autorice o ratifique un cambio.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-3: Descalificación. (Best-ball y Four-ball – ver **Reglas 30-3a** y **31-2**)

Nota: El Comité puede disponer en las condiciones de una competencia (**Regla 33-1**) que, en ausencia de circunstancias que justifiquen dejar sin efecto la penalidad de descalificación según la **Regla 33-7**, si el jugador se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco (5) minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no haber iniciado el juego a esa hora, es pérdida del primer hoyo en *Match Play* o de dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes (*Stroke Play*), en lugar de descalificación.

6-4. Caddie

El jugador puede ser asistido por un caddie pero está limitado a un solo caddie en cada momento.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-4: Juego por hoos (*Match Play*) – Al concluir el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del juego se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos. Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes. Juego o Juego por golpes (*Stroke Play*) – En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica al hoyo por jugar. -Un jugador con más de un caddie en infracción a esta Regla debe, tan pronto como descubra la infracción, asegurarse de que no contará con más de un caddie en cada momento del resto de la vuelta estipulada. Si así no lo hiciera, el jugador está descalificado. Competencias contra bogey y contra par – Ver Nota 1 a la **Regla 32-1a**. Competencias stableford – Ver Nota 1 a la **Regla 32-1b**.

Nota: El Comité puede, en las condiciones de una competencia (**Regla 33-1**), prohibir el uso de caddies o restringir a un jugador en su elección de caddie.

6-5. Pelota

La responsabilidad de jugar la pelota correcta es del jugador. Todo jugador debería poner una marca identificadora en su pelota.

6-6. Anotando resultado en el juego por golpes (*Stroke Play*)

a. Anotando resultado

Después de cada hoyo el marcador debería controlar el resultado con el competidor y anotarlo. Al completar la vuelta, el marcador debe firmar la tarjeta de resultado y entregarla al competidor. Si más de un marcador ha anotado los resultados, cada uno de ellos debe firmar la parte de la que es responsable.

b. Firmando y entregando la tarjeta de resultado

Después de completada la vuelta, el competidor debería revisar su resultado para cada hoyo y aclarar con el Comité cualquier aspecto dudoso. Debe asegurarse que el marcador o marcadores hayan firmado la tarjeta de resultado, la firmará él mismo y la entregará al Comité lo antes posible.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-6b:

Descalificación.

c. Modificación de la tarjeta de resultado

La tarjeta de resultado no debe ser modificada después que el competidor la ha entregado al Comité.

d. Resultado equivocado para el hoyo

El competidor es responsable de la exactitud del resultado anotado en su tarjeta de resultado para cada hoyo. Si entrega un score menor en cualquier hoyo que el realmente empleado, está descalificado. Si entrega un score mayor en cualquier hoyo que el realmente empleado, el resultado entregado se mantiene.

Nota 1: El Comité es responsable de la suma de los resultado y de la aplicación del hándicap anotado en la tarjeta de resultado – ver **Regla 33-5**.

Nota 2: En el four-ball juego por golpes, ver también las **Reglas 31-3 y 31-7a**.

6-7. Demora indebida; juego lento

El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier orientación de ritmo de juego que puede establecer el Comité. Entre la terminación de un hoyo y la ejecución del golpe desde el próximo sitio de salida, el jugador no debe demorar indebidamente el juego.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-7: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes. Competencias contra bogey y contra par – Ver Nota 2 a la **Regla 32-1a**. Competencia stableford – Ver Nota 2 a la **Regla 32-1b**. Por reincidencia – Descalificación.

Nota 1: Si el jugador demora indebidamente el juego entre hoyos, está demorando el juego del próximo hoyo y, excepto para competencias contra bogey, contra par y Stableford (ver **Regla 32**), la penalidad se aplica en ese hoyo.

Nota 2: Con el propósito de impedir el juego lento, en las condiciones de una competencia (**Regla 33-1**), el Comité puede establecer una orientación sobre el ritmo de juego incluyendo los máximos lapsos permitidos para completar una vuelta estipulada, un hoyo o un golpe.

En esa condición, y sólo en el juego por golpes, el Comité puede modificar la penalidad por quebrantar esta regla según lo siguiente:

Primera infracción – Un golpe;

Segunda infracción – Dos golpes.

Por reincidencia – Descalificación.

6-8. Interrupción del juego; reanudación del juego

a. Cuándo se permite

El jugador no debe interrumpir el juego salvo que:

(I) el Comité haya suspendido el juego;

(II) considera que existe peligro debido a rayos;

(III) esté esperando una decisión del Comité sobre un aspecto dudoso o controvertido (ver **Reglas 2-5 y 34-3**); o

(IV) exista otro motivo justificado como una indisposición repentina. El mal tiempo de por sí no constituye un motivo justificado para interrumpir el juego. Si el jugador interrumpe el juego sin permiso específico del Comité debe informarlo a éste lo antes posible. Si así procede y el Comité encuentra su motivo justificado, no hay penalidad. De lo contrario, **el jugador está descalificado.**

Excepción en juego por hoyos (Match Play): Los jugadores que interrumpen un juego de mutuo acuerdo no están sujetos a descalificación salvo que tal interrupción demore la competencia. **Nota:** El abandonar la cancha no constituye de por sí interrupción 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 juego o grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité ordene su reanudación. Si ya han comenzado el juego de un hoyo, pueden discontinuar el juego inmediatamente o continuar siempre que no incurran en demora. Si los jugadores optan por continuar, les está permitido discontinuar el juego antes de completar el hoyo. En cualquier caso, el juego debe ser interrumpido luego de completado el hoyo.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el Comité ordene la reanudación del mismo.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-8b:

Descalificación.

Nota: El Comité puede disponer en las condiciones de una competencia (**Regla 33-1**), que en situaciones potencialmente peligrosas, el juego debe ser interrumpido inmediatamente después de una suspensión de juego dispuesta por el Comité. Si un jugador omite interrumpir de inmediato el juego, está descalificado, salvo circunstancias que justifiquen dejar sin efecto la penalidad según la **Regla 33-7**.

c. Levantando la pelota cuando se interrumpe el juego

Cuando un jugador interrumpe el juego de un hoyo según la **Regla 6-8a**, puede levantar su pelota, sin penalidad, sólo si el Comité ha suspendido el juego o existe una causa valedera para levantarla. Antes de levantar la pelota el jugador debe marcar su posición. Si el jugador interrumpe el juego y levanta la pelota sin permiso específico del Comité, cuando informe al Comité (**Regla 6-8a**), debe comunicar que ha levantado la pelota. Si el jugador levanta la pelota sin una causa valedera, omite marcar la posición de la pelota antes de levantarla u omite comunicar que la pelota fue levantada, incurre en la penalidad de un golpe.

d. Procedimiento cuando el juego es reanudado

El juego debe reanudarse desde donde fue interrumpido, aunque la reanudación ocurra en un día posterior. El jugador debe, ya sea antes o cuando el juego es reanudado, proceder de la siguiente manera:

(I) si el jugador ha levantado la pelota, siempre que tuviera derecho a hacerlo según la **Regla 6-8c**, debe colocar la pelota original o una pelota sustituta en el punto donde fue levantada la pelota original. Si no es así, la pelota original debe ser repuesta;

(II) si el jugador no ha levantado su pelota, teniendo derecho a hacerlo según la **Regla 6-8c**, podrá levantar, limpiar y reponer su pelota o sustituir la pelota y colocarla en el lugar donde la pelota original fue levantada. Antes de levantar la pelota, debe marcar su posición; o

(III) si la pelota o el marcador de pelota es movido (incluso por el viento o el agua) mientras el juego está interrumpido, una pelota o marcador de pelota debe ser colocado en el sitio del cual la pelota original o el marcador de pelota fue movido.

Nota: Si es imposible determinar el sitio donde debe colocarse la pelota, el mismo debe estimarse y la pelota colocarse en ese sitio estimado. No se aplican las disposiciones de la **Regla 20-3c**.

1 PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA **REGLA 6-8d**: *Match Play* – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

2 Si un jugador incurre en la penalidad general por una infracción a la **Regla 6-8d**, no hay penalidad adicional por la **Regla 6-8c**.

Regla 7 Práctica

7-1. Antes o entre vueltas

a. Juego por hoyos (*Match Play*)

En cualquier día de una competencia juego por hoyos (*Match Play*), un jugador puede practicar la cancha de la competencia antes de una vuelta.

b. Juego por golpes (*Stroke Play*)

Antes de una vuelta o desempate en cualquier día de una competencia por golpes, un competidor no debe practicar la cancha de la competencia ni probar la superficie de ningún *Putting Green* de la cancha haciendo rodar una pelota o raspando o frotando la superficie.

Cuando dos o más vueltas de una competencia por golpes han de jugarse en días consecutivos, un competidor no debe practicar entre esas vueltas en ninguna cancha de la competencia que quede por jugar ni probar la superficie de cualquier *Putting Green* de tal cancha haciendo rodar una pelota o raspando o frotando la superficie. **Excepción:** Está permitida la práctica de putting o chipping en o cerca del primer sitio de salida antes de comenzar una vuelta o desempate.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 7-1b:

Descalificación.

Nota: En las condiciones de una competencia (**Regla 33-1**) el Comité puede prohibir la práctica en la cancha de la competencia en cualquier día de una competencia *Match Play* o permitir la práctica en la cancha de la competencia o parte de la misma (**Regla 33-2c**) en cualquier día de o entre vueltas de una competencia por golpes.

Un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica durante el juego de un hoyo. Entre el juego de dos hoyos un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica excepto que puede practicar putting o chipping en o cerca de:

1. el *Putting Green* del último hoyo jugado,
2. cualquier *Putting Green* de práctica, o
3. el sitio de salida del próximo hoyo a jugarse en la vuelta, siempre que tal golpe de práctica no se ejecute desde un *hazard* y no demore indebidamente el juego (**Regla 6-7**). Los golpes ejecutados al continuar el juego de un hoyo cuyo resultado ya ha sido decidido, no constituyen golpes de práctica. **Excepción:** Cuando el Comité ha suspendido el juego, antes de reanudarlo se le permitirá al jugador practicar (a) según lo dispuesto en esta Regla, (b) en cualquier otra parte que no sea la cancha de la competencia, y (c) en cualquier otra forma que el Comité lo permita.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 7-2:

Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el próximo hoyo.

Nota 1: Un swing de práctica no constituye un golpe de práctica y puede ser ejecutado en cualquier parte, siempre que el jugador no quebrante las reglas. **Nota 2:** El Comité puede, en las condiciones de una competencia (**Regla 33-1**), prohibir:

- (a) la práctica en o cerca del *Putting Green* del último hoyo jugado, y
- (b) hacer rodar la pelota sobre el *Putting Green* del último hoyo jugado.

Regla 8 Consejo; indicando la línea de juego

8-1. Consejo

Durante una vuelta estipulada, un jugador no debe:

- a. dar consejo a alguien de la competencia que esté jugando en la cancha que no sea su compañero,
- b. solicitar consejo de alguien que no sea su compañero o cualquiera de sus caddies.

8-2. Indicando la línea de juego

a. Fuera del *Putting Green*

Excepto en el *Putting Green*, un jugador puede solicitar a cualquiera que le indique la línea de juego; pero mientras se está ejecutando el golpe nadie puede ser ubicado por el jugador en o cerca de la línea o en una prolongación de ésta mas allá del hoyo. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea de juego, debe ser quitada antes de que se ejecute el golpe. **Excepción:** Astabandera atendida o tenida en alto – ver **Regla 17-1**.

b. En el *Putting Green*

Cuando la pelota del jugador descansa en el *Putting Green*, el jugador, su compañero o cualquiera de sus caddies pueden indicar la línea para el putt antes de ejecutar el golpe pero no durante el mismo. Al efectuar tal indicación no debe ser tocada el *Putting Green*. Una marca no debe ser colocada en ningún lugar para indicar la línea para el putt.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*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 que puede dar consejo (incluso indicar la línea del putt) a los integrantes de ese equipo. El Comité puede establecer condiciones relacionadas con la designación y conducta permitida a tal persona quien, antes de dar consejo, debe identificarse ante el Comité.

Regla 9 Información sobre los golpes empleados

9-1. General

El número de golpes que un jugador ha empleado incluye cualesquier golpes de penalidad en que incurrió.

9-2. Juego por hoyos (*Match Play*)

a. Información sobre los golpes empleados

Un contrario tiene derecho a solicitar del jugador, durante el juego de un hoyo, información sobre el número de golpes que lleva y, después del juego de un hoyo, el número de golpes empleados en el hoyo recién completado.

b. Información equivocada

Un jugador no debe dar información equivocada a su contrario. Si un jugador da información equivocada **pierde el hoyo**.

Se considera que un jugador ha dado información equivocada si:

(I) omite informar a su contrario, tan pronto como sea posible, que ha incurrido en una penalidad, a menos que (a) obviamente procediera según una regla que prevé una penalidad y esta circunstancia fue observada por su contrario, o (b) corrija el error antes que su contrario ejecute su próximo golpe; o

(II) da información incorrecta, durante el juego de un hoyo, respecto del número de golpes que lleva y no corrige el error antes que su contrario ejecute su próximo golpe; o

(III) da información incorrecta respecto del número de golpes empleados en el hoyo recién completado y ello afecta la interpretación del contrario acerca del resultado del mismo, a menos que corrija el error antes que cualquier jugador ejecute un golpe desde el próximo sitio de salida o, en el caso del último hoyo del juego, antes que todos los jugadores se retiren del *Putting Green*. Un jugador ha dado información equivocada aunque esto se deba a no incluir una penalidad que él desconocía haber cometido. Es responsabilidad del jugador conocer las reglas.

9-3. Juego por golpes (*Stroke Play*)

Un competidor que ha incurrido en una penalidad debería informar el hecho a su marcador tan pronto como sea posible.

Orden de juego

Regla 10 Orden de juego

10-1. Juego por hoyos (*Match Play*)

a. Cuando se inicia el juego de un hoyo

El bando que tiene el honor en el primer sitio de salida está determinado por el orden del draw. A falta de éste, el honor debería ser decidido por sorteo. El bando que gana un hoyo tiene el honor en el próximo sitio de salida. Si un hoyo ha sido empatado, retiene el honor el bando que lo tuvo en el sitio de salida anterior.

b. Durante el juego de un hoyo

Después que ambos jugadores han comenzado el juego del hoyo, la pelota más lejos del hoyo se juega primero. Si las pelotas están equidistantes del hoyo o si sus posiciones con respecto al mismo no pueden determinarse, la pelota a jugarse primero debería decidirse por sorteo. **Excepción: Regla 30-3b** (best-ball y four-ball *Match Play*).

Nota: Cuando es sabido que la pelota original no ha de jugarse tal como se encuentra y al jugador se le exige que juegue una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver **Regla 20-5**), el orden de juego es determinado por el sitio desde el cual fue ejecutado el golpe anterior. Cuando una pelota puede ser jugada desde un sitio distinto a aquel donde el golpe anterior fue ejecutado, el orden de juego es determinado por la posición donde estaba estacionada la pelota original.

c. Jugando fuera de turno

Si un jugador juega cuando debería haberlo hecho su contrario no hay penalidad, pero el contrario puede exigir inmediatamente al jugador que anule ese golpe y que, en el orden correcto, juegue una pelota lo más cerca posible del sitio desde el cual fue jugada por última vez la pelota original (ver **Regla 20-5**).

10-2. Juego por golpes (*Stroke Play*)

a. Cuando se inicia el juego de un hoyo

El competidor que tiene el honor en el primer sitio de salida está determinado por el orden de la planilla. A falta de ésta, el honor debería ser decidido por sorteo. El competidor con el menor score en un hoyo tiene el honor en el siguiente sitio de salida. El competidor con el segundo menor score es el próximo en jugar y así sucesivamente. Si dos o más competidores tienen el mismo resultado en un hoyo, jugarán desde el próximo sitio de salida en el mismo orden en que lo hicieron en el sitio de salida anterior. **Excepción: Regla 32-1** (competencias contra bogey, contra par y Stableford con handicap)

b. Durante el juego de un hoyo

Después que los competidores han comenzado el juego del hoyo, la pelota más lejos del hoyo se juega primero. Si dos o más pelotas están equidistantes del hoyo o si sus posiciones con respecto al mismo no pueden determinarse, la pelota a jugarse primero debería decidirse por sorteo.

Excepciones: Reglas 22 (Pelota que ayuda o interfiere el juego) y **31-5** (four-ball juego por golpes).

Nota: Cuando es sabido que la pelota original no ha de jugarse tal como se encuentra y al competidor se le exige que juegue una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver **Regla 20-5**), el orden de juego es determinado por el sitio desde el cual fue ejecutado el golpe anterior.

Cuando una pelota puede ser jugada desde un sitio distinto a aquel donde el golpe anterior fue ejecutado, el orden de juego es determinado por la posición donde estaba estacionada la pelota original.

c. Jugando fuera de turno

Si un competidor juega fuera de turno, no hay penalidad y la pelota se juega tal como se encuentra. No obstante, si el Comité determina que los competidores se han puesto de acuerdo para jugar fuera de turno a fin de otorgarle a uno de ellos una ventaja, **están descalificados**.

(Ejecutando un golpe mientras otra pelota está en movimiento después de un golpe desde el *Putting Green* – ver **Regla 16-1f**) (Orden de juego incorrecto en *threesomes* y *foursomes* juego por golpes – ver **Regla 29-3**)

10-3. Pelota provisional u otra pelota desde el sitio de salida

Si un jugador juega una pelota provisional u otra pelota desde el sitio de salida, debe hacerlo después que su contrario o co-competidor haya ejecutado su primer golpe. Si más de un jugador decide jugar una pelota provisional o le es requerido jugar otra pelota desde el sitio de salida, el orden de juego original se mantiene. Si un jugador juega una pelota provisional u otra pelota fuera de turno, es de aplicación la **Regla 10-1c ó 10-2c**.

Regla II

Sitio de Salida

11-1. Acomodando

Quando un jugador está poniendo una pelota en juego desde el sitio de salida, ésta debe ser jugada desde la superficie del sitio de salida o desde un tee reglamentario colocado en o sobre dicha superficie. Para el objetivo de esta regla, la superficie incluye una irregularidad de la misma (ya sea hecha o no por el jugador) y arena u otra sustancia natural (colocada o no por el jugador). Si un jugador ejecuta un golpe a una pelota que está sobre un tee no reglamentario o que está acomodada de una manera no permitida por esta regla, está descalificado. Un jugador puede pararse fuera del sitio de salida para jugar una pelota que está dentro del mismo.

11-2. Las marcas del sitio de salida

Antes que un jugador ejecute su primer golpe con cualquier pelota desde el sitio de salida del hoyo en juego, se considera que las marcas son objetos fijos. En tales circunstancias, si el jugador mueve o permite que sea movida una marca con el propósito de evitar que interfiera su *Stance*, el espacio en que ha de intentar el swing o su línea de juego, incurre en la penalidad por quebrantar la **Regla 13-2**.

11-3. Pelota que cae del tee

Si una pelota, cuando no está en juego, se cae o es volteada del tee por el jugador al preparar el golpe, puede ser acomodada nuevamente sin penalidad. No obstante, si se ejecuta un golpe en estas circunstancias, estando o no la pelota en movimiento, se cuenta el golpe pero no hay penalidad.

11-4. Jugando desde fuera del sitio de salida**a. Juego por hoyos (*Match Play*)**

Si al comenzar un hoyo un jugador juega una pelota desde fuera del sitio de salida, no hay penalidad, pero el contrario puede exigir inmediatamente al jugador que anule ese golpe y que juegue una pelota desde dentro del sitio de salida.

b. Juego por golpes (*Stroke Play*)

Si al comenzar un hoyo un competidor juega una pelota desde fuera del sitio de salida, **incurre en una penalidad de dos golpes** y debe entonces jugar una pelota desde dentro del sitio de salida. Si el competidor ejecuta un golpe desde el próximo sitio de salida sin antes haber corregido su error, o tratándose del último hoyo de la vuelta, se retira del *Putting Green* sin previamente declarar su intención de corregir su error, **está descalificado**. El golpe ejecutado por un competidor desde fuera del sitio de salida y los golpes subsiguientes en ese hoyo, antes de corregir el error, no cuentan en su resultado.

11-5. Jugando desde sitio de salida equivocado

Son de aplicación las disposiciones de la **Regla 11-4**.

Jugando la pelota

Regla 12

Buscando e identificando la pelota

12-1. Buscando la pelota; viendo la pelota

Al buscar su pelota en cualquier parte de la cancha, el jugador puede tocar o torcer pasto largo, juncos, arbustos, retamas, matorrales o sus similares, pero únicamente lo necesario para encontrarla e identificarla, siempre que no mejore el asiento de la pelota, el espacio en que ha de intentar su *Stance* o *swing* o su línea de juego.

Un jugador no tiene necesariamente derecho a ver su pelota cuando ejecuta un golpe.

En un hazard, si se cree que una pelota está cubierta por impedimentos sueltos o arena, el jugador puede quitar sondeando o rastrillando con un palo o de cualquier otra forma, tantos impedimentos sueltos o la cantidad necesaria de arena que le permita ver una parte de la pelota. Si se quita en exceso, no hay penalidad, y la pelota debe ser recubierta para que únicamente una parte de la misma sea visible. Si la pelota es movida durante la remoción, no hay penalidad; la pelota debe ser repuesta y, si fuera necesario, recubierta. Respecto de la remoción de impedimentos sueltos fuera de un hazard, ver **Regla 23-1**.

Si una pelota que descansa en o sobre una obstrucción o en una condición anormal del terreno es accidentalmente movida durante la búsqueda, no hay penalidad; la pelota debe ser repuesta, salvo que el jugador opte por proceder según la **Regla 24-1b, 24-2b ó 25-1b** de ser aplicables. Si el jugador repone la pelota puede aún proceder según la **Regla 25-1b**, si es de aplicación.

Si se cree que una pelota se encuentra en el agua en un *hazard* de agua, el jugador puede sondear con un palo o de cualquier otra forma. Si la pelota es movida durante el sondeo, debe ser repuesta, a menos que el jugador opte por proceder según la **Regla 26-1**. No hay penalidad por hacer que la pelota se mueva siempre que el movimiento sea directamente atribuible al acto específico del sondeo. Si así no fuere, el jugador incurre en la penalidad de un golpe según la **Regla 18-2a**.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-1: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

12-2. Identificando la pelota

La responsabilidad de jugar la pelota correcta es del jugador. Todo jugador debería poner una marca identificatoria en su pelota. Si un jugador tiene motivos para creer que la pelota estacionada es la suya y es necesario levantarla para su identificación, puede hacerlo, sin penalidad, con tal propósito. Antes de levantar la pelota, el jugador debe anunciar su intención a su contrario en juego por hoyos (*Match Play*) o a su marcador o un co-competidor en el juego por golpes y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota e identificarla siempre que le otorgue a su contrario, marcador o co-competidor la oportunidad de observar el proceso de levantar y reponer la pelota. La pelota no debe ser limpiada más allá de lo necesario para su identificación cuando se la levanta según la **Regla 12-2**. Si la pelota es la del jugador y éste omite cumplir con la totalidad o parte de este procedimiento, o si el jugador levanta la pelota para identificarla cuando no es necesario hacerlo, **incurre en la penalidad de un golpe**. Si la pelota levantada es del jugador, debe reponerla. Si omite hacerlo, **incurre en la penalidad general por quebrantar la Regla 12-2**, pero no existe penalidad adicional según esta regla.

Nota: Si el asiento original de una pelota que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver **Regla 20-3b**.

1. **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-2:** *Match Play* – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.
2. Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción a la **Regla 12-2**, no hay penalidad adicional según esta regla.

Regla 13 Pelota jugada tal como se encuentra

13-2. Mejorando el asiento, el espacio en que ha de intentarse la posición (*Stance*) o el swing, o la línea de juego

Un jugador no debe mejorar ni permitir que sea mejorada:

- la posición o asiento de su pelota,
- el espacio en que ha de intentar su *Stance* o swing,
- su línea de juego o una razonable prolongación de dicha línea más allá del hoyo, o
- el área en que ha de dropear o colocar una pelota. Mediante cualquiera de las siguientes acciones:
 - presionando un palo sobre el suelo,
 - moviendo, torciendo o rompiendo cualquier cosa en crecimiento o fija (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen el fuera de límites),
 - creando o eliminando irregularidades en la superficie,
 - quitando o aplastando arena, tierra suelta, *divots* repuestos o panes de césped colocados en posición, o
 - quitando rocío, escarcha o agua. Sin embargo el jugador no incurre en penalidad si la acción ocurre:
 - al apoyar el palo ligeramente cuando prepara el golpe,
 - al tomar normalmente su *Stance*,
 - al ejecutar un golpe o en el movimiento de su palo hacia atrás para ejecutar un golpe y el golpe es ejecutado,

- al apoyar el palo ligeramente cuando prepara el golpe,
- al tomar normalmente su *Stance*,
- al ejecutar un golpe o en el movimiento de su palo hacia atrás para ejecutar un golpe y el golpe es ejecutado,
- al crear o eliminar irregularidades de la superficie del sitio de salida (**Regla 11-1**) o al quitar rocío, escarcha o agua de la misma, o
- en el *Putting Green* al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños (**Regla 16-1**).

Excepción: Pelota en un *hazard* – ver **Regla 13-4**.

13-3. Construyendo una posición (*Stance*)

Un jugador tiene derecho a colocar firmemente los pies cuando toma su *Stance*, pero no debe construirse una posición (*Stance*).

13-4. Pelota en *hazard*; acciones prohibidas

Excepto lo dispuesto en las reglas, antes de ejecutar un golpe a una pelota que está en un *hazard*, (ya sea un *bunker* o un *hazard* de agua) o que, habiendo sido levantada del *hazard* puede droparse o colocarse en el *hazard*, el jugador no debe:

- 1 Probar la condición del *hazard* o de un *hazard* similar;
- 2 Tocar el suelo en el *hazard* o el agua en un *hazard* de agua con su mano o con un palo; o
- 3 Tocar o mover un impedimento suelto que descansa en el *hazard* o lo toca.

Excepciones:

ï Siempre que nada se haga que constituya probar la condición del *hazard* o mejorar el asiento de la pelota, no hay penalidad si el jugador (a) toca el suelo o impedimentos sueltos en cualquier *hazard* o el agua en un *hazard* de agua, como resultado de una caída o para impedirla, al quitar una obstrucción, al medir o al marcar la posición de una pelota, al recuperarla, levantarla, colocarla o reponerla bajo cualquier Regla o (b) coloca sus palos en un *hazard*.

ï Después de ejecutar el golpe, si la pelota está aún en el *hazard* o ha sido levantada y puede ser dropeada o colocada en el *hazard*, el jugador puede alisar la arena o el suelo del *hazard*, siempre que nada se haga para quebrantar la **Regla 13-2** con respecto a su siguiente golpe. Si la pelota, después del golpe, se encuentra fuera del *hazard*, el jugador puede alisar la arena o el suelo del *hazard* sin restricción.

ï Si el jugador ejecuta un golpe desde un *hazard* y la pelota se estaciona en otro *hazard*, la **Regla 13-4a** no se aplica a cualquier acción posterior realizada en el *hazard* desde donde se efectuó el golpe.

Nota: En cualquier momento, incluso al preparar el golpe o en el movimiento hacia atrás para ejecutar el golpe, el jugador puede tocar con un palo o de otra forma cualquier obstrucción, cualquier construcción declarada por el Comité parte integrante de la cancha o cualquier pasto, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

(Buscando la pelota – ver **Regla 12-1**)

(Alivio por pelota en un *hazard* de agua – ver **Regla 26**)

Regla 14

Golpeando la pelota

14-1. La pelota debe ser golpeada netamente

La pelota debe ser golpeada netamente con la cabeza del palo y no debe ser empujada, arrastrada o cuchareada.

14-2. Ayuda

Al ejecutar un golpe, un jugador no debe:

- 1 aceptar ayuda física o protección de los elementos; o
- 2 permitir que su caddie, su compañero o el caddie de su compañero se ubique en o cerca de una prolongación de la línea de juego o de la línea del putt, detrás de la pelota.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-1 ó 14-2: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

14-3. Dispositivos artificiales, equipo extraño y equipo utilizado en forma extraña

El R&A se reserva el derecho de cambiar, en cualquier momento, las reglas relacionadas con los dispositivos artificiales, equipo extraño y el uso de equipo en forma extraña y para formular o cambiar las interpretaciones relacionadas con estas reglas. Un jugador que tenga dudas acerca de si el uso de un elemento constituiría quebrantar la **Regla 14-3** debería consultar al R&A. Un fabricante puede enviar al R&A una muestra de un producto que ha de ser fabricado, para obtener un fallo acerca de si su uso durante una vuelta estipulada ocasionaría que el jugador quebrantara la **Regla 14-3**. Tal muestra pasa a ser propiedad del R&A a los propósitos de referencia. Si un fabricante omite enviar la muestra o, habiéndola enviado, omite esperar un fallo antes de fabricar y/o comercializar el producto, el fabricante asume el riesgo de un fallo que indique que el uso de dicho producto es contrario a las reglas.

Excepto lo dispuesto en las reglas, durante una vuelta estipulada el jugador no debe emplear ningún dispositivo artificial o equipo extraño, o emplear de manera extraña cualquier equipo:

1. Que pueda ayudarlo a ejecutar un golpe o en su juego; o
2. Con el propósito de medir o calcular distancias o condiciones que puedan afectar su juego; o
3. Que pueda ayudarlo a empuñar el palo, excepto que:

(I) se puede usar guantes comunes;

(II) se puede usar resina, talco y agentes secantes o humectantes; y

(III) se puede envolver el grip con una toalla o pañuelo.

Excepciones:

1 Un jugador no está quebrantando esta Regla si (a) el equipo o dispositivo está diseñado para aliviar una condición médica o tiene ese efecto, (b) el jugador tiene una razón médica válida para usar el equipo o dispositivo, y (c) el Comité está convencido de que su uso no le da al jugador una ventaja indebida sobre los otros jugadores.

2 Un jugador no quebranta esta regla si utiliza equipo del modo aceptado tradicionalmente.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-3:

Descalificación.

Nota: El Comité puede dictar una regla local permitiendo a los jugadores utilizar dispositivos que sólo sirvan para medir o estimar distancias. **14-4. Golpeando la pelota más de una vez** Si al ejecutar un golpe el palo de un jugador golpea la pelota más de una vez, el jugador debe contar el golpe y agregar un golpe de penalidad, sumando dos golpes en total. **14-5. Jugando una pelota en movimiento.**

Un jugador no debe ejecutar un golpe a su pelota mientras la misma esté en movimiento.

Excepciones:

- ï Pelota que cae del tee – **Regla 11-3**
- ï Golpeando la pelota más de una vez – **Regla 14-4**
- ï Pelota en movimiento en el agua – **Regla 14-6** Cuando la pelota comienza a moverse después de iniciado el golpe o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el golpe, el jugador no incurre en penalidad según esta regla por jugar una pelota en movimiento, pero no queda exento de cualquier penalidad impuesta según las siguientes reglas:
 - ï Pelota estacionada movida por el jugador – **Regla 18-2a**
 - ï Pelota estacionada movida después de preparar el golpe – **Regla 18-2b**
 - ï (Pelota intencionalmente desviada o detenida por el jugador, su compañero o su caddie – ver **Regla 1-2**)

14-6. Pelota en movimiento en el agua

Cuando una pelota se está moviendo en el agua en un *hazard* de agua, el jugador puede, sin penalidad, ejecutar un golpe, pero no debe demorar su ejecución con el fin de permitir que el viento o la corriente mejoren la posición de la pelota. Una pelota en movimiento en el agua dentro de un *hazard* de agua puede ser levantada si el jugador opta por invocar la **Regla 26**.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-5 ó 14-6: Juego por hoyos (Match Play) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (Stroke Play) – Dos golpes.

Regla 15 Pelota sustituta; pelota equivocada

Un jugador debe completar el hoyo con la pelota jugada desde el sitio de salida salvo que la pelota esté perdida o fuera de límites o el jugador la sustituya por otra, ya sea que la sustitución esté permitida o no (ver **Regla 15-2**). Si un jugador juega una pelota equivocada, ver **Regla 15-3**.

15-2. Pelota sustituta

Un jugador puede sustituir una pelota cuando procede según una regla que le permite jugar, dropear o colocar otra pelota para completar el juego de un hoyo. La pelota sustituta se convierte en la pelota en juego. Si un jugador sustituye una pelota cuando no le está permitido hacerlo según las Reglas, esa pelota sustituta no es una pelota equivocada; se convierte en la pelota en juego. Si el error no es corregido según lo dispuesto en la **Regla 20-6** y el jugador ejecuta un golpe con esa pelota equivocadamente sustituida, **pierde el hoyo en Match Play o incurre en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes según la Regla aplicable** y, en el juego por golpes, debe completar el hoyo con esa pelota sustituta. **Excepción:** Si un jugador incurre en una penalidad por ejecutar un golpe desde lugar equivocado, no hay penalidad adicional por sustituir una pelota cuando no le está permitido. (Jugando desde lugar equivocado – ver **Regla 20-7**)

15-3. Pelota equivocada

a. Juego por hoyos (*Match Play*)

Si un jugador ejecuta un golpe con una pelota equivocada, pierde el hoyo. Si la pelota equivocada pertenece a otro jugador, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde el cual la pelota equivocada fue jugada por primera vez.

Si el jugador y su contrario intercambian pelotas durante el juego de un hoyo, el primero en ejecutar un golpe con la pelota equivocada, pierde el hoyo; cuando ello no pueda determinarse, se debe completar el hoyo con las pelotas intercambiadas.

Excepción:

No hay penalidad si un jugador ejecuta un golpe con una pelota equivocada que se está moviendo en el agua en un *hazard* de agua. Todos los golpes ejecutados con una pelota equivocada moviéndose en el agua en un *hazard* de agua no cuentan en el resultado del jugador. El jugador debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las reglas.

b. Juego por golpes (*Stroke Play*)

Si un competidor ejecuta un golpe o golpes con una pelota equivocada, **incurre en la penalidad de dos golpes**.

El competidor debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las reglas. Si omite corregir su error antes de ejecutar un golpe en el próximo sitio de salida o, tratándose del último hoyo de la vuelta, omite declarar su intención de corregir el error antes de retirarse del *Putting Green*, **está descalificado**. Los golpes ejecutados por un competidor con una pelota equivocada no cuentan en su score. Si la pelota equivocada pertenece a otro competidor, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde el cual la pelota equivocada fue jugada por primera vez.

Excepción:

No hay penalidad si un competidor ejecuta un golpe con una pelota equivocada que se está moviendo en el agua en un *hazard* de agua. Todos los golpes ejecutados con una pelota equivocada moviéndose en el agua en un *hazard* de agua no cuentan en el resultado del competidor. (Asiento alterado de la pelota a ser colocada o repuesta – ver **Regla 20-3b**) (Lugar no determinable – ver **Regla 20-3c**)

*Putting Green***Regla 16***El Putting Green***16-1. General****a. Tocando la línea del putt**

La línea del putt no debe ser tocada excepto que:

- ï el jugador puede quitar impedimentos sueltos, siempre que no presione nada hacia abajo;
- ï el jugador puede colocar el palo delante de la pelota al preparar el golpe, siempre que no presione nada hacia abajo;
- ï al medir – **Regla 18-6**;
- ï al levantar o reponer la pelota – **Regla 16-1b**;
- ï al presionar hacia abajo un marcador de pelota;
- ï al reparar tapones de hoyos anteriores o piques de pelotas en el *Putting Green* – **Regla 16-1c**; y
- ï al quitar obstrucciones movibles – **Regla 24-1**. (Indicando la línea del putt en el *Putting Green* – ver **Regla 8-2b**)

b. Levantando y limpiando la pelota

Una pelota que descansa en el *Putting Green* puede ser levantada y, si se desea, limpiada. La posición de la pelota debe ser marcada antes de levantarse y debe ser repuesta (ver **Regla 20-1**).

c. Reparación de tapones de hoyos, piques y otros daños

El jugador puede reparar tapones de hoyos anteriores o daños al *Putting Green* ocasionados por el impacto de una pelota, ya sea que la pelota del jugador descansa o no en el *Putting Green*. Si una pelota o marcador de pelota es movido accidentalmente en el acto de tal reparación, la pelota o el marcador de pelota debe reponerse. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de reparar un tapón de hoyo anterior o daños ocasionados al *Putting Green* por el impacto de una pelota. De no ser así, la **Regla 18** es de aplicación. Cualquier otro daño al *Putting Green* no debe ser reparado si esto puede ayudar al jugador en su juego posterior del hoyo.

d. Probando la superficie

Durante la vuelta estipulada, un jugador no debe probar la superficie de cualquier *Putting Green* haciendo rodar una pelota, o raspando o frotando la superficie.

Excepción:

Entre el juego de dos hoyos, un jugador puede probar la superficie de cualquier *Putting Green* de práctica y del *Putting Green* del último hoyo jugado, a menos que el Comité lo haya prohibido (ver Nota 2 de la **Regla 7-2**).

e. Parándose a horcajadas o sobre la línea del putt

El jugador no debe ejecutar un golpe en el *Putting Green* con una posición (*Stance*) a horcajadas de, o con cualquiera de sus pies tocando, la línea del putt o una prolongación de dicha línea detrás de la pelota.

Excepción:

No hay penalidad si la posición (*Stance*) es tomado inadvertidamente sobre o a horcajadas de la línea del putt (o una prolongación de esa línea detrás de la pelota) o es así tomado para evitar pararse en la línea o probable línea del putt de otro jugador.

f. Ejecutando un golpe mientras otra pelota está en movimiento

El jugador no debe ejecutar un golpe mientras otra pelota está en movimiento después de un golpe desde el *Putting Green*, excepto que, si un jugador lo hace, no hay penalidad si era su turno de juego. (Levantando pelota que ayuda o interfiere el juego mientras otra pelota está en movimiento – ver **Regla 22**)

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 16-1: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

(Posición del caddie o compañero – ver **Regla 14-2**)

(*Putting Green* equivocado – ver **Regla 25-3**)

16-2. Pelota sobre el borde del hoyo

Cuando cualquier parte de la pelota sobrepasa el borde del hoyo, al jugador se le concede tiempo suficiente para acercarse al hoyo sin una demora irrazonable y diez segundos adicionales para determinar si la pelota está estacionada. Si para ese entonces la pelota no ha caído dentro del hoyo, se considera que está estacionada. Si la pelota seguidamente cae dentro del hoyo, se considera que el jugador ha embocado con su último golpe, y debe agregar un golpe de penalidad a su score para el hoyo; si así no fuere no se incurre en penalidad según esta regla. (Demora indebida – ver **Regla 6-7**)

Regla 17

El astabandera

17-1. Astabandera atendida, quitada o tenida en alto

Antes de ejecutar un golpe desde cualquier sitio de la cancha, el jugador puede hacer que el astabandera sea atendida, quitada o tenida en alto para indicar la posición del hoyo. Si el astabandera no es atendida, quitada o tenida en alto antes que el jugador ejecute un golpe, no debe ser atendida, quitada o tenida en alto durante el golpe o mientras la pelota del jugador está en movimiento, si el hacerlo puede influir en el movimiento de la pelota.

Nota 1: Si el astabandera está en el hoyo y alguien se para cerca de la misma mientras se ejecuta un golpe, se considera que esa persona está atendiendo el astabandera. **Nota 2:** Si, con anterioridad al golpe, el astabandera es atendida, quitada o tenida en alto por alguien con el conocimiento del jugador y éste no hace objeción, se considera que el jugador lo ha autorizado.

Nota 3: Si alguien atiende o tiene en alto el astabandera mientras se ejecuta un golpe, se considera que está atendiendo el astabandera hasta que la pelota se estacione.

(Moviendo la bandera que está siendo atendida, quitada o tenida en alto mientras una pelota está en movimiento – ver **Regla 24-1**)

17-2. Atención sin previa autorización

Si un contrario o su caddie en juego por hoyos (*Match Play*) o un co-competidor o su caddie en el juego por golpes (*Stroke Play*), sin la autorización o el conocimiento previo del jugador, atiende, quita o tiene en alto el astabandera durante el golpe o mientras la pelota está en movimiento, y el acto puede influir en el movimiento de la pelota, el contrario o co-competidor incurre en la penalidad correspondiente.

Ï PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA **REGLA 17-1 ó 17-2**: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

Ï En el juego por golpes (*Stroke Play*), si ocurre una infracción a la **Regla 17-2** y la pelota del competidor posteriormente golpea el astabandera, a la persona que la atiende o sostiene o a cualquier cosa portada por ésta, el competidor no incurre en penalidad. La pelota se juega tal como se encuentra excepto que, si el golpe fue ejecutado desde el *Putting Green*, el golpe es anulado, y la pelota debe ser repuesta y jugada nuevamente.

17-3. Pelota que golpea el astabandera o a quien la atiende

La pelota del jugador no debe golpear:

1. El astabandera cuando ésta es atendida, quitada o tenida en alto;
2. La persona que atiende o tiene en alto el astabandera o cualquier cosa llevada por ella; o
3. El astabandera en el hoyo, sin ser atendida, cuando el golpe se ha ejecutado desde el *Putting Green*.

Excepción:

Cuando el astabandera es atendida, quitada o tenida en alto sin la autorización del jugador – ver **Regla 17-2**.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA **REGLA 17-3**: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra.

17-4. Pelota que descansa contra el astabandera

Cuando la pelota de un jugador descansa contra el astabandera que está en el hoyo, pero no está embocada, el jugador o cualquier persona que él autorice puede mover o quitar el astabandera y si la pelota cae dentro del hoyo, se considera que el jugador ha embocado con su último golpe; si así no fuere, si la pelota es movida, debe ser colocada en el borde del hoyo, sin penalidad.

Pelota movida, desviada o detenida

Regla 18

Pelota estacionada movida

18-1. Por una causa ajena

Si una pelota estacionada es movida por una causa ajena, no hay penalidad y la pelota debe ser repuesta. **Nota:** Es una cuestión de hecho si una pelota ha sido movida por una causa ajena. Para aplicar esta regla debe existir conocimiento o virtual certeza de que una causa ajena ha movido la pelota. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra o, si la pelota no es encontrada, proceder según la **Regla 27-1**.

(Pelota del jugador estacionada movida por otra pelota – ver **Regla 18-5**)

18-2. Por el jugador, compañero, caddie o equipo

a. General

Cuando la pelota del jugador está en juego, si:

- 1 el jugador, su compañero o uno de sus caddies la levanta, la mueve, la toca intencionalmente (excepto con un palo en el acto de preparar el golpe) u ocasiona su movimiento, salvo cuando lo permite una Regla; o
- 2 el equipo del jugador o de su compañero ocasiona su movimiento, el jugador incurre en la penalidad de un golpe. Si la pelota es movida debe ser repuesta, a menos que el movimiento de la pelota ocurra después que el jugador ha comenzado el golpe o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el golpe y éste es ejecutado.

Según las reglas no hay penalidad si un jugador accidentalmente ocasiona el movimiento de su pelota en las siguientes circunstancias:

- Al buscar una pelota en un *hazard* cubierta por impedimentos sueltos o arena, una pelota en una obstrucción o condición anormal del terreno o una pelota que se cree está en el agua en un *hazard* de agua – **Regla 12-1**
- Al reparar un tapón de hoyo o pique de una pelota – **Regla 16-1c**
- Al medir – **Regla 18-6**
- Al levantar una pelota según una regla – **Regla 20-1**
- Al colocar o reponer una pelota según una regla – **Regla 20-3a**
- Al quitar un impedimento suelto en el *Putting Green* – **Regla 23-1**
- Al quitar obstrucciones movibles – **Regla 24-1**

b. Pelota que se mueve después de preparar el golpe

Si la pelota en juego de un jugador se mueve después que éste ha preparado el golpe (siempre que no sea como resultado de un golpe), se considera que el jugador ha movido la pelota e incurre en la penalidad de un golpe. La pelota debe ser repuesta salvo que el movimiento de la pelota ocurra después que el jugador ha comenzado el golpe o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el golpe y éste es ejecutado.

18-3. Por el contrario, caddie o equipo en juego por hoyos (Match Play)

a. Durante la búsqueda

Si durante la búsqueda de la pelota de un jugador, un contrario, su caddie o su equipo mueve la pelota, la toca u ocasiona su movimiento, no hay penalidad. Si la pelota es movida, debe ser repuesta.

b. Situaciones que excluyen la búsqueda

Si en situaciones que excluyen la búsqueda de la pelota de un jugador, un contrario, su caddie o su equipo mueve la pelota, la toca intencionalmente u ocasiona su movimiento, salvo que las reglas lo dispongan de otra forma, **el contrario incurre en la penalidad de un golpe**. Si la pelota es movida, debe ser repuesta. (Jugando una pelota equivocada – ver **Regla 15-3**) (Pelota movida al medir – ver **Regla 18-6**)

18-6. Pelota movida al medir

Si una pelota o marcador de pelota es movido al medir mientras se procede según o mientras se determina la aplicación de una regla, la pelota o el marcador de pelota debe ser repuesto. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de medir. Si así no fuere, se aplica lo establecido en las **Reglas 18-2a, 18-3b ó 18-4.**

ï PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

ï Si un jugador que debe reponer una pelota omite hacerlo, o si ejecuta un golpe con una pelota sustituida según la **Regla 18** cuando dicha sustitución no es permitida, incurre en la penalidad general por quebrantar la **Regla 18**, pero no hay penalidad adicional según esta regla.

Nota 1: Si una pelota que debe ser repuesta según esta regla no es inmediatamente recuperable, se la puede sustituir por otra pelota. **Nota 2:** Si el asiento original de la pelota que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver **Regla 20-3b.** **Nota 3:** Si resulta imposible determinar el sitio donde debe ser colocada una pelota, ver **Regla 20-3c.**

18-4. Por el co-competidor, caddie o equipo en juego por golpes (*Stroke Play*)

Si un co-competidor, su caddie o su equipo mueve la pelota del jugador, la toca u ocasiona su movimiento, no hay penalidad. Si la pelota es movida, debe ser repuesta. (Jugando una pelota equivocada – ver **Regla 15-3**)

18-5. Por otra pelota

Si una pelota en juego y estacionada es movida por otra pelota en movimiento después de un golpe, la pelota movida debe ser repuesta.

Regla 19

Pelota en movimiento desviada o detenida

19-1. Por una causa ajena

Si la pelota de un jugador en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una causa ajena, es una interposición accidental, no hay penalidad y la pelota debe jugarse tal como se encuentra, excepto que:

1. Si la pelota de un jugador en movimiento después de un golpe desde fuera del *Putting Green* se estaciona en o sobre una causa ajena en movimiento o animada, debe, a través de la cancha o en un *hazard*, ser dropeada, o en el *Putting Green* ser colocada, lo más cerca posible del sitio directamente debajo del lugar donde se encontraba la pelota cuando se estacionó en o sobre la causa ajena, pero no más cerca del hoyo, y
2. Si la pelota de un jugador en movimiento después de un golpe en el *Putting Green* es desviada o detenida por, o se estaciona en o sobre, una causa ajena en movimiento o animada, excepto que se trate de una lombriz, un insecto o algo similar, el golpe es anulado. La pelota debe ser repuesta y debe volver a jugarse.

Si la pelota no es inmediatamente recuperable, se la puede sustituir por otra pelota. **Excepción:** Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el astabandera o a cualquier cosa llevada por ella – ver **Regla 17-3b**.

Nota: Si el árbitro o el Comité determina que la pelota de un jugador ha sido intencionalmente desviada o detenida por una causa ajena, para el jugador es de aplicación la **Regla 1-4**. Si la causa ajena es un co-competidor o su caddie, al co-competidor le es de aplicación la **Regla 1-2**. (La pelota de un jugador desviada o detenida por otra pelota – ver **Regla 19-5**)

19-2. Por el jugador, compañero, caddie o equipo

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por él mismo, su compañero o uno de sus caddies o equipos, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe**. La pelota debe jugarse tal como se encuentra, salvo cuando se estaciona en o sobre la vestimenta o el equipo del jugador, de su compañero o de uno de sus caddies, en cuyo caso la pelota debe, a través de la cancha o en un *hazard*, ser dropeada, o en el *Putting Green* ser colocada lo más cerca posible del sitio directamente debajo del lugar donde se encontraba la pelota en o sobre el objeto, pero no más cerca del hoyo.

Excepciones:

- 1 Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el astabandera o a cualquier cosa llevada por ella – ver **Regla 17-3b**.
- 2 Pelota dropeada – ver **Regla 20-2a**. (Pelota intencionalmente desviada o detenida por el jugador, compañero o caddie – ver **Regla 1-2**)

19-3. Por el contrario, caddie o equipo en juego por hoyos (*Match Play*)

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un contrario, su caddie o su equipo, no hay penalidad. El jugador puede, antes que uno de los bandos haya ejecutado otro golpe, anular el golpe y jugar una pelota sin penalidad lo más cerca posible del sitio desde el cual la pelota original fue jugada por última vez (**Regla 20-5**) o jugar la pelota tal como se encuentra. Sin embargo, si el jugador opta por no anular el golpe y la pelota se ha estacionado en o sobre la vestimenta del contrario o de su caddie o su equipo, debe, a través de la cancha o en un *hazard*, ser dropeada o en el *Putting Green* ser colocada, lo más cerca posible del sitio directamente debajo del lugar donde se encontraba la pelota en o sobre el objeto, pero no más cerca del hoyo. **Excepción:** Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el astabandera o cualquier cosa llevada por ella – ver **Regla 17-3b** (Pelota intencionalmente desviada o detenida por un contrario o caddie – ver **Regla 1-2**)

19-4. Por el co-competidor, caddie o equipo en juego por golpes (*Stroke Play*)

Ver **Regla 19-1** respecto a pelota desviada por una causa ajena. **Excepción:** Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el astabandera o a cualquier cosa llevada por ella – ver **Regla 17-3b**.

19-5. Por otra pelota

a. Estacionada

Si la pelota en movimiento de un jugador después de un golpe es desviada o detenida por una pelota en juego y estacionada, el jugador debe jugar su pelota tal como se encuentra. En juego por hoyos (*Match Play*), no hay penalidad. En el juego por golpes (*Stroke Play*), no hay penalidad, salvo que ambas pelotas descansaran en el *Putting Green* antes de ejecutarse el golpe, en cuyo caso el jugador incurre en la penalidad de dos golpes.

b. En movimiento

Si después de un golpe la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por otra pelota en movimiento después de un golpe, el jugador debe jugar su pelota tal como se encuentra. No hay penalidad salvo que el jugador haya quebrantado la **Regla 16-1f**, en cuyo caso incurre en la penalidad por quebrantar dicha regla. **Excepción:** Si la pelota del jugador está en movimiento después de un golpe en el *Putting Green*, y la otra pelota en movimiento es una causa ajena – ver **Regla 19-1b**.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo;
Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

Situaciones de alivio y procedimiento

Regla 20 Levantando, dropeando y colocando; jugando desde lugar equivocado**20-1. Levantando y marcando**

Una pelota que ha de ser levantada de acuerdo con la reglas puede ser levantada por el jugador, su compañero u otra persona autorizada por el jugador. En cualquiera de tales casos, el jugador es responsable por cualquier infracción a las reglas. La posición de la pelota debe ser marcada antes de levantarla según una regla que exige que sea repuesta. Si no es marcada, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe** y la pelota debe ser repuesta. Si no es repuesta, **el jugador incurre en la penalidad general por quebrantar esta regla**, pero no hay penalidad adicional según la **Regla 20-1**. Si una pelota o marcador de pelota es accidentalmente movido en el acto de levantar la pelota de acuerdo con una Regla o de marcar su posición, la pelota o el marcador deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de marcar su posición o de levantar la pelota. Si así no fuere, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe** según esta regla o la **Regla 18-2a**. **Excepción:** Si un jugador incurre en una penalidad por no proceder de acuerdo con la **Regla 5-3 ó 12-2**, no hay penalidad adicional según la **Regla 20-1**.

Nota: La posición de una pelota que ha de ser levantada debería ser marcada colocando un marcador de pelota, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la pelota. Si el marcador de pelota interfiere con el juego, *Stance* o golpe de otro jugador, debería ser colocado a un costado a la distancia de uno o más largos de cabeza de palo.

20-2. Dropeando y dropeando nuevamente

a. Por quién y cómo

Una pelota que ha de ser dropeada según las reglas debe ser dropeada por el propio jugador. Debe adoptar una posición erguida, sostener la pelota a la altura del hombro y con el brazo extendido la dejará caer. Si una pelota es dropeada por cualquier otra persona o de cualquier otra manera, y el error no es corregido según lo previsto en la **Regla 20-6**, el jugador **incurre en la penalidad de un golpe**.

Si la pelota cuando es dropeada, toca a cualquier persona o al equipo de cualquier jugador, antes o después de golpear una parte de la cancha y antes de quedar estacionada, la pelota se debe dropear nuevamente sin penalidad. No hay límite al número de veces que una pelota debe ser dropeada nuevamente en tales circunstancias. (Ejerciendo influencia sobre la posición o movimiento de la pelota – ver **Regla 1-2**)

b. Dónde dropear

Cuando una pelota ha de ser dropeada lo más cerca posible de un sitio específico, debe dropearse no más cerca del hoyo que ese sitio específico el cual, si no es exactamente conocido por el jugador, debe ser estimado. Cuando se dropea una pelota, ésta debe primero golpear una parte de la cancha donde la regla aplicable exige que sea dropeada. Si no es así dropeada, será de aplicación la **Regla 20-6 ó 20-7**.

c. Cuándo se debe dropear nuevamente

Una pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente sin penalidad si:

- (I) rueda a un *hazard* y se estaciona en él;
- (II) rueda fuera de un *hazard* y se estaciona fuera de él;
- (III) rueda a un *Putting Green* y se estaciona en él;
- (IV) rueda y se estaciona fuera de límites;

(V) rueda y se estaciona en una posición donde hay interferencia por la condición de la que se obtuvo alivio según la **Regla 24-2b** (obstrucción inamovible), la **Regla 25-1** (condiciones anormales del terreno), **Regla 25-3** (*Putting Green* equivocado) o una regla local (**Regla 33-8a**), o rueda nuevamente al pique del cual fue levantada según la **Regla 25-2** (pelota enterrada);

(VI) rueda y se estaciona a más del largo de dos palos de donde golpeó por primera vez una parte de la cancha; o

(VII) rueda y se estaciona más cerca del hoyo que:

1 su posición original o su posición estimada (ver **Regla 20-2b**), excepto que de otra forma sea permitido por las reglas; o

2 el punto más cercano de alivio o de máximo alivio disponible (**Reglas 24-2, 25-1 ó 25-3**); o

3 el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard* de agua o *hazard* de agua lateral (**Regla 26-1**). Si la pelota cuando es dropeada nuevamente, rueda a cualquiera de las posiciones arriba mencionadas, debe ser colocada lo más cerca posible del sitio donde golpeó primero una parte de la cancha cuando se la dropeó por segunda vez.

Nota 1: Si una pelota cuando es dropeada o dropeada nuevamente se estaciona y luego se mueve, la pelota debe ser jugada como se encuentra, salvo que las disposiciones de cualquier otra regla sean de aplicación. **Nota 2:** Si una pelota que ha de ser dropeada nuevamente o colocada según esta regla no es inmediatamente recuperable, se la puede sustituir por otra pelota. (Utilización de una zona de dropeo – ver Apéndice I; parte B; sección 8)

20-3. Colocando y reponiendo

a. Por quién y dónde

Una pelota que ha de ser colocada según las Reglas debe ser colocada por el jugador o su compañero. Si una pelota ha de ser repuesta, el jugador, su compañero o la persona que la levantó o movió la debe colocar en el sitio del cual fue levantada o movida. Si una pelota es colocada o repuesta por cualquier otra persona y el error no es corregido según lo previsto en la **Regla 20-6**, el jugador [incurre en la penalidad de un golpe](#).

En cualesquiera de tales circunstancias, el jugador es responsable por cualquier otra infracción a las reglas que ocurra como resultado de la colocación o reposición de la pelota. Si una pelota o marcador de pelota es accidentalmente movido en el acto de colocar o reponer, la pelota o el marcador de pelota deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de colocar o reponer la pelota o de quitar el marcador de pelota. Si así no fuere, **el jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a ó 20-1**. Si una pelota que ha de ser repuesta es colocada en otro lugar que el sitio de donde fue levantada

o movida y el error no es corregido según lo previsto en la **Regla 20-6**, el jugador **incurre en la penalidad general**, pérdida de hoyo en *Match Play* o dos golpes en juego por golpes, por quebrantar la regla aplicable.

b. Asiento alterado de la pelota que debe ser colocada o repuesta

Si el asiento original de una pelota que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado:

- (I) excepto en un *hazard*, la pelota debe ser colocada en el asiento más cercano y más parecido al original y que no esté a más del largo de un palo del mismo, no más cerca del hoyo ni en un *hazard*;
- (II) en un *hazard* de agua, la pelota debe ser colocada de acuerdo con lo dispuesto en el inciso(i) precedente, salvo que la pelota debe ser colocada en el *hazard* de agua;
- (III) en un *bunker*, el asiento original debe ser reconstruido lo más similarmente posible y la pelota debe colocarse en ese asiento.

Si resulta imposible determinar el sitio donde ha de ser colocada o repuesta la pelota:

- (I) a través de la cancha, la pelota debe ser dropeada lo más cerca posible del lugar donde descansaba pero no en un *hazard* o en un *Putting Green*;
- (II) en un *hazard*, la pelota debe ser dropeada en el *hazard*, lo más cerca posible del lugar donde descansaba;

(III) en el *Putting Green*, la pelota debe ser colocada lo más cerca posible del lugar donde descansaba pero no en un *hazard*. **Excepción:** Al reanudar el juego (**Regla 6-8d**), si resulta imposible determinar el sitio donde ha de colocarse la pelota, se lo debe estimar y la pelota se coloca en el sitio estimado.

d. Pelota que no se detiene en el lugar

Si cuando se coloca una pelota ésta no se detiene en el sitio donde se la colocó, no hay penalidad y la pelota debe ser repuesta. Si aún no se estaciona en tal sitio:

(I) excepto en un *hazard*, debe ser colocada en el sitio más cercano donde pueda quedar estacionada que no esté mas cerca del hoyo ni en un *hazard*;

(II) en un *hazard*, debe ser colocada en el *hazard* en el sitio más cercano no más cerca del hoyo donde pueda quedar estacionada. Si una pelota, cuando ha sido colocada, se estaciona en el sitio donde fue colocada y seguidamente se mueve, no hay penalidad y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra, salvo que sean de aplicación las disposiciones de otra regla.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 20-1, 20-2 ó 20-3: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

20-4. Cuándo la pelota dropeada o colocada está en juego

Si la pelota en juego del jugador ha sido levantada, vuelve a estar en juego cuando se la dropea o coloca. Una pelota sustituta se convierte en la pelota en juego cuando ha sido dropeada o colocada. (Pelota incorrectamente sustituida – ver **Regla 15-2**) (Levantando una pelota incorrectamente sustituida, dropeada o colocada – ver **Regla 20-6**)

20-5. Jugando el próximo golpe desde donde se jugó el golpe anterior

Cuando un jugador opta por jugar o se le exige que juegue su próximo golpe desde donde fue jugado el golpe anterior, debe proceder de la siguiente manera:

20-5. Jugando el próximo golpe desde donde se jugó el golpe anterior

Cuando un jugador opta por jugar o se le exige que juegue su próximo golpe desde donde fue jugado el golpe anterior, debe proceder de la siguiente manera:

- 1 En el sitio de salida: La pelota que ha de ser jugada desde el sitio de salida, debe jugarse desde dentro del mismo. Puede ser jugada desde cualquier lugar dentro del sitio de salida y puede acomodarse sobre un “tee”.
- 2 A través de la cancha: La pelota que ha de ser jugada debe ser dropeada y cuando es dropeada debe primero golpear en una parte de la cancha a través de la cancha.
- 3 En un *hazard*: La pelota que ha de ser jugada debe ser dropeada y cuando es dropeada debe primero golpear en una parte de la cancha en el *hazard*.
- 4 En un *Putting Green*: La pelota que ha de ser jugada debe ser colocada en el *Putting Green*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 20-5: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

20-6. Levantando una pelota incorrectamente sustituida, dropeada o colocada

Una pelota incorrectamente sustituida, dropeada o colocada en un lugar equivocado o de otra forma no de acuerdo con las reglas, pero que aún no ha sido jugada, puede levantarse sin penalidad y el jugador seguidamente debe proceder correctamente.

20-7. Jugando desde lugar equivocado

a. General

Un jugador ha jugado desde un lugar equivocado si ejecuta un golpe con su pelota en juego:

- (I) en una parte de la cancha donde las reglas no permiten que un golpe sea jugado o que una pelota sea dropeada o colocada; o
- (II) cuando las reglas requieren que una pelota dropeada sea dropeada nuevamente o que una pelota movida sea repuesta.

Regla 21

Limpiando la pelota

En el *Putting Green* una pelota puede ser limpiada cuando se la levantó según la **Regla 16-1b**. En cualquier otra parte, una pelota que ha sido levantada puede ser limpiada excepto, cuando ha sido levantada:

1. Para determinar si está inservible para el juego (**Regla 5-3**);
2. Para identificarla (**Regla 12-2**), en cuyo caso puede limpiarse únicamente en la medida necesaria para su identificación; o
3. Porque está ayudando o interfiriendo el juego (**Regla 22**).

Si un jugador limpia su pelota durante el juego de un hoyo excepto como lo permite esta regla, **incurre en la penalidad de un golpe**, y la pelota, si ha sido levantada, debe ser repuesta.

Si un jugador al que se le exige reponer una pelota omite hacerlo, **incurre en la penalidad general según la regla aplicable**, por infracción a la **Regla 20-3a**, pero no hay penalidad adicional según la **Regla 21**.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por no proceder de acuerdo con la **Regla 5-3, 12-2** ó **22**, no hay penalidad adicional según la **Regla 21**.

Regla 22 Pelota que ayuda o interfiere con el juego

22-1. Pelota que ayuda al juego

Excepto cuando una pelota está en movimiento, si un jugador considera que una pelota puede ayudar a cualquier otro jugador, puede:

1. levantar la pelota si es su pelota; o
2. hacer levantar cualquier otra pelota. Una pelota levantada según esta regla debe ser repuesta (ver **Regla 20-3**). La pelota no debe limpiarse a menos que descansa en el *Putting Green* (ver **Regla 21**). En el juego por golpes (*Stroke Play*), a un jugador que se le exige levantar su pelota puede jugar primero en lugar de levantarla. En el juego por golpes (*Stroke Play*), si el Comité determina que los competidores se han puesto de acuerdo para no levantar una pelota que podría ayudar a cualquier competidor, están descalificados.

22-2. Pelota que Interfiere el Juego

Excepto cuando una pelota está en movimiento, si un jugador considera que otra pelota podría interferir con su juego, puede hacerla levantar. Una pelota levantada según esta regla debe ser repuesta (ver **Regla 20-3**). La pelota no debe limpiarse a menos que descansa en el *Putting Green* (ver **Regla 21**). En el juego por golpes (*Stroke Play*), a un jugador que se le exige levantar su pelota puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota: Excepto en el *Putting Green*, un jugador no puede levantar su pelota solamente por considerar que podría interferir en el juego de otro jugador. Si un jugador levanta su pelota sin que se lo hayan pedido, **incurre en la penalidad de un golpe por infracción a la Regla 18-2a**, pero no hay penalidad adicional según la **Regla 22**.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

Regla 23

Impedimentos sueltos

23-1. Alivio

Cualquier impedimento suelto puede ser quitado sin penalidad, excepto cuando ambos, el impedimento suelto y la pelota, descansen o toquen el mismo *hazard*. Si la pelota descansa en cualquier lugar que no sea un *Putting Green* y la remoción de un impedimento suelto por parte del jugador ocasiona el movimiento de la pelota, es de aplicación la **Regla 18-2a**.

En el *Putting Green*, si la pelota o el marcador de pelota es accidentalmente movido durante el proceso de quitar un impedimento suelto por parte del jugador, la pelota o el marcador de pelota debe ser repuesto. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible a la remoción del impedimento suelto. De otra forma, si el jugador ocasiona el movimiento de la pelota, **incurre en la penalidad de un golpe** según la **Regla 18-2a**. Cuando una pelota está en movimiento, no se debe quitar un impedimento suelto que podría influir en su movimiento.

Nota: Si la pelota descansa en un *hazard*, el jugador no debe tocar ni mover ningún impedimento suelto que descansa en el mismo *hazard* o lo toque – ver **Regla 13-4c**.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.

(Buscando la pelota en un *hazard* – ver **Regla 12-1**)

(Tocando la línea del putt – ver **Regla 16-1a**)

Regla 24

Obstrucciones

24-1. Obstrucción movable

Un jugador puede obtener alivio, sin penalidad, de una obstrucción movable de la siguiente manera:

1 Si la pelota no descansa en o sobre la obstrucción, ésta puede ser quitada. Si la pelota se mueve debe ser repuesta y no hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota sea directamente atribuible a la remoción de la obstrucción. Si así no fuere, es de aplicación la **Regla 18-2a**.

2 Si la pelota descansa en o sobre la obstrucción, puede ser levantada y la obstrucción quitada. A través de la cancha o en un *hazard* la pelota debe ser dropeada, o en el *Putting Green* colocada, lo más cerca posible del sitio que está directamente debajo del lugar donde descansaba en o sobre la obstrucción, pero no más cerca del hoyo.

La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta regla. Cuando una pelota está en movimiento, no se debe quitar una obstrucción que podría influir en el movimiento de la pelota salvo el equipo de cualquier jugador o el astabandera atendida, removida o tenida en alto.

(Ejerciendo influencia sobre la pelota – ver **Regla 1-2**)

Nota: Si una pelota que ha de ser dropeada o colocada según esta regla no es inmediatamente recuperable, se la podrá sustituir por otra pelota.

24-2. Obstrucción inamovible

a. Interferencia

La interferencia por una obstrucción inamovible existe cuando una pelota descansa dentro o sobre la obstrucción o cuando la obstrucción interfiere la posición (*Stance*) del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. Si la pelota del jugador descansa en el *Putting Green*, también existe interferencia si una obstrucción inamovible en el *Putting Green* se interpone en su línea del putt. Si no es así, la interposición en la línea de juego no es, de por sí, interferencia según esta regla.

b. Alivio

Excepto cuando la pelota está en un *hazard* de agua o un *hazard* de agua lateral, un jugador puede obtener alivio de la interferencia por una obstrucción inamovible de la siguiente manera:

(I) A través de la cancha: Si la pelota descansa a través de la cancha, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio. El punto más cercano de alivio no debe estar en un *hazard* ni en un *Putting Green*.

Cuando la pelota se dropea dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio, debe primero golpear una parte de la cancha en un sitio donde se evite la interferencia por la obstrucción inamovible y que no esté en un *hazard* ni en un *Putting Green*.

(II) En un *Bunker*: Si la pelota está en un *bunker*, el jugador debe levantar y dropear la pelota, ya sea:

- ï Sin penalidad, de acuerdo con el inciso (i) precedente, excepto que el punto más cercano de alivio debe estar en el *bunker* y la pelota debe ser dropeada en el *bunker*; o
- ï Con la penalidad de un golpe, fuera del *bunker*, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el hoyo y el sitio en el cual la pelota es dropeada, la misma puede ser dropeada sin límite de distancia detrás del *bunker*.

(III) En el *Putting Green*: Si la pelota descansa en el *Putting Green*, el jugador debe levantar la pelota y la colocará, sin penalidad, en el punto más cercano de alivio que no esté en un *hazard*. El punto más cercano de alivio puede estar fuera del *Putting Green*.

(IV) En el sitio de salida: Si la pelota descansa en el sitio de salida, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad de acuerdo con el inciso (i) precedente. La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta regla. (Pelota que rueda a una posición donde existe interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio – ver Regla 20-2c(v)) Excepción: Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta regla si (a) resulta evidentemente irrazonable que el jugador ejecute un golpe porque la pelota está interferida por otra condición distinta a una obstrucción inamovible o (b) la interferencia por una obstrucción inamovible ocurriría únicamente al adoptar una posición (*Stance*), swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si la pelota está en un *hazard* de agua (incluyendo un *hazard* de agua lateral), el jugador no puede obtener alivio de la interferencia por una obstrucción inamovible. El jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra o proceder según la **Regla 26-1**.

Nota 2: Si una pelota que ha de ser dropeada o colocada según esta regla no es inmediatamente recuperable, se la puede sustituir por otra pelota.

Nota 3: El Comité puede establecer una regla local disponiendo que el jugador debe determinar el punto más cercano de alivio sin cruzar por encima, a través o por debajo de la obstrucción.

24-3. Pelota en una obstrucción no es encontrada Es una cuestión de hecho si una pelota que no es encontrada luego de haber sido golpeada hacia una obstrucción, está en la obstrucción. A fin de poder aplicar esta regla, debe haber conocimiento o virtual certeza que la pelota está en la obstrucción. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe proceder según la **Regla 27-1**.

a. Pelota en una obstrucción móvil no es encontrada

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no es encontrada, está en una obstrucción móvil, el jugador puede sustituirla por otra pelota y obtener alivio sin penalidad, según esta regla. Si opta por hacerlo así, debe quitar la obstrucción y, a través de la cancha o en un *hazard*, dropear una pelota, o en un *Putting Green*, colocar una pelota, tan cerca como sea posible al sitio directamente debajo del lugar donde la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la obstrucción móvil, pero no más cerca del hoyo.

b. Pelota en una obstrucción inamovible no es encontrada

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no es encontrada, está en una obstrucción inamovible, el jugador puede obtener alivio según esta regla. Si opta por hacerlo así, se debe determinar el sitio por donde la pelota cruzó por última vez el límite más externo de la obstrucción y, con el propósito de aplicar esta regla, se considera que la pelota descansa en ese sitio y el jugador debe proceder de la siguiente manera:

(I) A través de la cancha: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la obstrucción inamovible por un sitio que está a través de la cancha, el jugador puede sustituir la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la **Regla 24-2b(i)**.

(II) En un *bunker*: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la obstrucción inamovible por un sitio que está en un *bunker*, el jugador puede sustituir la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la **Regla 24-2b(ii)**.

(III) En un *hazard* de agua (incluyendo un *hazard* de agua lateral): Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la obstrucción inamovible por un sitio que está en un *hazard* de agua, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder según la **Regla 26-1**.

Regla 25**Condiciones anormales del terreno, pelota enterrada y *Putting Green* equivocado**

(IV) En el *Putting Green*: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la obstrucción inamovible por un sitio que está en el *Putting Green*, el jugador puede sustituir la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la **Regla 24-2b(iii)**. **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes.**

25-1. Condiciones anormales del terreno**a. Interferencia**

La interferencia por una condición anormal del terreno existe cuando una pelota descansa en o toca la condición o cuando la condición interfiere la posición (*Stance*) del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. Si la pelota del jugador descansa en el *Putting Green*, también existe interferencia si una condición anormal del terreno en el *Putting Green* se interpone en su línea del putt. Si no es así, la interposición en la línea de juego no es, de por sí, interferencia según esta regla.

Nota: El Comité puede dictar una regla local estableciendo que la interferencia de una condición anormal del terreno con la posición (*Stance*) del jugador, no es considerada por sí sola como interferencia según esta regla.

b. Alivio

Excepto cuando una pelota está en un *hazard* de agua o un *hazard* de agua lateral, un jugador puede obtener alivio de una interferencia por una condición anormal del terreno de la siguiente manera:

(I) A través de la cancha: Si la pelota descansa a través de la cancha, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio. El punto más cercano de alivio no debe estar en un *hazard* ni en un *Putting Green*.

Cuando la pelota se dropea dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio, debe primero golpear una parte de la cancha en un sitio donde se evite la interferencia por la condición y que no esté en un *hazard* ni en un *Putting Green*.

(II) En un *bunker*: Si la pelota está en un *bunker*, el jugador debe levantar y dropear la pelota ya sea:

ï Sin penalidad, de acuerdo con el inciso (i) precedente, excepto que el punto más cercano de alivio debe estar en el *bunker* y la pelota

ï debe ser dropeada en el *bunker*, o si el alivio completo es imposible, lo más cerca posible del sitio donde descansaba la pelota, pero no más cerca del hoyo, en una parte de la cancha en el *bunker* que brinde el máximo alivio disponible de la condición; o

ï Con la penalidad de un golpe, fuera del *bunker*, manteniendo el punto en donde la pelota descansaba directamente entre el hoyo y el sitio en el cual la pelota es dropeada, la misma puede ser dropeada sin límite de distancia detrás del *bunker*.

(III) En el *Putting Green*: Si la pelota descansa en el *Putting Green*, el jugador debe levantar la pelota y la colocará, sin penalidad, en el punto más cercano de alivio que no esté en un *hazard* o, si el alivio completo es imposible, en el lugar más cercano al que descansaba que brinde el máximo alivio disponible de la condición, pero no más cerca del hoyo ni en un *hazard*. El punto más cercano de alivio o de máximo alivio disponible, puede estar fuera del *Putting Green*.

(IV) En el sitio de salida: Si la pelota descansa en el sitio de salida, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad de acuerdo con el inciso (i) precedente. La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según la **Regla 25-1b**. (Pelota que rueda a una posición donde existe interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio – ver **Regla 20-2c(v)**) **Excepción:** Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta regla si (a) resulta evidentemente irrazonable que el jugador ejecute un golpe porque la pelota está interferida por otra condición distinta a una condición anormal del terreno o (b) la interferencia por una condición anormal del terreno ocurriría únicamente al adoptar una posición (*Stance*), swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si la pelota está en un *hazard* de agua (incluyendo un *hazard* de agua lateral), el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad por interferencia de una condición anormal del terreno. El jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra (salvo que esté prohibido por una regla local) o proceder según la **Regla 26-1**. **Nota 2:** Si una pelota que ha de ser dropeada o colocada según esta regla no es inmediatamente recuperable, se la puede sustituir por otra pelota.

c. Pelota en una condición anormal del terreno no es encontrada

Es una cuestión de hecho si una pelota que no es encontrada luego de haber sido golpeada hacia una condición anormal del terreno, está en tal condición. A fin de poder aplicar esta regla, debe haber conocimiento o virtual certeza que la pelota está en la condición anormal del terreno. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe proceder según la **Regla 27-1**. Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no es encontrada, está en una condición anormal del terreno, el jugador puede obtener alivio según esta regla. Si opta por hacerlo así, se debe determinar el sitio por donde la pelota cruzó por última vez el límite más externo de la condición anormal del terreno y, con el propósito de aplicar esta regla, se considera que la pelota descansa en ese sitio y el jugador debe proceder de la siguiente manera:

(I) A través de la cancha: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la condición anormal del terreno por un sitio que está a través de la cancha, el jugador puede sustituir la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la **Regla 25-1b(i)**.

(II) En un *bunker*: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la condición anormal del terreno por un sitio que está en un *bunker*, el jugador puede sustituir la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la **Regla 25-1b(ii)**.

(III) En un *hazard* de agua (incluyendo un *hazard* de agua lateral): Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la condición anormal del terreno por un sitio que está en un *hazard* de agua, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder según la **Regla 26-1**.

(IV) En el *Putting Green*: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la condición anormal del terreno por un sitio que está en el *Putting Green*, el jugador puede sustituir la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la **Regla 25-1b(iii)**. **25-2. Pelota enterrada** Una pelota enterrada en su propio pique en el terreno, en cualquier área cortada baja a través de la cancha, puede ser levantada, limpiada y dropeada, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio donde descansaba pero no más cerca del hoyo. La pelota cuando es dropeada debe primero golpear una parte de la cancha que esté a través de la cancha. “Área cortada baja” es cualquier área de la cancha, incluyendo senderos a través del rough, cortados a nivel del fairway o menos. **25-3. Putting Green equivocado**

a. Interferencia

La interferencia por un *Putting Green* equivocado existe cuando una pelota está en un *Putting Green* equivocado. La interferencia a *Stance* de un jugador o al espacio donde ha de intentar el swing no es, de por sí, interferencia según esta regla.

b. Alivio

Si la pelota de un jugador descansa en un *Putting Green* equivocado, el jugador no debe jugar la pelota tal como se encuentra. Debe obtener alivio, sin penalidad, de la siguiente manera: El jugador debe levantar la pelota y dropearla dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio. El punto más cercano de alivio no debe estar en un *hazard* ni en un *Putting Green*. Al dropear la pelota dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio, la pelota debe primero golpear una parte de la cancha en un sitio donde se evita la interferencia por el *Putting Green* equivocado y que no esté en un *hazard* ni en un *Putting Green*. La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta regla.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR ESTA REGLA: *Match Play* – Pérdida del hoyo; *Juego por golpes* – Dos golpes.

Regla 26 *Hazard de agua (incluyendo Hazards de agua lateral)***26-1. Alivio por pelota en hazard de agua**

Es una cuestión de hecho si una pelota que no es encontrada después de haber sido golpeada hacia un *hazard* de agua está en el *hazard*. A fin de aplicar esta regla, debe haber conocimiento o virtual certeza que la pelota está en el *hazard*. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe proceder de acuerdo con la **Regla 27-1**. Si una pelota está en un *hazard* de agua, o si existe conocimiento o virtual certeza que una pelota que no es encontrada está en un *hazard* de agua (descanse o no la pelota en el agua), el jugador puede con la penalidad de un golpe:

- 1 Jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde fue jugada la pelota original por última vez (ver **Regla 20-5**); o
- 2 Dropear una pelota detrás del *hazard* de agua, manteniendo el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard* de agua directamente entre el hoyo y el sitio en donde la pelota es dropeada, la misma puede ser dropeada sin límite de distancia detrás del *hazard* de agua; o
- 3 Como opciones adicionales disponibles únicamente si la pelota cruzó por última vez el margen de un *hazard* de agua lateral, dropear una pelota fuera del *hazard* de agua dentro del largo de dos palos y no más cerca del hoyo de (i) el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard* de agua o (ii) un punto en el margen opuesto del *hazard* de agua equidistante del hoyo.

Cuando se procede según esta regla, el jugador puede levantar y limpiar la pelota o sustituirla. (Acciones prohibidas cuando la pelota está en un *hazard* – ver **Regla 13-4**) (Pelota en movimiento en el agua en un *hazard* de agua – ver **Regla 14-6**)

26-2. Pelota jugada desde dentro de un *hazard* de agua

a. Pelota termina estacionándose en el mismo u otro *hazard* de agua

Si una pelota que es jugada desde dentro de un *hazard* de agua, se estaciona después del golpe en el mismo u otro *hazard* de agua, el jugador puede:

(I) proceder según la **Regla 26-1a**. Si, luego de dropear en el *hazard*, el jugador opta por no jugar la pelota dropeada, puede:

i proceder según la **Regla 26-1b**, o la **Regla 26-1c** si es aplicable, **agregando la penalidad adicional de un golpe dispuesta por esa Regla**, y usando como punto de referencia el punto donde la pelota original cruzó por última vez el margen de este *hazard* antes de ir a descansar a este *hazard*; o
ii **agregar una penalidad adicional de un golpe** y jugar una pelota tan cerca como sea posible del sitio desde donde fue ejecutado el último golpe desde fuera de un *hazard* de agua (ver **Regla 20-5**); o

(II) proceder según la **Regla 26-1b**, o la **Regla 26-1c** si es aplicable; o

(III) **con la penalidad de un golpe**, jugar una pelota tan cerca como sea posible del sitio desde donde fue ejecutado el último golpe desde fuera de un *hazard* de agua (ver **Regla 20-5**).

b. Pelota perdida o injugable fuera del *hazard* o fuera de límites

Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard* de agua se pierde o es declarada injugable fuera del *hazard* o está fuera de límites, el jugador puede, después de aplicarse una penalidad de un golpe según la **Regla 27-1 ó 28a**:

(I) jugar una pelota lo más cerca posible del sitio en el *hazard* desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver **Regla 20-5**); o

(II) proceder según la **Regla 26-1b**, o si es aplicable la **Regla 26-1c**, agregando la penalidad adicional de un golpe dispuesta por esa Regla y usando como punto de referencia el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard* antes de estacionarse en el *hazard*; o

(III) agregar una penalidad adicional de un golpe y jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde fue ejecutado el último golpe desde fuera de un *hazard* de agua (ver **Regla 20-5**). **Nota 1:** Cuando procede según la **Regla 26-2b**, al jugador no se le exige que dropee una pelota según la **Regla 27-1 ó 28a**. Si dropea una pelota, no tiene obligación de jugarla. Alternativamente, puede proceder según la **Regla 26-2b (ii) ó (iii)**. **Nota 2:** Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard* de agua es declarada injugable fuera del mismo, ninguna disposición prevista en la **Regla 26-2b** impide que el jugador proceda según la **Regla 28b ó 28c**.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA: *Match Play* – Pérdida del hoyo; *Juego por golpes* – Dos golpes.

27-1. Golpe y distancia; pelota fuera de límites; pelota no encontrada dentro de cinco minutos

Regla 27**Pelota perdida o fuera de límites; pelota provisional****27-1. Golpe y distancia; pelota fuera de límites; pelota no encontrada dentro de cinco minutos****a. Procedimiento según golpe y distancia**

En cualquier momento, un jugador puede, con un golpe de penalidad, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez (ver **Regla 20-5**), esto es proceder según la penalidad de golpe y distancia. Excepto que de otra forma esté previsto en las reglas, si el jugador ejecuta un golpe a una pelota del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido [según la penalidad de golpe y distancia](#).

b. Pelota fuera de límites

Si una pelota está fuera de límites, el jugador debe jugar una pelota según la penalidad de golpe y distancia, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver **Regla 20-5**).

c. Pelota no encontrada dentro de los cinco minutos

Si una pelota está perdida como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después que el bando del jugador o sus caddies hayan iniciado la búsqueda, el jugador debe jugar una pelota [con la penalidad de un golpe](#), lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver **Regla 20-5**).

Excepciones:

1 Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original que no es encontrada está en una obstrucción (**Regla 24-3**) o está en una condición anormal del terreno (**Regla 25-1c**) el jugador debe proceder según la Regla aplicable.

2 Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original que no es encontrada ha sido movida por una causa ajena (**Regla 18-1**) o está en un *hazard* de agua (**Regla 26-1**), el jugador debe proceder según la regla aplicable.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA **REGLA 27-1: Match Play** – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

27-2. Pelota provisional

a. Procedimiento

Si una pelota puede estar perdida fuera de un *hazard* de agua o puede estar fuera de límites, para evitar demoras el jugador puede jugar otra pelota provisionalmente de acuerdo con la **Regla 27-1**. El jugador debe informar a su contrario en juego por hoyos (*Match Play*) o a su marcador o un competidor en el juego por golpes (*Stroke Play*) que es su intención jugar una pelota provisional, y debe jugarla antes que él o su compañero se encaminen a buscar la pelota original. Si omite hacerlo y juega otra pelota, la misma no es una pelota provisional y se convierte en la pelota en juego **con la penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1)**; la pelota original está perdida. (Orden de juego desde el sitio de salida – ver **Regla 10-3**)

Nota: Si una pelota provisional jugada de acuerdo con la **Regla 27-2a** puede estar perdida fuera de un *hazard* de agua o fuera de límites, el jugador puede jugar otra pelota provisional. Si otra pelota provisional es jugada, ésta mantiene la misma relación con la pelota provisional anterior, que la primera pelota provisional con la pelota original.

b. Cuándo la pelota provisional se convierte en la pelota en juego

El jugador puede jugar una pelota provisional hasta alcanzar el lugar donde se presume que esté la pelota original. Si ejecuta un golpe con la pelota provisional desde el lugar donde se presume que esté la pelota original o desde un punto más cerca del hoyo que dicho lugar, la pelota original está perdida y la pelota provisional se convierte en la pelota en juego **con la penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1)**.

Si la pelota original está perdida fuera de un *hazard* de agua o si está fuera de límites, la pelota provisional se convierte en la pelota en juego, con la penalidad de golpe y distancia (**Regla 27-1**). Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original está perdida en un *hazard* de agua, el jugador debe proceder de acuerdo con la **Regla 26-1**.

Excepción: Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original está perdida en una obstrucción (**Regla 24-3**) o en una condición anormal del terreno (**Regla 25-1c**), el jugador puede proceder según la Regla aplicable.

c. Cuándo debe abandonarse la pelota provisional

Si la pelota original no está perdida ni fuera de límites, el jugador debe abandonar la pelota provisional y continuar jugando con la pelota original. Si ejecuta cualesquier golpes posteriores con la pelota provisional, está jugando una pelota equivocada y las disposiciones de la **Regla 15-3** son de aplicación.

Nota: Si un jugador juega una pelota provisional según la **Regla 27-2a**, los golpes ejecutados, luego de haber invocado esta Regla, con una pelota provisional posteriormente abandonada según la **Regla 27-2c** y los golpes de penalidad incurridos únicamente por haber jugado esa pelota, no serán considerados.

Regla 28

Pelota injugable

El jugador puede considerar su pelota injugable en cualquier lugar de la cancha excepto cuando la pelota esté en un hazard de agua. El jugador es el único juez respecto a si su pelota está injugable.

Si el jugador considera que su pelota está injugable, debe, [con la penalidad de un golpe](#):

1. Jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde fue jugada la pelota original por última vez (ver **Regla 20-5**); o
2. Dropear una pelota detrás del punto donde la pelota descansa, manteniendo dicho punto directamente entre el hoyo y el sitio donde la pelota es dropeada, la pelota puede ser dropeada sin límite de distancia detrás de ese punto; o
3. Dropear una pelota dentro del largo de dos palos del sitio donde la pelota descansa, pero no más cerca del hoyo.

Si la pelota injugable está en un bunker, el jugador puede proceder según el inciso a, b ó c. Si opta por proceder según el inciso b ó c, una pelota debe ser dropeada en el bunker.

Cuando se procede según esta regla, el jugador puede levantar y limpiar la pelota o sustituirla.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

- 1 *Match Play* – Pérdida del Hoyo;
- 2 *Juego por golpes* – Dos golpes.

Regla 29*Threesomes y foursomes***29-1. General**

En un threesome o un *foursome*, durante cualquier vuelta estipulada, los compañeros deben jugar alternadamente desde los sitios de salida y alternadamente durante el juego de cada hoyo. Los golpes de penalidad no afectan el orden de juego.

29-2. Juego por hoyos (Match Play)

Si un jugador juega cuando debió hacerlo su compañero, **su bando pierde el hoyo.**

29-3. Juego por golpes (Stroke Play)

Si los compañeros ejecutan un golpe o golpes en orden incorrecto, tal golpe o golpes son anulados y **el bando incurre en la penalidad de dos golpes.** El bando debe corregir el error jugando una pelota en el orden correcto, lo más cerca posible del sitio desde donde por primera vez jugó en orden incorrecto (ver **Regla 20-5**). Si el bando ejecuta un golpe desde el próximo sitio de salida sin antes corregir el error o, tratándose del último hoyo de la vuelta, se retira del *Putting Green* sin declarar su intención de corregir el error, **el bando está descalificado.**

Regla 30*Three-ball, best-ball y four-ball juego por hoyos (Match Play)***30-1. Las reglas de golf son de aplicación**

Las Reglas de Golf, siempre que no discrepen con las siguientes Reglas específicas, son de aplicación a los juegos three-ball, best-ball y four-ball.

30-2. Three-ball juego por hoyos (Match Play)**a. Pelota estacionada movida por un contrario**

Salvo que las Reglas lo dispongan de otra forma, si la pelota del jugador, cuando no se la está buscando, es tocada o movida por un contrario, su caddie o equipo, es de aplicación la **Regla 18-3b**. Ese contrario incurre en la penalidad de un golpe en su juego con el jugador, pero no tiene penalidad en su juego con el otro contrario.

b. Pelota accidentalmente desviada o detenida por un contrario

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un contrario, su caddie o equipo, no hay penalidad. En su juego con ese contrario, el jugador puede, antes que otro golpe sea ejecutado por cualquiera de los bandos, cancelar el golpe y jugar una pelota, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver **Regla 20-5**), o puede jugar la pelota como descansa. En su juego con el otro contrario, la pelota debe ser jugada tal como se encuentra. **Excepción:** Pelota que golpea a la persona que atiende o sostiene el astabandera o cualquier cosa llevada por ella – ver **Regla 17-3b**. (Pelota intencionalmente desviada o detenida por el contrario – ver **Regla 1-2**)

30-3. Best-ball y four-ball juego por hoyos (Match Play)**a. Representación del bando**

Un bando puede ser representado por un compañero para todo o cualquier parte de un juego; no es necesario que todos los compañeros estén presentes. Un compañero ausente puede unirse a un juego entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

b. Orden del juego

Las pelotas pertenecientes al mismo bando pueden ser jugadas en el orden que el bando considere más conveniente.

c. Pelota equivocada

Si un jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo según la **Regla 15-3** por ejecutar un golpe a una pelota equivocada es descalificada para ese hoyo, pero su compañero no incurre en penalidad incluso si la pelota equivocada es la suya. Si la pelota equivocada pertenece a otro jugador, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde donde la pelota equivocada fue jugada por primera vez.

d. Penalidad al bando

Un bando es penalizado por una infracción a alguna de las siguientes reglas, por cualquiera de los compañeros:

- ï Regla 4 Palos
- ï Regla 6-4 Caddie Cualquier regla local o condición de la competencia por la cual la penalidad es un ajuste al estado del juego.

e. Descalificación del bando

(I) **Un bando es descalificado** por una infracción a alguna de las siguientes reglas, por cualquiera de los compañeros:

- ï Regla 1-3 Convenir en dejar sin efecto las reglas.
- ï Regla 4 Palos.
- ï Regla 5-1 ó 5-2 La pelota.
- ï Regla 6-2a Handicap.
- ï Regla 6-4 Caddie.
- ï Regla 6-7 Demora indebida; juego lento.

- ï Regla 11-1 Acomodando.
- ï Regla 14-3 Dispositivos artificiales, equipos extraños y utilización inadecuada del equipo.
- ï Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el comité.

(II) **Un bando es descalificado** si todos los compañeros incurren en la penalidad de descalificación por infracción a alguna de las siguientes reglas:

- ï Regla 6-3 Hora de salida y grupos.
- ï Regla 6-8 Interrupción del juego.

(III) En todos los demás casos en los que por una infracción a una regla correspondiera la descalificación, **el jugador es descalificado para ese hoyo solamente.**

f. Efecto de otras penalidades

Si una infracción a una regla cometida por un jugador ayuda al juego de su compañero o afecta adversamente el juego de un contrario, **el compañero incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad incurrida por el jugador.**

En todos los demás casos en los que un jugador incurre en una penalidad por infracción a una regla, la penalidad no se aplica a su compañero. Cuando la penalidad establecida sea pérdida del hoyo, el efecto es el de descalificar al jugador para ese hoyo.

Regla 31**Four-Ball juego por golpes (*Stroke Play*)****31-1. General**

Las Reglas de golf siempre que no discrepen con las siguientes reglas específicas son de aplicación al four-ball juego por golpes.

31-2. Representación del bando

Un bando puede ser representado por cualquiera de los compañeros para toda o cualquier parte de una vuelta estipulada; no es necesario que ambos compañeros estén presentes. Un competidor ausente puede unirse a su compañero entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

31-3. Anotando resultados

Al marcador se le exige que anote para cada hoyo únicamente el resultado bruto de cualquiera de los compañeros cuyo score ha de contar. Los resultados brutos que han de contar deben ser individualmente identificables; si así no fuere, el bando es descalificado. Solamente uno de los compañeros es responsable por el cumplimiento con la **Regla 6-6b**. (resultado equivocado – ver **Regla 31-7a**)

31-4. Orden del juego

Las pelotas pertenecientes al mismo bando pueden ser jugadas en el orden que el bando considere más conveniente.

31-5. Pelota equivocada

Si un competidor quebranta la **Regla 15-3b** por haber ejecutado un golpe a una pelota equivocada, **incurre en la penalidad de dos golpes** y debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las reglas. Su compañero no incurre en penalidad aunque la pelota equivocada sea la suya. Si la pelota equivocada pertenece a otro competidor, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde donde la pelota equivocada fue jugada por primera vez.

31-6. Penalidad al bando

Un bando es penalizado por cualquiera de las siguientes infracciones por cualquiera de los compañeros:

- ï Regla 4 Palos
- ï Regla 6-4 Caddie Cualquier regla local o condición de la competencia por la que hay una máxima penalidad por vuelta.

31-7. Penalidades de descalificación

a. Infracción por un compañero

Un bando es descalificado de la competencia si cualquiera de los compañeros incurre en una penalidad de descalificación por cualquiera de las siguientes reglas:

- ï Regla 1-3 Convenir en dejar sin efecto las reglas
- ï Regla 3-4 Negativa a cumplir con una regla
- ï Regla 4 Palos
- ï Regla 5-1/5-2 La pelota
- ï Regla 6-2b Hándicap
- ï Regla 6-4 Caddie
- ï Regla 6-6b Firmando y entregando la tarjeta de resultado
- ï Regla 6-6d Resultado equivocado para el hoyo
- ï Regla 6-7 Demora indebida; juego lento
- ï Regla 7-1 Práctica antes o entre vueltas
- ï Regla 11-1 Acomodando
- ï Regla 14-3 Dispositivos artificiales, equipos extraños utilización inadecuada de equipo
- ï Regla 22-1 Pelota que ayuda el juego
- ï Regla 31-3 Resultados brutos, que deben contar, no identificables individualmente
- ï Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el comité

b. Infracción por ambos compañeros

Un bando es descalificado de la competencia:

- (I)** si cada compañero incurre en la penalidad de descalificación por infracción a la **Regla 6-3** (Hora de salida y grupos) o a la **Regla 6-8** (suspensión del juego), o
- (II)** si, en el mismo hoyo, cada compañero quebranta una regla cuya penalidad es descalificación de la competencia o del hoyo.

c. Únicamente para el hoyo

En todos los demás casos donde una infracción a una regla significaría la descalificación, **el competidor es descalificado únicamente para el hoyo en el que se cometió la infracción.**

31-8. Efecto de otras penalidades

Si la infracción a una regla cometida por un competidor ayuda el juego de su compañero, **el compañero incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad incurrida por el competidor.**

En todos los demás casos en los que un competidor incurre en una penalidad por infracción a una regla, la penalidad no se aplica a su compañero.

Regla 32 Competencias contra bogey, contra par y *Stableford*

32-1. Condiciones

Las competencias contra bogey, contra par o *stableford* son modalidades de competencias por golpes en las cuales el juego se hace contra un resultado fijado para cada hoyo. Son de aplicación las reglas del juego por golpes (*Stroke Play*), siempre que no discrepen con las siguientes reglas específicas. En las competencias con hándicap, contra bogey, contra par y *Stableford*, el competidor con el menor score en un hoyo, tiene el honor en el próximo sitio de salida.

a. Competencias contra bogey y contra par

La anotación en las competencias contra bogey y contra par se hace como en *Match Play*. Cualquier hoyo que el competidor no registra se considera perdido. El ganador es el competidor que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos. El marcador es responsable de anotar únicamente el resultado bruto para cada hoyo en el que el competidor hace un resultado neto igual o menor al resultado fijado para ese hoyo.

Nota 1: El resultado del competidor se ajusta **deduciendo un hoyo u hoyos** bajo la regla aplicable cuando ha incurrido en una penalidad que no sea la descalificación, según lo siguiente:

- ï Regla 4 Palos
- ï Regla 6-4 Caddie
- ï Cualquier regla local o condición de la competencia para la cual hay una penalidad máxima por vuelta. El competidor es responsable de informar los hechos de tales infracciones al Comité antes de entregar su tarjeta de resultado, de tal manera que el Comité pueda aplicar la penalidad. Si el competidor omite informar tal infracción al Comité, **está descalificado**.

Nota 2: Si el competidor infringe la **Regla 6-7** (Demora indebida; juego lento), el Comité **deducirá un hoyo** al resultado agregado. Para una infracción repetida, ver **Regla 32-2a**.

b. Competencias Stableford

La anotación en las competencias stableford se hace por puntos adjudicados en relación a un resultado fijado para cada hoyo, como sigue:

Hoyo jugado en	Puntos
Más de un golpe por encima del resultado fijado o sin anotación.	0
Un golpe más del resultado fijado.	1
Igual que el resultado fijado.	2
Un golpe menos que el resultado fijado	3
Dos golpes menos que el resultado fijado.	4
Tres golpes menos que el resultado fijado.	5
Cuatro golpes menos que el resultado fijado.	6

El ganador es el competidor cuyo resultado suma el mayor número de puntos.

El marcador es responsable de anotar únicamente el resultado bruto en cada hoyo en que el competidor obtenga un número neto de golpes que le adjudique uno o más puntos.

Nota 1: Si un competidor infringe una regla para la cual hay una penalidad máxima por vuelta, debe informar los hechos al Comité antes de entregar su tarjeta de resultado; si omite hacerlo, **está descalificado**. El Comité, del total de puntos para la vuelta, **deducirá dos puntos por cada hoyo en el ocurrió alguna infracción, con una deducción máxima por vuelta de cuatro puntos por cada regla infringida**.

Nota 2: Si el competidor infringe la **Regla 6-7** (Demora indebida; juego lento), el Comité **deducirá dos puntos del total de puntos para la vuelta. Para una infracción repetida, ver Regla 32-2a.**

32-2. Penalidades de descalificación

a. De la competencia

Un competidor es descalificado de la competencia por una infracción a alguna de las siguientes:

- ï Regla 1-3 Convenir en dejar sin efecto las reglas
- ï Regla 3-4 Negativa a cumplir con una regla
- ï Regla 4 Palos
- ï Regla 5-1/5-2 La pelota
- ï Regla 6-2b Hándicap
- ï Regla 6-3 Hora de salida y grupos
- ï Regla 6-4 Caddie
- ï Regla 6-6b Firmando y entregando la tarjeta de resultado
- ï Regla 6-6d Resultado equivocado para el hoyo, *p. ej.* cuando el resultado anotado es menor al realmente empleado, excepto que no se incurre en penalidad cuando el quebrantamiento de esta regla no afecta el resultado del hoyo.
- ï Regla 6-7 Demora indebida; juego lento
- ï Regla 6-8 Interrupción del juego
- ï Regla 7-1 Práctica antes o entre vueltas
- ï Regla 11-1 Acomodando
- ï Regla 14-3 Dispositivos artificiales, equipos extraños y utilización inadecuada de equipo
- ï Regla 22-1 Pelota que ayuda el juego
- ï Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el comité

b. Para un hoyo

En todos los demás casos donde una infracción a una regla significaría la descalificación, el competidor es descalificado únicamente para el hoyo en el que se cometió la infracción.

Administración

Regla 33

El Comité

33-1. Condiciones; dejando sin efecto una regla.

El Comité debe establecer las condiciones que han de regir la competencia a jugarse. El Comité carece de facultades para dejar sin efecto una Regla de golf. Ciertas reglas específicas, que rigen el juego por golpes (*Stroke Play*), son tan substancialmente diferentes de aquellas que rigen el juego por hoyos (*Match Play*), que la combinación de ambas modalidades de juego no es practicable y no está permitida. El resultado de un juego jugado en estas circunstancias es nulo y sin un ganador, y en la competencia por golpes, los competidores son descalificados. En el juego por golpes, el Comité puede limitar las funciones de un árbitro.

33-2. La cancha**a. Definiendo límites y márgenes**

El Comité debe definir con exactitud:

- la cancha y los fuera de límites,
- los márgenes de *hazards* de agua y de *hazards* de agua lateral,
- terreno en reparación, y • obstrucciones y partes integrantes de la cancha.

b. Nuevos hoyos

Los nuevos hoyos deberían cortarse el día en que comienza una competencia por golpes y en cualquier otro momento en que el Comité lo considere necesario, siempre que todos los competidores, en una determinada vuelta, jueguen con los hoyos cortados en la misma posición.

Excepción: Cuando resulta imposible reparar un hoyo dañado para que cumpla con la definición, el Comité puede cortar un nuevo hoyo en una posición similar cercana.

Nota: Cuando una sola vuelta debe jugarse en más de un día, el Comité puede disponer, en las condiciones de la competencia (**Regla 33-1**), que los hoyos y sitios de salida pueden ser ubicados en distintos lugares en cada día de la competencia, siempre que, en cada uno de los días, todos los competidores jueguen con cada hoyo y cada sitio de salida en la misma posición.

c. Lugar de práctica

Donde no haya disponible un lugar de práctica fuera del área de la cancha de la competencia, el Comité debería establecer, si la medida es factible, la zona donde los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competencia. En cualquier día de una competencia por golpes, el Comité normalmente no debería permitir la práctica en o hacia un *Putting Green* o desde un *hazard* de la cancha de la competencia.

d. Cancha injugable

Si el Comité o su representante autorizado considera, por cualquier motivo, que la cancha no está en condiciones de jugarse o que existen circunstancias que hacen imposible el normal desarrollo del juego, ya sea en juego por hoyos (*Match Play*) o juego por golpes (*Stroke Play*), puede disponer una suspensión temporaria del juego o, en el juego por golpes (*Stroke Play*), declarar el juego nulo y cancelar todos los resultados de la vuelta en cuestión. Cuando una vuelta es cancelada, todas las penalidades en que se haya incurrido en esa vuelta quedan canceladas. (Procedimiento al interrumpir y reanudar el juego – ver **Regla 6-8**)

33-3. Horario de salidas y grupos

El Comité debe establecer las horas de salidas y, en el juego por golpes, la formación de los grupos en los que deben jugar los competidores. **Nota:** El Comité puede requerir que cada competidor anote la fecha y su nombre en su tarjeta de resultado.

33-6. Decisión sobre empates

El Comité debe anunciar la forma, día y hora para resolver un juego empatado o un empate en el juego por golpes (*Stroke Play*), y si ha de jugarse con o sin hándicap. Un juego empatado no debe ser decidido mediante el juego por golpes (*Stroke Play*). Un empate en juego por golpes no debe ser decidido mediante un juego.

33-7. Penalidad de descalificación; discrecionalidad del comité

En casos individuales excepcionales, una penalidad de descalificación puede ser dejada sin efecto, modificada o impuesta si el comité considera justificable tal medida. Ninguna penalidad menor que la descalificación debe ser dejada sin efecto o modificada. Si un Comité considera que un jugador ha cometido una seria infracción de etiqueta, puede imponer la penalidad de descalificación según esta regla.

33-8. Reglas locales

a. Política

El Comité puede establecer reglas locales para condiciones anormales locales, siempre que se encuadren dentro de la política establecida en el Apéndice I.

b. Dejar sin efecto o modificar una regla:

Una regla de golf no debe ser dejada sin efecto por una regla local. Sin embargo, si un Comité considera que hay condiciones locales anormales que interfieren con el desarrollo adecuado del juego y justifican la necesidad de una regla local que modifique las Reglas de golf, dicha regla local debe ser autorizada por la Entidad Rectora Nacional.

Regla 34

Controversias y decisiones

34-1. Reclamos y penalidades**a. Juego por hoyos (*Match Play*)**

Si un reclamo es planteado ante el Comité según la **Regla 2-5**, el fallo respectivo debería anunciarse lo antes posible a fin de que el estado del juego pueda ser ajustado, si fuere necesario. Si un reclamo no es planteado de acuerdo con lo dispuesto por la **Regla 2-5**, no debe ser considerado por el Comité. No hay límite de tiempo para aplicar la penalidad de descalificación por infracción a la **Regla 1-3**.

b. Juego por golpes (*Stroke Play*)

En el juego por golpes, una penalidad no debe ser dejada sin efecto, modificada o impuesta luego que la competencia se ha dado por terminada. Una competencia se ha dado por terminada cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente o, en las clasificaciones juego por golpes seguidas por *Match Play*, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida en su primer juego. **Excepciones:** Una penalidad de descalificación debe ser impuesta después que la competencia se ha dado por terminada si un competidor:

- 1 quebrantó la **Regla 1-3** (Convenir en dejar sin efecto las reglas); o
- 2 entregó una tarjeta de resultado en la que anotó un hándicap que, antes de terminar la competencia, le constaba que era mayor que aquel al que tenía derecho, y ello afectó el número de golpes recibidos (**Regla 6-2b**); o
- 3 entregó, un resultado menor para cualquier hoyo que el realmente empleado (**Regla 6-6d**), por cualquier motivo que no sea la omisión de incluir una penalidad que antes de haberse dado por terminada la competencia, él desconocía haber incurrido; o
- 4 conocía, antes de haberse dado por terminada la competencia, que había quebrantado cualquier otra regla para la cual la penalidad es la descalificación.

34-2. Fallo del árbitro

Si un árbitro ha sido designado por el Comité, su decisión es definitiva.

34-3. Decisión del Comité

En ausencia de un árbitro, cualquier controversia o duda acerca de las reglas debe ser sometida al Comité, cuya decisión es definitiva. Si el Comité no puede llegar a una decisión, puede someter la controversia o duda al Comité de Reglas de golf de la Entidad Rectora Nacional, cuya decisión es definitiva. Si la controversia o duda no ha sido sometida al Comité de Reglas de golf, el jugador o los jugadores pueden pedir que una consulta, de común acuerdo, sea remitida por intermedio de un representante debidamente autorizado del Comité, al Comité de Reglas de golf, solicitando su opinión acerca de si la decisión dada fue correcta. La respuesta será remitida a dicho representante autorizado. Si el juego es conducido apartándose de las Reglas de golf, el Comité de Reglas de golf no tomará ninguna decisión al respecto.

Apéndice I - Contenidos

Parte A. Reglas locales

1. Definiendo límites y márgenes.
2. *Hazards* de agua.
 - a. *Hazards* de agua lateral.
 - b. Pelota provisional bajo **Regla 26-1**.
3. Zonas de la cancha que requieren preservación; zonas ambientalmente sensibles.
4. Condiciones de la cancha – barro, humedad extrema, malas condiciones y protección de la cancha.
 - a. Levantando una pelota enterrada, limpiando.
 - b. Asientos Preferidos y reglas de Invierno.
5. Obstrucciones.
 - a. General.
 - b. Piedras en los *bunkers*.
 - c. Caminos y senderos.
 - d. Obstrucciones inamovibles cerca de un *Putting Green*.
 - e. Protección de plantaciones jóvenes.
 - f. Obstrucciones temporarias.
6. Zonas de dropeo.

Parte B Ejemplos de reglas locales

1. Hazards de agua; pelota provisional bajo la **Regla 26-1**.
2. Zonas de la cancha que requieren preservación; Zonas ambientalmente sensibles.
 - a. Terreno en reparación; juego prohibido.
 - b. Zona ambientalmente sensible.
3. Protección de plantaciones jóvenes.
4. Condiciones de la cancha – barro, humedad extrema, malas condiciones y protección de la cancha.
 - a. Alivio por pelota enterrada.
 - b. Limpiando la pelota.
 - c. “Asientos Preferidos” y “Reglas de Invierno”.
 - d. Agujeros de aireación.
 - e. Hendiduras entre panes de pasto.
5. Piedras en los *bunkers*.
6. Obstrucciones inamovibles cerca del *Putting Green*.
7. Obstrucciones temporarias.
 - a. Obstrucciones temporarias inamovibles.
 - b. Líneas eléctricas y cables temporarios.
8. Zonas de dropeo.
9. Dispositivos para medir distancia.

Parte C Condiciones de la competencia

1. Especificación de los palos y la pelota.
 - a. Lista de cabezas de drivers conformes.
 - b. Lista de pelotas aprobadas.
 - c. Condición de pelota única.
2. Horario de salida.
3. Caddie.
4. Ritmo de juego.
5. Suspensión del juego debido a situaciones peligrosas.
6. Práctica.
 - a. General.
 - b. Práctica entre hoyos.
7. Consejo en las competencias por equipos.
8. Hoyos nuevos.
9. Transporte.
10. Antidoping.
11. Cómo decidir empates.
12. Draw para juego por hoyos (*Match Play*). Draw numérico genérico.

Apéndice I – Reglas locales; condiciones de la competencia

Parte A Reglas locales

Según lo dispuesto en la **Regla 33-8a**, el Comité puede redactar y publicar reglas locales para condiciones locales anormales, siempre que se encuadren dentro de la política establecida en este Apéndice. Además, se proporciona información detallada sobre reglas locales aceptadas y prohibidas en las “Decisiones sobre las Reglas de golf” bajo la **Regla 33-8** y en la “Guía para el desarrollo de una competencia”. Si una condición anormal local interfiere con el correcto desarrollo del juego y el Comité considera necesario modificar una regla de golf, deberá obtenerse previamente una autorización del R&A.

1. Definiendo límites y márgenes

Especificando los medios utilizados para definir fuera de límites, *hazards* de agua, *hazards* de agua lateral, terreno en reparación, obstrucciones y partes integrantes de la cancha (**Regla 33-2a**).

2. *Hazards* de agua

a. *Hazards* de agua lateral

Aclarando la condición de *hazards* de agua que pueden ser *hazards* de agua lateral (**Regla 26**).

b. Pelota provisional bajo la Regla 26-1

Permitiendo jugar una pelota en forma provisional según la **Regla 26-1**, por una pelota que puede estar en un *hazard* de agua (incluyendo un *hazard* de agua lateral) de tal naturaleza que, si la pelota original no es encontrada, es sabido o hay virtual certeza que está en el *hazard* de agua, y sería impracticable determinar si la pelota está en el *hazard* o para hacerlo se demoraría indebidamente el juego.

3. Zonas de la cancha que requieren preservación; zonas ambientalmente sensibles

Preservando la cancha al definir zonas, incluyendo viveros de pasto, plantaciones jóvenes, y otras partes de la cancha en cultivo, como “terreno en reparación” desde donde el juego está prohibido.

Cuando al Comité se le exige prohibir el juego en zonas ambientalmente sensibles que están en o en las adyacencias de la cancha, debería establecerse una regla local que aclare el procedimiento de alivio.

4. Condiciones de la cancha – barro, humedad extrema, malas condiciones y protección de la cancha

a. Levantando una pelota enterrada, limpiando

Condiciones temporarias que podrían interferir con el correcto desarrollo del juego, incluyendo barro y humedad extrema, que justifiquen alivio para una pelota enterrada en cualquier parte a través de la cancha o permitiendo levantar, limpiar y reponer una pelota en cualquier parte a través de la cancha o en un área cortada baja a través de la cancha.

b. “Asientos preferidos” y “Reglas de invierno”

Condiciones adversas, incluyendo mal estado de la cancha o la existencia de barro, son a veces tan generales, particularmente en los meses de invierno, que el Comité puede decidir otorgar alivio mediante una regla local temporaria, ya sea para proteger la cancha o para promover un juego equitativo y agradable. Esta regla local debería ser sacada tan pronto como las condiciones lo justifiquen.

5. Obstrucciones

a. General

Aclarando las condiciones de los objetos que pueden ser obstrucciones (**Regla 24**). Declarando cualquier construcción como parte integrante de la cancha y por lo tanto no una obstrucción, *p. ej.* construcciones al lado de sitios de salida, de *Putting Greens* o de *bunkers* (**Regla 24 y 33-2a**).

b. Piedras en los *bunkers*

Permitiendo remover piedras en los *bunkers* al declararlas como “obstrucciones móviles” (**Regla 24-1**).

c. Caminos y senderos

1 Declarando las superficies artificiales y costados de caminos y senderos como parte integrante de la cancha, o

2 Otorgando el alivio establecido en la **Regla 24-2b** para los caminos y senderos que no tengan superficies artificiales y costados, si ellos pudieran afectar injustamente el juego.

d. Obstrucciones inamovibles cerca de un *Putting Green*

Proporcionando alivio de la interposición de obstrucciones inamovibles, situadas en o dentro del largo de dos palos del *Putting Green*, cuando la pelota descansa dentro del largo de dos palos de la obstrucción.

e. Protección de plantaciones jóvenes

Proporcionando alivio para la protección de plantaciones jóvenes.

f. Obstrucciones temporarias

Proporcionando alivio de interferencia por obstrucciones temporarias (*p. ej.* tribunas, cables y equipos de televisión, etcétera).

6. Zonas de dropeo

Estableciendo zonas especiales en las cuales la pelota puede o debe ser dropeada cuando no es posible o practicable proceder exactamente de conformidad con la **Regla 24-2b ó 24-3** (Obstrucción inamovible), **Regla 25-1b ó 25-1c** (Condiciones anormales del terreno), **Regla 25-3** (*Putting Green* equivocado), **Regla 26-1** (*Hazards* de agua y *hazards* de agua lateral) o **Regla 28** (Pelota Injugable).

Dentro de la política establecida en la parte A de este Apéndice, el Comité puede adoptar, de los ejemplos que se dan a continuación, un tipo de regla local que será informada en la tarjeta de resultado en cartelera. Sin embargo, las Reglas Locales de naturaleza Temporal no deberían estar impresas en la tarjeta de resultados.

Parte B

Ejemplos de reglas locales

1. Hazards de agua; Pelota provisional jugada bajo la Regla 26-1

Si un *hazard* de agua (incluyendo un *hazard* de agua lateral) es de un tamaño y forma tal que y/o está localizado en una posición que:

- 1 sería impracticable determinar si la pelota está en el *hazard*, o hacerlo demoraría indebidamente el juego, y
- 2 si la pelota original no es encontrada, pero es sabido o hay virtual certeza que está en el *hazard*

de agua, El Comité puede introducir una regla local permitiendo jugar una pelota provisional bajo la **Regla 26-1** ó cualquier regla local aplicable. En este caso, si se juega una pelota provisional y la pelota original está en el *hazard* de agua el jugador puede jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional, pero no puede proceder de acuerdo con la **Regla 26-1** con respecto a la pelota original. En estas circunstancias, la siguiente regla local se recomienda: “Si hay duda sobre si una pelota está en o se ha perdido en un *hazard* de agua (especificar ubicación), el jugador puede jugar otra pelota en forma provisional bajo cualquier opción aplicable de la **Regla 26-1**. Si la pelota original es encontrada fuera del *hazard* de agua el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la pelota original es encontrada en el *hazard* de agua el jugador puede tanto jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional de acuerdo con la **Regla 26-1**. Si la pelota no es encontrada o identificada dentro de los cinco (5) minutos del periodo de búsqueda el jugador debe continuar con la pelota jugada en forma provisional. PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

2. Zonas de la cancha que requieren preservación; zonas ambientalmente sensibles

a. Terreno en reparación; juego prohibido

Si el Comité desea proteger cualquier zona de la cancha, la debería declarar terreno en reparación y prohibir el juego desde dentro de esa zona. Se recomienda la siguiente regla local:

“La/El _____ (definida por _____) es terreno en reparación desde donde el juego está prohibido. Si la pelota de un jugador descansa en la zona, o si interfiere con la posición (*Stance*) del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, el jugador debe obtener alivio según la **Regla 25-1. PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.**”

b. Zonas ambientalmente sensibles (ZAS)

Si una autoridad competente (*p. ej.* una repartición del gobierno o semejante) prohíbe, por razones ambientales, el ingreso en y/o el juego desde una zona en o adyacente a la cancha, el Comité debería dictar una regla local que aclare el procedimiento de alivio. Está a juicio del Comité definir un área como terreno en reparación, *hazard* de agua o fuera de límites. Ello, no obstante, no puede simplemente definir tal zona como *hazard* de agua si no concuerda con la Definición de “*Hazard* de agua” y se debería tratar de preservar las características del hoyo.

Se recomienda la siguiente regla local:

“I. Definición

Una zona ambientalmente sensible (ZAS) es un área así declarada por la autoridad competente, donde está prohibido, por razones ambientales, ingresar o jugar. Dichas zonas pueden ser definidas como terreno en reparación, *hazard* de agua, *hazard* de agua lateral o fuera de límites, a discreción del Comité, siempre que, en el caso de una ZAS que ha sido definida como un *hazard* de agua o *hazard* de agua lateral, la zona sea, por definición, un *hazard* de agua.

Nota: El Comité no puede declarar una zona como ambientalmente sensible.

II. Pelota en zona ambientalmente sensible (ZAS)

a. Terreno en reparación

Si una pelota está en una ZAS definida como terreno en reparación, la misma debe ser dropeada de acuerdo con la **Regla 25-1b**. Si es sabido o hay virtual certeza que una pelota que no ha sido encontrada está perdida en una ZAS definida como terreno en reparación, el jugador puede obtener alivio sin penalidad según lo dispuesto en la **Regla 25-1c**.

b. Hazards de agua y hazards de agua lateral

Si es sabido o hay virtual certeza que una pelota que no ha sido encontrada está perdida en una ZAS definida como *hazard* de agua o *hazard* de agua lateral, el jugador debe, con la penalidad de un golpe, proceder según la **Regla 26-1**.

Nota: Si una pelota dropeada de acuerdo con la **Regla 26**, rueda a una posición donde la ZAS interfiere con la posición (*Stance*) del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, el jugador debe obtener alivio según lo dispuesto en el Inciso III de esta regla local.

c. Fuera de límites

Si una pelota está en una ZAS definida como fuera de límites, el jugador debe jugar una pelota, con la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del sitio desde donde jugó por última vez la pelota original (ver **Regla 20-5**).

III. Interferencia con la posición (*Stance*) o el espacio en que ha de intentarse el swing

La interferencia por una ZAS ocurre cuando tal condición interfiere con la posición (*Stance*) del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. Si la interferencia existe, el jugador debe obtener alivio según lo siguiente:

a). A través de la cancha: Si la pelota descansa a través de la cancha, el punto en la cancha más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado a) no esté más cerca del hoyo, b) evite la interferencia por la ZAS y c) no esté en un *hazard* o en un *Putting Green*. El jugador debe levantar la pelota y la dropeará, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la cancha que cumpla con a), b) o c) arriba mencionados.

- b. En un *Hazard*: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador debe levantar la pelota y la dropeará ya sea:
- i) Sin penalidad, en la *hazard* lo más cerca posible del sitio donde la pelota descansaba, pero no más cerca del hoyo, en una parte de la cancha que brinde alivio completo de la ZAS; o
 - ii) Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el hoyo y el sitio donde la pelota es dropeada, sin límite de distancia detrás del *hazard* donde la pelota puede ser dropeada. Además, si son aplicables, el jugador puede proceder según la **Regla 26 ó 28**.
- c. En el *Putting Green*: Si la pelota descansa en el *Putting Green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin penalidad en la posición más cercana de donde descansaba, que brinde alivio completo de la ZAS, pero no más cerca del hoyo ni en un *hazard*.
La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso III de esta regla local.

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio según el Inciso III de esta regla local, si: a) resulta claramente irrazonable que ejecute un golpe debido a la interferencia de otra condición distinta a la ZAS o b) la interferencia por la ZAS ocurriría únicamente al adoptar una posición (*Stance*), *swing* o línea de juego innecesariamente anormal. PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

Nota: En caso de una seria infracción a esta regla local, el Comité podrá imponer la penalidad de descalificación.”

3. Protección de plantaciones jóvenes

Cuando se desee prevenir daños a plantaciones jóvenes, se recomienda la siguiente regla local:
“Protección de plantaciones jóvenes definidas por _____. Si una plantación tal interfiere con la posición (*Stance*) del jugador o el espacio en que ha de intentar el *swing*, la pelota debe ser levantada, sin penalidad, y dropeada de acuerdo con el procedimiento prescrito en la **Regla 24-2b** (Obstrucción inamovible).

Si la pelota descansa en un *hazard* de agua, el jugador debe levantarla y dropearla según la **Regla 24-2b(i)**, salvo que el punto más cercano de alivio debe estar en el *hazard* de agua y la pelota debe ser dropeada en el *hazard* de agua o el jugador puede proceder bajo la **Regla 26**. La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según esta regla local.

Excepción: Un jugador no podrá obtener alivio por esta regla local si: a) resulta claramente irrazonable que ejecute un golpe debido a cualquier otra interferencia distinta a la planta o b) la interferencia por la planta sólo ocurriría al adoptar una posición (*Stance*), swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

4. Condiciones de la cancha – barro, humedad extrema, malas condiciones y protección de la cancha

a. Alivio por pelota enterrada

La **Regla 25-2** brinda alivio, sin penalidad, para una pelota enterrada en su propio pique en cualquier zona cortada baja a través de la cancha. En el *Putting Green*, una pelota puede ser levantada y el daño ocasionado por el pique de una pelota puede ser reparado (**Regla 16-1b y c**). Cuando se autoriza a obtener alivio para una pelota enterrada en cualquier parte a través de la cancha, se recomienda la siguiente regla local:

“A través de la cancha, una pelota enterrada en el suelo en su propio pique, puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropeada lo más cerca posible de donde descansaba, pero no más cerca del hoyo. La pelota cuando es dropeada debe primeramente golpear una parte de la cancha a través de la cancha.

Excepciones:

1 Un jugador no puede obtener alivio por esta regla local si la pelota está enterrada en arena en un área que no está cortada baja.

2 Un jugador no puede obtener alivio según esta regla local, si resulta claramente irrazonable ejecutar un golpe debido a otra interferencia por cualquier cosa que no sea la condición cubierta por esta regla local.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

b. Limpiando la pelota

Condiciones tales como humedad extrema que causen que cantidades significativas de barro se adhieran a la pelota, pueden ser de una magnitud tal que hicieran apropiado el permitir levantar, limpiar y reponer la pelota. En esas circunstancias, se recomienda la siguiente regla local:

“(Especificar área) una pelota puede ser levantada, limpiada y repuesta, sin penalidad.

Nota: La posición de la pelota debe ser marcada antes de ser levantada según esta regla local - ver **Regla 20-1.**

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

c. “Asientos preferidos” y “reglas de Invierno”

El terreno en reparación está considerado en la **Regla 25** y las ocasionales condiciones anormales locales que podrían interferir con el normal desarrollo del juego y que no sean exageradas, deberían ser definidas como terreno en reparación. No obstante ello, las condiciones adversas, tales como grandes nevadas, deshielos primaverales, lluvias prolongadas o el calor extremo pueden dejar fairways insatisfactorios y a veces impedir el uso de cortadoras de césped pesadas. Cuando dichas condiciones están tan generalizadas por la cancha que el Comité estima que los “asientos preferidos” o “reglas de invierno” podrían favorecer un juego equitativo o ayudar a proteger la cancha, se recomienda la siguiente regla local:

“Una pelota que descansa en un área cortada baja a través de la cancha (o especificar un área más restringida, *p. ej.* en el hoyo 6), puede ser levantada, sin penalidad, y limpiada. Antes de levantar la pelota, el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada debe colocarla en un sitio dentro de (especificar área, *p. ej.* 15 cms., largo de un palo, etc.) de donde originalmente descansaba que no esté más cerca del hoyo, ni esté en un *hazard* ni en un *Putting Green*. Un jugador podrá colocar su pelota una única vez, y está en juego cuando ha sido colocada (**Regla 20-4**). Si la pelota no se detiene en el sitio donde ha sido colocada, es de aplicación la **Regla 20-3d**. Si la pelota una vez colocada se estaciona en el sitio donde ha sido colocada y posteriormente se mueve, no hay penalidad y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra, a menos que sean de aplicación las disposiciones de cualquier otra regla. Si el jugador no marca la posición de la pelota antes de levantarla o la mueve de cualquier otra forma, tal como arrastrarla con el palo, incurre en la penalidad de un golpe.

Nota: “Área cortada baja” significa cualquier área de la cancha, incluyendo senderos a través del rough, cortados a nivel de fairway o más bajo.

1 PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

2 Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción a esta regla local, no es de aplicación una penalidad adicional bajo la regla local.”

d. Agujeros de aireación

Cuando una cancha ha sido aireada, se puede justificar una regla local que permita alivio sin penalidad, de un agujero de aireación. Se recomienda la siguiente regla local:

“A través de la cancha, una pelota que se estaciona en o sobre un agujero de aireación puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropeada, lo más cerca posible del sitio de donde descansaba pero no más cerca del hoyo. La pelota cuando se dropea debe primeramente golpear una parte de la cancha a través de la cancha. En el *Putting Green*, una pelota que se estaciona en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el sitio más cercano, no más cerca del hoyo, que evite tal situación.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

e. Unión entre panes de pasto

Si un Comité desea permitir el alivio de uniones entre panes de pasto pero no del pan en si mismo, la siguiente regla local se recomienda:

“A través de la cancha las uniones entre panes de pasto (no el pan en si mismo) son consideradas terreno en reparación. Sin embargo, la interferencia de la unión con la posición (*Stance*) del jugador no se considera por si sola interferencia bajo la **Regla 25-1**. Si la pelota descansa en la unión o la toca o la unión interfiere con el área del swing a realizar se puede obtener alivio bajo la **Regla 25-1**. Todas las uniones dentro del área de panes de pasto son consideradas parte de una misma unión.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

5. Piedras en los *bunkers*

Las piedras son, por definición, impedimentos sueltos y, cuando la pelota del jugador está en un *hazard*, una piedra que descansa en o toca el *hazard* no podrá ser tocada o movida (**Regla 13-4**). Sin embargo, las piedras en un *bunker* pueden representar un peligro (un jugador podría ser herido por una piedra golpeada por el palo del jugador al tratar de jugar una pelota) y podrían interferir con el normal desarrollo del juego. Cuando se permita levantar una piedra en un *bunker*, se recomienda la siguiente regla local:

“Las piedras en los *bunkers* son obstrucciones móviles (la **Regla 24-1** es de aplicación).”

6. Obstrucciones inamovibles cerca de un *Putting Green*

La **Regla 24-2** brinda alivio, sin penalidad, de la interferencia por una obstrucción inamovible, pero también dispone que, salvo en el *Putting Green*, la interposición en la línea de juego no es, de por sí, interferencia según esta regla. Sin embargo, en algunas canchas los collares son cortados tan bajos que los jugadores podrían preferir ejecutar el putt desde el borde del green.

En tales condiciones, las obstrucciones inamovibles en los collares de los greens pueden interferir con el normal desarrollo del juego y se podría introducir la siguiente regla local que adicionalmente brinde alivio, sin penalidad, de la interposición por una obstrucción inamovible:

“Se puede obtener alivio de una interferencia por una obstrucción inamovible según la **Regla 24**
2. Además, si la pelota descansa fuera del *Putting Green* pero no en un *hazard*, y una obstrucción inamovible sobre o dentro del largo de dos palos del *Putting Green* y dentro del largo de dos palos de la pelota se interpone en la línea de juego, entre la pelota y el hoyo, el jugador puede obtener alivio de la siguiente manera: La pelota debe ser levantada y dropeada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que

1. no esté más cerca del hoyo,
2. evite la interposición y
3. no esté en un *hazard* ni en un *Putting Green*. La pelota puede ser limpiada al ser levantada.

También se puede obtener alivio bajo esta regla local si la pelota del jugador descansa en el *Putting Green* y hay una obstrucción inamovible dentro del largo de dos palos del *Putting Green* que se inter-pone en su línea del putt. El jugador podrá obtener alivio de la siguiente manera: La pelota debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que:

1. no esté más cerca del hoyo,
2. evite la interposición y
3. no esté en un *hazard*. La pelota puede ser limpiada al ser levantada. **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:** Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

7. Obstrucciones temporarias

Cuando obstrucciones temporarias están instaladas en o adyacentes a la cancha, el Comité debería definir la condición de tales obstrucciones como movibles, inamovibles u obstrucciones inamovibles temporarias.

a. Obstrucciones inamovibles temporarias

Si el Comité define tales obstrucciones como obstrucciones inamovibles temporarias, se recomienda la siguiente regla local:

“I. Definición

Una obstrucción inamovible temporaria (OIT) es un objeto artificial no permanente que generalmente es colocado para una competencia y que está fijo o no es fácilmente movable. Ejemplos de OIT incluyen, pero no se limitan a: carpas, pizarras, tribunas, torres de televisión y sanitarios. Los cables de soporte son parte de las OIT, salvo que el Comité declare que deben ser tratados como líneas o cables eléctricos elevados.

II. Interferencia

La interferencia por una OIT ocurre cuando (a) la pelota descansa delante y tan cerca de la OIT que ésta interfiere con la posición (*Stance*) del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, o (b) la pelota descansa en, sobre, debajo o detrás de la OIT en forma que alguna parte de la OIT se interpone directamente entre la pelota del jugador y el hoyo y está en su línea de juego; la interferencia también existe si la pelota descansa dentro del largo de un palo de un sitio equidistante del hoyo donde la interposición existiría.

Nota: Una pelota está debajo de una OIT cuando se encuentra debajo de los bordes más externos de la OIT, aunque estos bordes no se extiendan hacia abajo hasta el terreno.

III. Alivio

Un jugador podrá obtener alivio por interferencia de una OIT, incluyendo una OIT que está fuera de límites, según lo siguiente:

1. A través de la cancha: Si la pelota descansa a través de la cancha, el punto en la cancha más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado
 - (1.1) que no esté más cerca del hoyo,
 - (1.2) evite la interferencia según lo definido en el Inciso II, y
 - (1.3) no esté en un *hazard* o en un *Putting Green*. El jugador debe levantar la pelota y dropearla, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado, en una parte de la cancha que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados.
2. En un *Hazard*: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador levantará la pelota y la dropeará ya sea:
 - (2.1) Sin penalidad, de acuerdo con el Inciso III(a) precedente, excepto que la parte más cercana de la cancha que brinde un alivio completo, debe estar en el *hazard* y la pelota debe dropearse dentro del *hazard* o, si un alivio completo es imposible, en una parte de la cancha dentro del *hazard*, que brinde el máximo alivio disponible; o
3. Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* de la siguiente manera: el punto en la cancha más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado que:
 - (3.1) no esté más cerca del hoyo,
 - (3.2) evite la interferencia según lo definido en el Inciso II y
 - (3.3) no esté en un *hazard*. El jugador debe dropear la pelota dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la cancha que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados. La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso III.

Nota 1: Si la pelota descansa en un *hazard*, nada en esta regla local impide al jugador proceder según la **Regla 26** ó **Regla 28**, si son aplicables.

Nota 2: Si la pelota a dropear según esta regla local, no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra pelota. **Nota 3:** Un Comité podrá dictar una regla local:

(3.1) permitiendo o exigiendo a un jugador que utilice una zona de dropeo cuando obtiene alivio de una OIT o

(3.2) permitiendo al jugador, como opción de alivio adicional, dropear la pelota en el costado opuesto de la OIT desde el punto establecido según el Inciso III, pero salvo esto de acuerdo con dicho inciso. **Excepciones:** Si la pelota de un jugador descansa delante o detrás de la OIT (no dentro, sobre o debajo de la OIT) no puede obtener alivio según el Inciso III si:

1. Resulta claramente irrazonable que pueda ejecutar un golpe o, en el caso de interposición, ejecutar un golpe tal que la pelota pudiera terminar en línea directa al hoyo, debido a interferencia por otra cosa que no fuera la OIT;
2. La interferencia por la OIT ocurriría únicamente debido al uso de una posición (*Stance*), swing o dirección de juego anormal, o
3. En el caso de interposición, sería claramente irrazonable esperar que el jugador pudiera golpear la pelota hacia el hoyo tan lejos como para llegar a la OIT. Un jugador sin derecho a alivio debido a esta excepción, puede proceder según la **Regla 24-2**, si fuera de aplicación.

IV. Pelota en OIT no encontrada

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota no encontrada está en, sobre o debajo de una OIT, una pelota puede ser dropeada según las disposiciones del Inciso III o del Inciso V, si fuera de aplicación. Con el propósito de aplicar los Incisos III y V la pelota se considera que descansa en el sitio donde por última vez cruzó el límite más externo de la OIT (**Regla 24-3**).

V. Zonas de dropeo

Si el jugador está interferido por una OIT, el Comité puede permitir o exigir el uso de una zona de dropeo. Si para obtener alivio el jugador usa una zona de dropeo, debe dropear la pelota en la zona de dropeo más cercana de donde su pelota originalmente descansaba o se considera que descansaba según el Inciso IV (aunque la zona de dropeo más cercana pueda estar más cerca del hoyo).

Nota: Un Comité puede dictar una regla local prohibiendo el uso de una zona de dropeo que esté más cerca del hoyo. PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

b. Líneas eléctricas y cables temporarios

Cuando líneas eléctricas, cables o líneas telefónicas temporarias están instaladas en la cancha, se recomienda la siguiente regla local:

“Líneas de tensión eléctrica, cables o líneas telefónicas temporarias y elementos que las cubren o puntales que las soportan son obstrucciones:

1. Si son fácilmente movibles, la **Regla 24-1** es de aplicación.
2. Si están fijas o no son fácilmente movibles y si la pelota descansa a través de la cancha o en un *bunker*, el jugador puede obtener alivio según lo dispuesto en la **Regla 24-2b**. Si la pelota descansa en un *hazard* de agua, el jugador puede levantar y dropear la pelota de acuerdo con la **Regla 24-2b(i)** excepto que el punto más cercano de alivio debe estar en el *hazard* de agua y la pelota debe ser dropeada en el *hazard* de agua o el jugador puede proceder según la **Regla 26**.
3. Si la pelota golpea una línea de tensión eléctrica o cable elevado, el golpe debe ser cancelado y jugado nuevamente, sin penalidad (ver **Regla 20-5**). Si la pelota no es inmediatamente recuperable puede ser sustituida por otra pelota.

Nota: Los soportes metálicos de una obstrucción inamovible temporaria son parte de la obstrucción, salvo que el Comité por regla local declare que han de ser tratados como líneas o cables eléctricos elevados.

Excepción: Un golpe que hace que la pelota golpee una junta elevada de cables que suben desde el terreno, no debe ser ejecutado nuevamente.

4. Un surco con cables cubiertos por césped es terreno en reparación aunque no esté marcado y la **Regla 25-1b** es de aplicación.”

8. Zonas de dropeo

Si el Comité considera que no es posible o práctico proceder de acuerdo con una regla que otorga alivio, se pueden establecer zonas de dropeo en las cuales las pelotas puedan o deban ser dropeadas al obtener alivio. Generalmente, tales zonas de dropeo deberían ser indicadas como opción adicional a las ya otorgadas por la regla misma, en lugar de ser indicadas como obligatorias. Utilizando el ejemplo de una zona de dropeo para un *hazard* de agua, cuando tal zona de dropeo es establecida, la siguiente regla local se recomienda:

“Si una pelota está dentro o es sabido o hay virtual certeza de que una pelota que no ha sido encontrada está dentro del *hazard* de agua (especificar ubicación) el jugador podrá:

1. proceder bajo la **Regla 26**; o
2. como opción adicional, dropear una pelota, con la penalidad de un golpe, en la zona de dropeo.
PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos (*Match Play*) – Pérdida del hoyo; Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos Golpes.”

Nota: Cuando se utiliza una zona de dropeo las siguientes condiciones se aplican referentes al dropeo y re-dropeo de la pelota:

- 1 El jugador no necesita pararse dentro de la zona de dropeo cuando dropea la pelota.
- 2 La pelota dropeada debe primeramente tocar una parte de la cancha dentro de la zona de dropeo.
- 3 Si la zona de dropeo está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropeo.

- 4 La pelota dropeada no necesita estacionarse dentro de la zona de dropeo.
- 5 La pelota dropeada debe re-dropearse si rueda y se estaciona en una posición cubierta por la **Regla 20-2c(i-vi)**.
- 6 La pelota dropeada puede rodar más cerca del hoyo del lugar donde primeramente tocó una parte de la cancha, siempre que se estacione dentro del largo de dos palos de ese lugar y en ninguna de las posiciones cubiertas por (5).
- 7 Sujeto a lo provisto por (5) y (6), la pelota dropeada puede rodar y estacionarse más cerca del hoyo que:
- ï su posición original o posición estimada (ver **Regla 20-2b**);
 - ï el punto más cercano de alivio o máximo alivio disponible (**Regla 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3**);
 - ï el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del *hazard* de agua o *hazard* de agua lateral (**Regla 26-1**).

9. Dispositivos Medidores de Distancia

Si el Comité desea actuar de acuerdo con la Nota bajo la **Regla 14-3**, la siguiente redacción se recomienda:

“(Especificar según lo apropiado, *p.ej.* En la competencia, o para todo juego en esta cancha, etc), un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que sólo mida distancia. Si durante una vuelta estipulada un jugador utiliza un dispositivo medidor de distancia diseñado para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (*p. ej.* gradiente, velocidad del viento, temperatura, etc.), el jugador está quebrantando la **Regla 14-3**, para la cual la penalidad es la descalificación, independientemente de que cualquiera de esas otras funciones adicionales hayan La **Regla 33-1** dispone, “El Comité debe establecer las condiciones bajo las que la competencia ha de jugarse”. Las condiciones deberían incluir múltiples aspectos como ser la forma de inscripción, derecho a participar, número de vueltas a jugar, etc. que no corresponde sean tratados en las Reglas de golf o en este Apéndice.

Parte C

Condiciones de la competencia

La **Regla 33-1** dispone, “El Comité debe establecer las condiciones bajo las que la competencia ha de jugarse”. Las condiciones deberían incluir múltiples aspectos como ser la forma de inscripción, derecho a participar, número de vueltas a jugar, etc. que no corresponde sean tratados en las Reglas de golf o en este Apéndice. Información detallada acerca de estas condiciones está proporcionada en las “Decisiones sobre las reglas de golf” según la **Regla 33-1** y en la “Guía para el desarrollo de una competencia.” No obstante, hay un número de aspectos que deberían ser considerados en las Condiciones de la Competencia hacia los que específicamente debe dirigirse la atención del Comité. Estos son:

1. Especificaciones de palos y pelota

Las siguientes condiciones son recomendadas únicamente para competencias de jugadores expertos:

a. Lista de drivers aprobados

En su sitio Web (www.randa.org) el R&A periódicamente emite un Listado denominado “drivers aprobados” (conforming driver heads) donde se listan los mismos que han sido examinados y que se determinó conforman con las Reglas de golf. Si el Comité desea limitar a los jugadores a que sólo utilicen drivers que tengan una cabeza identificada por modelo y loft en ese listado, el listado debe estar disponible y la siguiente condición de la competencia utilizada.

“Cualquier driver llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que figure en el listado vigente denominado “drivers aprobados” (conforming driver heads) emitido por el R&A. **Excepción:** Un driver cuya cabeza ha sido fabricada antes de 1999 está exento de cumplir con esta condición.

ï PENALIDAD POR LLEVAR, NO HABIENDO EJECUTADO UN GOLPE CON EL, PALO O PALOS QUE NO CUMPLAN CON LA CONDICIÓN: Juego por hoyos (*Match Play*) – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del juego debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos. Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes. Juego por hoyos (*Match Play*) o juego por golpes (*Stroke Play*) - En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente. Competencias contra bogey y contra par - ver **Nota 1** de la **Regla 32-1a**. Competencias stableford - ver **Nota 1** de la **Regla 32-1b**.

ï Cualquier palo o palos llevados que no cumplan con la condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador frente a su contrario en *Match Play* o a su marcador o co-competidor en juego por golpes inmediatamente luego de descubrir la infracción. Si el jugador deja de hacerlo está descalificado. PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE NO CUMPLA CON LA CONDICIÓN: Descalificación”

b. Listado de pelotas aprobadas

En su sitio web (www.randa.org) el R&A periódicamente emite un listado de pelotas de golf aprobadas que lista las que han sido examinadas y se ha determinado que cumplen con las reglas. Si el Comité de golf desea exigir a los jugadores que jueguen un modelo de pelota que figure en el listado, dicho listado debe estar disponible y la siguiente condición de la competencia utilizada:

“La pelota que juegue el jugador debe figurar en el Listado vigente de pelotas de golf aprobadas emitido por el R&A. PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN: Descalificación.”

c. Condición de pelota única

Si se desea prohibir el cambio de marcas y modelos de pelotas durante una vuelta estipulada, se recomienda la siguiente condición:

“Limitaciones de pelotas a usar durante la vuelta: (Nota a la **Regla 5-1**)

(I) Condición de “Pelota única”

Durante una vuelta estipulada, las pelotas que el jugador juegue deben ser de la misma marca y modelo figurando en una única entrada en el listado vigente de pelotas de golf aprobadas. **Nota:**

Si una pelota de diferente marca y/o modelo es dropeada o colocada puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe proceder entonces a dropear o colocar una pelota correcta (**Regla 20-6**).

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN: Juego por hoyos (*Match Play*) – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del juego debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos. Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

(II) Procedimiento cuando se descubre la infracción

Cuando un jugador descubre que ha jugado una pelota que no cumple con esta condición, debe abandonar esa pelota antes de jugar desde el próximo sitio de salida y completará la vuelta utilizando una pelota correcta; de no ser así el jugador está descalificado. Si se descubre la infracción durante el juego de un hoyo y el jugador opta por sustituir por una pelota correcta antes de completar ese hoyo, el jugador debe colocar una pelota correcta en el sitio donde descansaba la pelota jugada en infracción a la condición.”

2. Horario de salida (Nota a la Regla 6-3a)

Si el Comité desea proceder de acuerdo con esta nota, se recomienda la redacción siguiente: “Si el jugador se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco (5) minutos posteriores a la hora que le correspondía hacerlo, en ausencia de circunstancias que justifiquen dejar sin efecto la penalidad de descalificación según la **Regla 33-7**, la penalidad por no haber iniciado el juego a su hora, es pérdida del primer hoyo en *Match Play* o de dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes. Penalidad por demora mayor a cinco minutos: descalificación.”

3. Caddie (Nota a la Regla 6-4)

La **Regla 6-4** permite a un jugador hacer uso de un caddie siempre que utilice solamente un caddie a la vez. Sin embargo, puede haber circunstancias en las que el Comité desee prohibir los caddies o restringir al jugador en su elección de un caddie, *p. ej.* golfista profesional, hermanos, padres, otro jugador en la competencia, etc. En dichos casos, se recomienda la redacción siguiente:

Prohibido el uso de caddie

“Un jugador tiene prohibido el uso de un caddie durante la vuelta estipulada.”

Restricciones sobre quien puede cumplir la función de caddie

“Un jugador tiene prohibido utilizar _____ para que cumpla las funciones de caddie durante la vuelta estipulada.” PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN: Juego por hoyos (*Match Play*) – Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del juego es ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos. Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes. Juego por hoyos (*Match Play*) o Juego por golpes – En el caso de una infracción en el juego entre dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente. Un jugador que tiene un caddie en infracción a esta condición debe asegurarse, inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción, que cumplirá con esta condición durante el resto de la vuelta estipulada. De otro modo, el jugador esta descalificado.

4. Ritmo de juego (Nota a la Regla 6-7)

El Comité puede establecer una orientación sobre el ritmo de juego, para prevenir el juego lento, de acuerdo con la **Nota 2** de la **Regla 6-7**.

5. Suspensión del juego debido a situaciones peligrosas (Nota a la Regla 6-8b)

Como han ocurrido múltiples muertes y heridos por rayos en las canchas de golf, todos los clubes y patrocinadores de competencias deben tomar precauciones para la protección de las personas contra los rayos. Se recomienda prestar atención sobre las **Reglas 6-8 y 33-2d**. Si el Comité desea adoptar la condición de la nota a la **Regla 6-8b**, se recomienda la siguiente redacción:

“Cuando el juego es suspendido por el Comité por una situación peligrosa, si los jugadores en un juego o grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité así lo haya ordenado. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir de inmediato el juego y no lo reanudarán hasta que el Comité así lo haya ordenado. Si un jugador no suspende el juego inmediatamente, es descalificado salvo que las circunstancias justifiquen dejar sin efecto tal penalidad según lo dispuesto en la **Regla 33-7**. La señal para suspender el juego debido a situaciones peligrosas será un toque prolongado de sirena.”

Las siguientes señales son generalmente utilizadas y es recomendable que la adopten todos los Comités: Interrupción inmediata del Juego: Un prolongado toque de sirena. Interrupción del juego: Tres toques consecutivos de sirena, repetidos. Reanudación del juego: Dos cortos toques de sirena, repetidos.

6. Práctica

a. General

El Comité puede dictar normas que rijan la práctica de acuerdo con la nota a la **Regla 7-1**, excepción (c) a la **Regla 7-2**, nota 2 a la **Regla 7** y **Regla 33-2c**.

b. Práctica entre hoyos (Nota 2 a la Regla 7)

Si el Comité desea proceder en acuerdo con la **Nota 2** de la **Regla 7-2** la siguiente redacción se recomienda:

“Entre el juego de dos hoyos, el jugador no debe ejecutar ningún golpe de práctica en o cerca del *Putting Green* del último hoyo jugado y no debe probar la superficie del *Putting Green* del último hoyo jugado haciendo rodar una pelota. PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICION: Juego por hoyos (*Match Play*) - Pérdida del próximo hoyo. Juego por golpes (*Stroke Play*)- Dos golpes en el próximo hoyo. Juego por hoyos (*Match Play*) o juego por golpes (*Stroke Play*)- En el caso de una infracción en el último hoyo de la vuelta estipulada el jugador incurre la penalidad en ese hoyo.”

7. Consejo en las competencias por equipos (Nota a la Regla 8)

Si el Comité desea proceder de acuerdo con la nota a la **Regla 8**, se recomienda la siguiente redacción: “De acuerdo con la nota a la **Regla 8** de las Reglas de golf, cada equipo puede designar una persona (además de las personas a quienes se les puede pedir consejo según esa regla), quién puede dar consejo a los integrantes de ese equipo. Tal persona (si se desea efectuar alguna restricción sobre quien puede ser designado colocar tal restricción aquí) debe ser identificada frente al Comité antes de dar consejo.”

8. Hoyos nuevos (Nota a la Regla 33-2b)

El Comité puede disponer, de acuerdo con la nota a la **Regla 33-2b**, que los hoyos y sitios de salida para una competencia de una sola vuelta, que se ha de jugar en más de un día, puedan ser ubicados en distintas posiciones cada día.

9. Transporte

Si en una competencia se desea exigir que los jugadores caminen, se recomienda la siguiente condición:

“Los jugadores no deben andar en ningún tipo de transporte durante la vuelta estipulada, salvo autorización del Comité. PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN: Juego por hoyos (*Match Play*) – Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del juego debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos. Juego por golpes (*Stroke Play*) – Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes. Juego por hoyos (*Match Play*) o juego por golpes (*Stroke Play*) – En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente. El uso de una forma no autorizada de transporte deberá discontinuarse inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción. De otro modo, el jugador está descalificado.”

10. Antidoping

El Comité puede exigir, en las condiciones de la competencia, que los jugadores cumplan con una política antidoping.

11. Cómo decidir sobre empates

Tanto en juego por hoyos (*Match Play*) como en juego por golpes (*Stroke Play*), un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se desea que haya un solo ganador el Comité tiene la autoridad, bajo la **Regla 33-6**, para determinar cómo y cuándo decidir un empate. La decisión debería ser publicada por anticipado. El R&A recomienda:

Juego por hoyos (*Match Play*)

Un juego que termina empatado debería ser desempatado hoyo a hoyo hasta que un bando gane un hoyo. El desempate debería empezar en el hoyo donde comenzó el juego. En un juego con handicap los golpes de ventaja se deberían otorgar igual que en la vuelta estipulada.

Juego por golpes (*Stroke Play*)

ï En el caso de un empate en una competencia juego por golpes (*Stroke Play*) scratch (o sin handicaps), se recomienda que haya un desempate. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el Comité. Si esto no es factible o el empate aún subsiste, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.

ï En el caso de un empate en una competencia por golpes con handicap, se recomienda un desempate con los handicaps. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el Comité. Se recomienda que tal desempate se efectúe como mínimo a tres hoyos. En las competencias en que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, si el desempate es a menos de 18 hoyos, para determinar los handicaps para el desempate debería aplicarse el porcentaje de 18 hoyos a jugarse a los handicaps de los jugadores. Fracciones de golpes de handicaps de un medio golpe o más deberían computarse como golpe entero y cualquier fracción menor debería ser descartada.

ï En competencias en las que la tabla de golpes de handicap es relevante, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y stableford, los golpes de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.

ï Si no resulta práctico realizar un desempate de algún tipo, se recomienda un desempate automático comparando las tarjetas de resultado. El método a utilizar en la comparación de tarjetas debería ser anunciado con anticipación y debería también indicarse lo que pasará si el procedimiento no produce un ganador. Un método aceptable en la comparación de tarjetas es determinar al ganador sobre la base del mejor resultado para los últimos nueve hoyos. Si los jugadores empatados han hecho igual resultado para los últimos nueve hoyos, determinar el ganador sobre la base de los últimos seis hoyos, últimos tres hoyos y finalmente el hoyo 18. Si este método es utilizado en una competencia con salidas simultáneas, se recomienda que “los últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc.” sean considerados como los hoyos 10-18,

Para competencias en las que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, como juego individual por golpes, en caso de utilizar el sistema de los últimos nueve, últimos seis, últimos tres hoyos, 1/2, 1/3, 1/6, etc. de los handicaps debería deducirse del resultado para esos hoyos. En la utilización de las fracciones para esas deducciones, el Comité debería actuar de acuerdo con la recomendación de las autoridades del sistema de handicap. En competencias en las que la tabla de golpes de handicap tiene relevancia, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y stableford, los golpes de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.

12. Draw para juego por hoyos (Match Play)

Si bien el draw para *Match Play* puede ser hecho por sorteo, o distribuyendo ciertos jugadores en distintos cuartos u octavos, se recomienda el draw numérico genérico si los juegos resultan de una vuelta de clasificación.

Draw numérico genérico

Con el propósito de determinar lugares en el draw, los empates en vueltas de clasificación que no sean para el último lugar de clasificación, se establecerán por el orden en que se entregaron los resultados: el primer score entregado recibirá el número más bajo disponible, etc. Si resulta imposible determinar el orden en que los scores fueron entregados, los empates se decidirán por sorteo.

MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR

64 CLASIFICADOS

1 vs. 64	2 vs. 63
32 vs. 33	31 vs. 34
16 vs. 49	15 vs. 50
17 vs. 48	18 vs. 47
8 vs. 57	7 vs. 58
25 vs. 40	26 vs. 39
9 vs. 56	10 vs. 55
24 vs. 41	23 vs. 42
4 vs. 61	3 vs. 62
29 vs. 36	30 vs. 35
13 vs. 52	14 vs. 51
20 vs. 45	19 vs. 46
5 vs. 60	6 vs. 59
28 vs. 37	27 vs. 38
12 vs. 53	11 vs. 54
21 vs. 44	22 vs. 43

32 CLASIFICADOS

1 vs. 32	2 vs. 31
16 vs. 17	15 vs. 18
8 vs. 25	7 vs. 26
9 vs. 24	10 vs. 23
4 vs. 29	3 vs. 30
13 vs. 20	14 vs. 19
5 vs. 28	6 vs. 27
12 vs. 21	11 vs. 22

16 CLASIFICADOS

1 vs. 16	2 vs. 15
8 vs. 9	7 vs. 10
4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 12	6 vs. 11

8 CLASIFICADOS

1 vs. 8	2 vs. 7
4 vs. 5	3 vs. 6

Apéndices II y III

El R&A se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las reglas relativas a los palos y pelotas y hacer o cambiar las interpretaciones relativas a estas reglas. Para información actualizada, favor contactar al R&A o dirigirse a www.randa.org/equipmentrules. Cualquier diseño de un palo o pelota no contemplado en las reglas, contrario al propósito e intención de las reglas o que pueda cambiar significativamente la naturaleza del juego, será regulado por el R&A. Las medidas y límites contenidas en los Apéndices II y III están expresadas en las mismas unidades utilizadas para determinar la conformidad. También se hace referencia para información a un factor de conversión equivalente a imperiales/métricas calculado sobre la base de 25.4 mm = 1 pulgada.

Apéndice II – Diseño de Palos

Un jugador que tiene dudas acerca de la conformidad de un palo debería consultar al R&A. Un fabricante debería enviar al R&A una muestra del palo que ha de ser fabricado para obtener un fallo acerca de si el mismo es conforme con las reglas. La muestra pasa a ser propiedad del R&A a los propósitos de referencia. Si un fabricante omite enviar una muestra o habiendo enviado la muestra no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de un fallo que indique que el palo no se ajusta a las reglas. Los siguientes párrafos detallan normas generales para el diseño de palos, juntamente con las especificaciones e interpretaciones. Se proporciona más información relacionada con estas reglamentaciones y su adecuada interpretación en “Una guía de las reglas sobre palos y pelotas.” Donde se requiera que un palo, o una parte de un palo, cumpla con una especificación de las reglas, debe ser diseñado y fabricado con la intención de cumplir con esa especificación.

1. Palos

a. General

Un palo es un implemento diseñado para ser usado para golpear la pelota y generalmente viene en tres formas: maderas, hierros y putters distinguidos por sus formas y su intención de uso. El putter es un palo con un loft que no excede los diez grados diseñado primariamente para su uso en el *Putting Green*. El palo no debe ser sustancialmente distinto de la tradicional y habitual forma y hechura. El palo debe estar compuesto de una vara y una cabeza y también puede tener material agregado a la vara para posibilitar al jugador obtener una sujeción firme (ver 3 abajo). Todas las partes del palo deben estar fijas de manera que el palo sea una unidad, y no debe tener agregados externos. Se podrán hacer excepciones para agregados que no afecten el desempeño del palo.

b. Ajustabilidad

Todos los palos pueden incorporar mecanismos para ajustar el peso. Otras formas de ajustabilidad pueden también permitirse luego de una evaluación por el R&A. Los siguientes requisitos se aplican para todos los métodos de ajuste permitidos.

- 1 el ajuste no puede efectuarse fácilmente;
- 2 todas las partes ajustables están fijas firmemente y no hay posibilidad razonable que se aflojen durante una vuelta; y
- 3 todas las configuraciones de ajuste cumplen con las reglas. Durante una vuelta estipulada, las características no deben ser cambiadas a propósito por medio de ajustes o por cualquier otro medio (ver **Regla 4-2a**).

c. Longitud

El largo total del palo debe ser de por lo menos de 0,457 mts. (18 pulgadas) y, excepto en los putters, no debe exceder las 1,219 mts. (48 pulgadas.) . Para maderas y hierros la medida de la longitud se realiza con el palo acostado en un plano horizontal y la base se coloca sobre un plano a 60° como se muestra en el. La longitud se define como la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el tope del agarre. Para putters, la medida del largo es tomada desde el tope del grip y a lo largo del eje de la vara o en una extensión en línea recta desde allí hasta la base del palo. Para putters, la medida de la longitud se toma desde el extremo del agarre a lo largo del eje de la vara, o en una extensión en línea recta de ella, hasta la base del palo. Para maderas y hierros la medida de la longitud se realiza con el palo acostado en un plano horizontal y la base se coloca sobre un plano a 60° como se muestra en el. La longitud se define como la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el tope del agarre. Para putters, la medida del largo es tomada desde el tope del grip y a lo largo del eje de la vara o en una extensión en línea recta desde allí hasta la base del palo.

d. Alineación

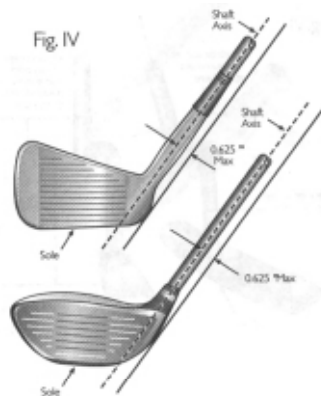
Cuando el palo está en su posición normal de apoyo, la alineación de la vara será tal que:

- la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical a través de la punta y el taco divergirá de la vertical por lo menos 10° . Si el diseño general del palo es tal que el jugador puede utilizarlo eficientemente en una posición vertical o cercana a la vertical, puede requerirse que la vara difiera en este plano respecto a la vertical hasta en 25° ;



- la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical, a lo largo de la pretendida línea de juego, no debe divergir de la vertical en más de 20° hacia delante o 10° hacia atrás

Excepto para los putters, toda la porción del taco del palo debe estar comprendida dentro de 15,88 mm (0,625 pulgadas) del plano conteniendo el eje de la parte recta de la vara y la pretendida (horizontal) línea de juego



2. Vara

a. Rectitud

La vara debe ser recta desde el tope del *grip* hasta un punto no más allá de 127 mm (5 pulgadas) por encima de la base, medida tomada desde el punto donde la vara deja de ser recta a lo largo del eje de la curvatura de la vara y el cuello o boquilla (ver Fig. V)

b. Propiedades de flexión y torsión

En cualquier punto a lo largo, la vara debe:

1. flexionarse de tal forma que la deflexión sea la misma independientemente de como se haga girar la vara alrededor de su eje longitudinal; y
2. torsionarse el mismo ángulo en ambos sentidos.



c. Aditamento en la cabeza del palo

La vara debe estar sujeta a la cabeza del palo en el taco, ya sea directamente o a través de un solo y simple cuello y/o boquilla. La longitud desde el extremo del cuello y/o boquilla a la base del palo no debe exceder de 127 mm (5 pulgadas), medida a lo largo del eje de y siguiendo cualquier curvatura en el cuello y/o boquilla (ver Fig. VI).

Excepción para Putters: La vara el cuello o boquilla de un putter podrán fijarse en cualquier punto de la cabeza.

3. Agarre (*Grip*) (ver Fig. VII)

El agarre consiste en material agregado a la vara para permitirle al jugador obtener una sujeción firme. El agarre debe estar fijo a la vara ser derecho y sencillo en su forma, debe extenderse hasta el extremo de la vara y no debe ser moldeado para cualquier parte de las manos. Si no se agrega material, esa parte de la vara diseñada para que el jugador la sujete debe ser considerado agarre..

- Para los palos que no sean *putters*, el agarre deberá ser circular en su corte transversal, excepto que se podrá incorporar a todo su largo una nervadura continua, recta y ligeramente sobresaliente, y una espiral ligeramente dentada es permitida sobre un *grip* arrollado o la réplica de uno.
- El agarre de un *putter* podrá tener un corte transversal no circular siempre que el corte transversal carezca de concavidad, sea simétrico y se mantenga generalmente similar a lo largo de todo el agarre (a continuación).
- El agarre puede tener una forma cónica pero no debe tener ningún saliente o entalladura. Las dimensiones del corte transversal en cualquier dirección no debe exceder de 44.45 mm (1,75 pulgadas).



- Para los palos que no sean *putters*, el eje del agarre debe coincidir con el eje de la vara.
- Un *putter* puede tener dos *grips* siempre que cada uno sea circular en su corte transversal y el eje de cada uno coincida con el eje de la vara, y tengan una separación no menor a de 38,1 mm (1,5 pulgadas).

4. La cabeza del palo

a. Sencilla en su forma

La cabeza del palo debe ser sencilla en su forma. Todas las partes deben ser rígidas, estructurales en su naturaleza y funcionales. La cabeza del palo o sus partes no deben ser diseñadas para parecerse a cualquier otro objeto. No resulta práctico el definir sencilla en su forma precisa y comprensiblemente. Sin embargo, aditamentos que se consideran que quebrantan esta exigencia, y por consiguiente no se permiten, incluyen pero no se limitan a:

(I) Todos los palos

- agujeros a través de la cara;
- agujeros a través de la cabeza (algunas excepciones pueden darse para *putters* y hierros perimetrales);
- aditamentos que están con el propósito de cumplir con especificaciones de dimensión.
- aditamentos que se extienden dentro o adelante de la cara;
- aditamentos que se extienden significativamente por encima del tope de la cabeza;
- surcos dentro o guías sobre la cabeza que se extiendan hasta la cara (algunas excepciones se podrán hacer para *putters*); y dispositivos ópticos o electrónicos.

(II) Maderas y hierros

- todos los aditamentos listados en (i) arriba
- cavidades en el contorno del taco y/o punta de la cabeza que puedan ser vistas desde arriba;
- cavidades pronunciadas o múltiples en el contorno del dorso de la cabeza que puedan verse desde arriba;

- material transparente agregado a la cabeza con la intención de hacer conforme a un aditamento que de otra forma no estaría permitido; y
- aditamentos que se extienden más allá del contorno de la cabeza cuando se las ve desde arriba.

b. Dimensiones, volumen y momento de inercia

(i) Maderas

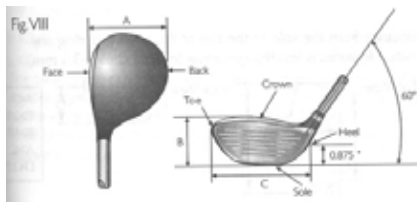
Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60° , las dimensiones de la cabeza del palo deben ser tales que:

- la distancia desde el taco hasta la punta de la cabeza del palo debe ser mayor que la distancia entre la cara y el dorso;
- la distancia entre el taco y la punta de la cabeza del palo no debe exceder las 127 mm (5 pulgadas);
- y la distancia entre la base y la corona de la cabeza del palo, incluyendo cualquier aditamento permitido, no debe exceder las 71,12 mm (2,8 pulgadas).

Estas dimensiones se miden sobre líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos más externos de:

- el taco y la punta; y
- la cara y el dorso (ver diagrama VIII, dimensión A);

Y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y la corona (ver Fig. VIII, dimensión B). Si el punto extremo del taco no está claramente definido, se estima que debe tener 22,23 mm. (0,875 pulgadas) por encima del plano horizontal sobre el cual descansa el palo (ver Fig. VIII, dimensión C).



El volumen de la cabeza del palo no debe exceder los 460 cm³ (28,06 in³), más una tolerancia de 10cm³ (0,61 in³).

Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60°, el componente del momento de inercia respecto a un eje vertical que pasa por el centro de gravedad de la cabeza no debe exceder los 5900g cm² (32,259 oz in²), más una tolerancia de ensayo de 100 g cm² (0,547 oz in²).

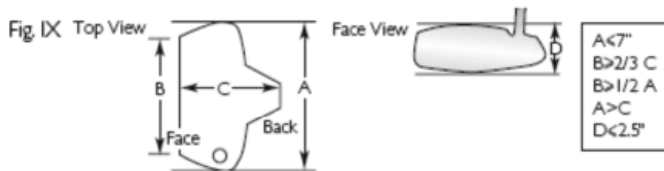
(II) Hierros

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso.

(III) Putters (ver Fig. IX)

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que:

- la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cabeza sea menor o igual a 177.8 mm. (7 pulgadas.);
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a dos tercios de la distancia de la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a la mitad de la distancia desde el taco a la punta de la cabeza; y
- la distancia desde la base al tope de la cabeza , incluyendo cualquier aditamento permitido, sea menor o igual a 63,5 mm (,25 pulgadas.).



Para cabezas con forma tradicional, estas dimensiones serán medidas en líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos extremos de:

- el taco y la punta de la cabeza;
- el taco y la punta de la cara; y
- la cara y el dorso;

Y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y el tope de la cabeza.

Para cabezas de forma no usual, la dimensión entre la punta y el taco puede realizarse sobre la cara.

c. Efecto resorte y propiedades dinámicas

El diseño, material y/o construcción de, o cualquier tratamiento a, la cabeza del palo (que incluye la cara del palo) no debe:

1. tener el efecto de un resorte que exceda el límite fijado para ello en el *Pendulum Test Protocol* en archivo del R&A; o
2. incorporar aditamentos o tecnología incluyendo, pero no limitadas a, resortes separados o aditamentos elásticos que tengan la intención de, o el efecto de, influenciar indebidamente el efecto resorte de la cabeza; o
3. influenciar indebidamente el movimiento de la pelota.

Nota: (i) arriba no se aplica para los *putters*.

d. Caras para golpear

La cabeza del palo tendrá sólo una cara para golpear, salvo que un *putter* podrá tener dos caras si sus características son iguales, y están opuestas entre sí.

5. La cara del palo

a. General

La cara del palo debe ser dura y rígida y no debe impartir significativamente más o menos efecto a la pelota que una cara estándar de acero (puede haber alguna excepción para los *putters*). Excepto para aquellas marcas listadas más abajo, la cara debe ser lisa y no debe tener ningún grado de concavidad.



b. Asperidad y material de la zona de impacto

Excepto por marcas especificadas en los siguientes párrafos, la aspereza de la superficie dentro de la zona donde ha de intentarse el impacto (“zona de impacto”), no debe exceder aquella de una limpieza decorativa por chorro de arena o de fresado fino (ver Fig. X).

Toda la zona de impacto debe ser de un mismo material (se podrán hacer excepciones para los palos de madera).

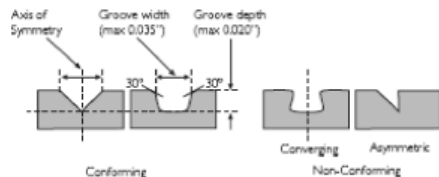
c. Marcas en la zona de impacto

Si un palo tiene ranuras o marcas de punzón en la zona de impacto estas deben ser diseñadas y fabricadas para cumplir con las siguientes especificaciones:

(I) Ranuras

- Las ranuras no deben tener bordes filosos ni labios sobresalientes (ensayo en archivo).
- Las ranuras deben ser rectas y paralelas.
- Las ranuras deben tener una sección transversal simétrica y caras no convergentes (ver Fig. XI).
- El ancho, espaciado y sección transversal de las ranuras debe ser uniforme a través del área de impacto.
- Cualquier redondeo de los bordes de las ranuras debe ser en forma de un radio que no exceda de 0,508 mm (0,02 pulgadas.).

Fig. XI



- El ancho de cada ranura no debe exceder de 0,9 mm. (0,035 pulgadas) utilizando el método de medición de los 30° en archivo del R&A.
- La distancia entre bordes de ranuras adyacentes no debe ser menor que tres veces el ancho de la ranura, y no debe ser menor que 1,905 mm. (0,075 pulgadas).
- La profundidad de cada ranura no debe exceder de 0,508 mm. (0,02 pulgadas).

(II) Marcas de punzón

El área de cualquier marca de punzón no debe exceder de 2,84 sq. mm² (0,0044 in²).

La distancia entre marcas de punzón adyacentes (o entre marcas de punzón y ranuras) no debe ser menor a 4,27 mm. (0,168 pulgadas.) medida entre centro y centro.

La profundidad de cualquier marca de punzón no debe exceder de 1,02 mm. (0,04 pulgadas)

Las marcas de punzón no deben tener bordes filosos o labios sobresalientes (ensayo en archivo).

d. Marcas decorativas

El centro de la zona de impacto puede ser indicado por un diseño dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados sean de 9,53 mm. (0,375 pulgadas) de longitud. Tal diseño no debe influir indebidamente en el movimiento de la pelota. Marcas decorativas se permiten fuera de la zona de impacto.

e. Marcas en palos no metálicos

Las especificaciones anteriores se aplican a los palos hechos de madera en los cuales la zona de impacto de la cara es de un material de dureza menor a la del metal y cuyo ángulo de loft es de 24° o menos, pero las marcas que puedan influir indebidamente en el movimiento de la pelota están prohibidas.

f. Marcas en las caras de los putters

Cualquier marca en la cara de un putter no debe tener bordes filosos o labios sobresalientes. Las especificaciones anteriores con respecto a la aspereza, material y marcas en la zona de impacto no son de aplicación.

Apéndice III – La pelota

1. General

La pelota no debe ser sustancialmente diferente de la tradicional y habitual forma y hechura. El material y construcción de la pelota no debe ser contrario al propósito e intención de las reglas.

2. Peso

El peso de la pelota no debe ser superior a los 45,93 gramos (1,620 onzas).

3. Tamaño

El diámetro de la pelota no será menor a 42,67 mm (1,680 pulgadas). La especificación se cumple cuando la pelota por su propio peso, atraviesa un anillo calibrado de 42,67 mm (1,680 pulgadas) en menos de 25 de 100 posiciones elegidas al azar, efectuándose la prueba a una temperatura de $-1^{\circ}\text{C}/23^{\circ}\text{C} +$

4. Simetría esférica

La pelota no ha de ser diseñada, fabricada o intencionalmente modificada para que posea propiedades que difieran de aquellas que posee una pelota esféricamente simétrica.

5. Velocidad inicial

La velocidad inicial de la pelota no debe ser superior al límite especificado (prueba en archivo) al medirse en aparato aprobado por el R&A.

6. Norma de distancia total

La combinación de vuelo y rodado de la pelota al probarse en aparato aprobado por el R&A, no debe superar la distancia especificada bajo las condiciones establecidas por la norma de distancia total para pelotas de golf en archivo del R&A.



Reglas de la condición de aficionado

Aprobadas por el R&A Rules Limited

Vigentes a partir del 1° de enero de 2008

Preámbulo

El R&A se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las reglas de la condición de aficionado y también de dictar y modificar las interpretaciones relacionadas con las mismas. En las reglas de la condición de aficionado, el género usado en relación a cualquier persona, se entiende que incluye a ambos géneros.

Comité

El “Comité” es el Comité respectivo de la entidad rectora.

Nota: En Gran Bretaña e Irlanda el Comité es el Comité de la condición de aficionado del R&A.

Destreza o prestigio golfístico Corresponde a la Entidad Rectora decidir si un determinado golfista aficionado posee destreza o prestigio golfístico.

Generalmente, sólo se considera que un golfista aficionado posee destreza golfística si:

- ha competido con éxito local o nacionalmente o ha sido seleccionado para representar a su asociación nacional, regional, provincial o municipal; o
- compite en un nivel de elite.

Prestigio golfístico solo puede ser obtenido a través de destreza golfística y no incluye destacarse por sus contribuciones al juego del golf como administrador.

Entidad rectora

La “entidad rectora” para las reglas de la condición de aficionado, en cualquier país, es la asociación nacional de ese país.

Nota: En Gran Bretaña e Irlanda, el R&A es la entidad rectora.

Instrucción

La “Instrucción” se refiere a la enseñanza de los aspectos físicos de jugar al golf, *p. ej.* la mecánica de hacer un swing con un palo y golpear una pelota de golf.

Nota: Instrucción no cubre enseñanzas sobre el aspecto psicológico del juego, o la etiqueta o las reglas de golf.

Golfista aficionado

Un “golfista aficionado” es aquel que juega golf sólo como un deporte no remunerativo y sin fines de lucro. Tampoco recibe remuneración por enseñar golf o por otras actividades debido a su destreza o prestigio golfístico, salvo lo dispuesto en las reglas.

Golfista menor

Un “golfista menor” es un jugador aficionado que no haya cumplido una edad específica determinada por la entidad rectora.

Nota: En Gran Bretaña e Irlanda, un golfista menor es un golfista aficionado que no hubiera cumplido los 18 años el año anterior al evento.

Premio al mérito

Un “premio al mérito” se refiere a actuaciones notables o contribuciones al golf, a diferencia de los premios otorgados en competencias. **Un premio al mérito no puede ser monetario.**

Premio de un vale

Un “premio de un vale” es un vale emitido por el Comité a cargo de la competencia para la adquisición de mercadería en un *proshop* u otro negocio al por menor.

Premio simbólico

Un “premio simbólico” es un trofeo de oro, plata, cerámica, cristal o similar que está grabado con una marca perceptible y permanente.

R&A

El “R&A” significa R&A Rules Limited.

Regla o reglas

El término “regla” o “reglas” se refiere a las reglas de la condición de aficionado según lo determina la entidad rectora.

Valor al por menor

El “valor al por menor” de un premio es el precio de venta normal y recomendado por el que la mercadería está disponible al público en un negocio al por menor.

Regla I

El Jugador aficionado

1-1. General

Un golfista aficionado debe jugar y conducirse de acuerdo con las reglas.

1-2. Condición de aficionado

La Condición de aficionado es una condición universal de elegibilidad para jugar en competencias como golfista aficionado. Una persona que actúa contrariamente a las reglas puede perder su condición de golfista aficionado y como resultado dejará de ser elegible para intervenir en competencias para aficionados.

1-3. Propósito y espíritu de las reglas

El propósito y espíritu de las reglas es mantener la diferencia entre el golf aficionado y el golf profesional, como también mantener el juego aficionado lo más alejado posible de los abusos que pueden resultar de un patrocinio incontrolado e incentivos económicos. Se considera necesario proteger al golf aficionado, que está mayormente autorregulado por las reglas de juego y del hándicap, para que pueda ser plenamente disfrutado por los golfistas aficionados.

1-4. Dudas respecto de las reglas

Toda persona que desee ser un golfista aficionado y que tenga dudas si cualquier acto que se propone emprender es permitido según las reglas, debería consultar a la entidad rectora.

Todo organizador o patrocinador de una competencia de golf aficionado o de una competencia que involucre a golfistas aficionados, que tenga dudas si su proyecto es permitido según las reglas, debería consultar con la entidad rectora.

Regla 2

Profesionalismo

2-1. General

Excepto lo previsto en las reglas, un golfista aficionado no debe realizar ninguna acción con el propósito de convertirse en golfista profesional y no debe presentarse a sí mismo como un golfista profesional.

Nota 1: Acciones de un golfista aficionado con el propósito de convertirse en golfista profesional incluyen, pero no están limitadas a:

1. aceptar ser asistente de un golfista profesional;
2. recibir servicios o pagos, directa o indirectamente, de un agente de jugadores profesionales.
3. celebrar un acuerdo escrito u oral, directa o indirectamente, con un agente de jugadores profesionales o con un patrocinante; y
4. acordar aceptar pago o compensación, directa o indirectamente, permitiendo que su nombre o imagen de jugador con destreza o prestigio golfístico sea utilizado con cualquier propósito comercial.

Nota 2: Un golfista aficionado puede averiguar acerca de sus perspectivas como profesional, incluyendo el intentar sin éxito ser asistente de un golfista profesional, y puede trabajar en un pro-shop y percibir pago o compensación, siempre que de otra forma no infrinja las reglas.

2-2. Pertenencia a organizaciones de golfistas profesionales

a. Asociaciones de golfistas profesionales

Un golfista aficionado no deberá ser miembro o pertenecer a ninguna asociación de golfistas profesionales.

b. Torneos de jugadores profesionales

Un golfista aficionado no deberá ser miembro o pertenecer a una gira profesional limitada exclusivamente a golfistas profesionales.

Nota: Si un golfista aficionado debe intervenir en una o más competencias clasificatorias a fin de ser elegido como miembro de una gira profesional, él puede anotarse y jugar en esas competencias clasificatorias sin perder su condición de aficionado, siempre que, **con anterioridad a jugar y por escrito renuncie a sus derechos a cualquier premio en dinero en la competencia.**

Regla 3

Premios

3-1. Jugando por un premio en dinero

Un golfista aficionado no debe jugar por un premio en dinero en un *match*, competencia o exhibición.

Nota: Un golfista aficionado puede participar en un evento donde el premio es en dinero o su equivalente, siempre que antes de participar renuncie a aceptar dicho premio.
(Conducta contraria al propósito y espíritu de las reglas – ver **Regla 7-2**)
(Política de juego – ver Apéndice)

3-2. Límites de premios**a. General**

Un golfista aficionado no debe aceptar un premio (a menos que sea un premio simbólico) o premio de un vale de un valor al por menor que exceda las \$US 400 o su equivalente, o una cantidad menor que puede ser establecida por la entidad rectora. Este límite es de aplicación para el total de premios o premio en vales recibidos por un golfista aficionado en cualquier competencia o series de competencias, excluyendo los premios por hoyo en uno (ver **Regla 3-2b**).

b. Premio por hoyo en uno

Los límites establecidos en la **Regla 3-2a** son de aplicación para un premio por hoyo en uno. Sin embargo, tal premio puede ser aceptado además de cualquier otro premio ganado en la misma competencia.

c. Canjeando premios

Un golfista aficionado no deberá canjear por dinero un premio o premio de un vale.

Excepción: Un golfista aficionado puede presentar un premio de un vale a una asociación nacional o regional y posteriormente recibir el reembolso del valor de ese vale por gastos incurridos por participar en una competencia, siempre que el reembolso de tales gastos esté permitido por la **Regla 4-2**.

Nota 1: La responsabilidad de comprobar el valor al por menor de un determinado premio, es del Comité a cargo de la competencia.

Nota 2: Se recomienda que el valor total de premios de la categoría *scratch* o de cada categoría con handicap, no debería exceder el doble del límite establecido para una competencia a 18 hoyos, el triple para una competencia a 36 hoyos, el quíntuplo para una competencia a 54 hoyos y el séxtuplo para una competencia a 72 hoyos.

3-3. Premio al mérito

a. General

Un golfista aficionado no deberá aceptar un premio al mérito de un valor al por menor que exceda los límites establecidos en la **Regla 3-2a**.

b. Múltiples Premios al mérito

Un golfista aficionado podrá aceptar más de un premio al mérito de parte de distintos donantes, aún cuando el total de su valor al por menor exceda el límite establecido, siempre que no sean así presentados para eludir el límite para un premio individual.

Regla 4

Gastos

4-1. General

Excepto lo dispuesto en las reglas, un golfista aficionado no debe aceptar el pago de gastos, en dinero u otra forma, procedentes de cualquier origen, para participar en una competencia o exhibición de golf.

4-2. Percepción de gastos

Un golfista aficionado puede aceptar el pago de gastos que no excedan los realmente incurridos, para participar en una competencia o exhibición de golf, según lo siguiente:

a. Apoyo familiar

Un golfista aficionado puede aceptar el pago de gastos de un miembro de su familia o un tutor legal.

b. Golfistas menores

Un golfista menor puede aceptar el pago de gastos cuando compite en una competencia limitada exclusivamente a golfistas menores.

c. Competencias individuales

Un golfista aficionado puede aceptar el pago de gastos cuando compite en competencias individuales, siempre que cumpla con las siguientes disposiciones:

1. Cuando la competencia va a desarrollarse en el país del jugador los gastos deben ser aprobados y pagados por la asociación nacional o la federación regional de ese país.
2. Cuando la competencia va a desarrollarse en otro país los gastos deben ser aprobados tanto por la asociación nacional a la que pertenece el jugador como por la asociación nacional del país en el cual la competencia se realizará. Los gastos deben ser pagados por la asociación nacional o federación regional a la que pertenece el jugador o, sujeto a la aprobación de la asociación nacional, por la entidad que controla el golf en el país que está visitando.

La entidad rectora puede limitar la cobertura de gastos a un número específico de días de competencia en cualquier año calendario y un golfista aficionado no debe exceder ese límite. En este caso, los gastos incluirán un razonable lapso de viaje y días de práctica relacionados con los días de la competencia.

Excepción: Un golfista aficionado no debe recibir fondos, directa o indirectamente, de un representante profesional (ver **Regla 2-1**) o de cualquier otro origen similar determinado por la entidad rectora.

Nota: Un golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico no debe promocionar o hacer publicidad a quien cubre sus gastos (ver **Regla 6-2**).

d. Competencias por equipos

Un golfista aficionado puede aceptar el pago de gastos cuando está representando a:

- su país,
- su asociación nacional o federación regional,
- su club,
- su empresa o industria, o
- una entidad similar
- en una competencia por equipos, sesión de práctica o entrenamiento.

Nota 1: una “entidad similar” incluye una reconocida institución educativa o de servicio militar.

Nota 2: Salvo que se establezca otro modo, los gastos deben ser pagados por la entidad que el golfista aficionado está representando o por la entidad que controla el golf en el país que está visitando.

e. Invitación relacionada con la destreza golfística

Un golfista aficionado que es invitado por motivos no relacionados con su destreza golfística (*p. ej.* una celebridad o, una empresa comercial o cliente) a participar en un evento de golf puede aceptar el pago de gastos.

f. Exhibiciones

Un golfista aficionado que está participando en una exhibición en favor de una reconocida obra de beneficencia puede aceptar el pago de gastos, siempre que la exhibición no haya sido organizada junto con otro evento golfístico en el cual el jugador está compitiendo.

g. Competencias con handicap patrocinadas

Un golfista aficionado puede aceptar el pago de gastos cuando participa en una competencia con handicap patrocinada, siempre que la competencia haya sido aprobada según lo siguiente:

1. Si la competencia se realiza en el país del jugador, el patrocinante debe obtener previamente la aprobación anual de la entidad rectora; y
2. Si la competencia se realiza en más de un país o involucra a golfistas de otro país, el patrocinante debe obtener previamente la aprobación de cada entidad rectora.

La solicitud para esta aprobación debería ser enviada a la entidad rectora del país donde comienza la competencia.

Regla 5

Instrucción

5-1. General

Excepto lo dispuesto en las reglas, un golfista aficionado no debe percibir pagos o compensación, directa o indirecta, por impartir instrucción para jugar al golf.

5-2. Donde es permitido el pago**a. Escuelas, colegios, colonias, etcétera**

Un golfista aficionado, que es (i) un empleado de un instituto o sistema educacional o (ii) un asesor en una colonia u otro programa de organización similar, puede percibir pagos o compensación por impartir instrucción de golf a estudiantes de la institución o, sistema de colonia, siempre que el total del tiempo dedicado a la instrucción de golf comprenda menos del 50% del tiempo total dedicado al desempeño de todas las tareas como empleado o asesor.

b. Programas aprobados

Un golfista aficionado puede recibir viáticos, pago o compensación por impartir instrucción de golf como parte de un programa que haya sido aprobado previamente por la entidad rectora.

5-3. Instrucción escrita

Un golfista aficionado puede aceptar pago o compensación por impartir instrucción por escrito, siempre que su habilidad o prestigio como golfista no haya sido un factor determinante en su contratación o en la comisión o venta de su trabajo.

Regla 6**Uso de la destreza o prestigio golfístico****6-1. General**

Excepto lo dispuesto por las reglas, un golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico, no debe usar esa destreza o prestigio para promover, publicitar o vender cualquier cosa o ganancia económica.

6-2. Prestar el nombre o imagen

Un golfista Aficionado con destreza o prestigio golfístico, no debe usar esa destreza o prestigio para percibir pagos, compensaciones, beneficios personales o cualquier ganancia económica por permitir que su nombre o imagen sea utilizado para publicitar o vender cualquier producto.

Excepción: Un golfista aficionado de destreza o prestigio golfístico puede permitir que su nombre se utilice para promover:

1. su asociación o unión nacional, regional provincial o municipal; o
2. sujeto al permiso de su unión nacional, (i) cualquier competencia de golf o evento que es considerada de interés de, o contribuiría al desarrollo del juego, o (ii) una reconocida caridad (o una buena causa similar).

El golfista amateur no debe obtener pago o compensación o ventaja financiera, directa o indirectamente por ello.

Nota: Un golfista aficionado puede aceptar equipamiento para golf de cualquiera que los comercialice, siempre que no este involucrada ninguna publicidad.

6-3. Presentación personal

Un golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico, no debe usar esa destreza o prestigio para percibir pagos, compensaciones, beneficios personales o cualquier ganancia económica, directa o indirecta, por una presentación personal.

Excepción: Un golfista aficionado puede percibir el pago de los gastos efectivamente incurridos en relación con una presentación personal, siempre que una competencia o exhibición de golf no esté involucrada.

6-4. Transmitir y escribir

Un golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico puede percibir pago, compensación, beneficios personales o cualquier ganancia económica por transmitir o escribir siempre que:

1. la transmisión o escrito es parte de su ocupación principal o carrera y la instrucción golfística no esté incluida (**Regla 5**); ó
2. la transmisión o escrito sea sobre una base part-time, el jugador sea realmente el autor del comentario, artículos o libros y la instrucción sobre jugar al golf no esté incluida.

Nota: Un golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico no debe promover o promocionar algo dentro de su comentario, artículos o libros y no debe brindar su nombre o imagen para promover o vender el comentario, artículo o libros (ver **Regla 6-2**).

6-5. Donaciones, becas y subsidios educativos

Un golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico, no debe aceptar los beneficios de donaciones, becas o subsidios educativos, salvo aquél cuyos términos y condiciones hayan sido aprobados por la entidad rectora.

6-6. Afiliación

Un golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico, no debe aceptar un ofrecimiento de afiliación en un club de golf o privilegios en una cancha de golf, sin el pago total correspondiente a la categoría de socio o privilegio, si tal ofrecimiento hubiera sido hecho para inducirlo a jugar para ese club o cancha.

Regla 7 Otras conductas incompatibles con el golf aficionado

7-1. Conducta en detrimento del amateurismo

Un golfista aficionado no debe actuar en forma que sea considerada perjudicial para los más elevados intereses del juego aficionado.

7-2. Conducta contraria al propósito y espíritu de las reglas

Un golfista aficionado no debe llevar a cabo ninguna acción, incluidas las apuestas por dinero, que sean contrarias al propósito y espíritu de las reglas.

(Política sobre apuestas – ver Apéndice)

Regla 8 Procedimiento para hacer cumplir las reglas

8-1. Decisión sobre una infracción

Si una posible infracción a las reglas por una persona que pretende ser un golfista aficionado llega al conocimiento del Comité, corresponde a éste determinar si ha ocurrido una infracción. Cada caso será investigado a discreción del Comité y considerado según sus méritos. La decisión será definitiva, aunque existe la posibilidad de apelar según lo dispuesto en estas reglas.

8-2. Sanción

En caso de decidir que una persona ha cometido una infracción a las reglas, el Comité puede privarla de su condición de aficionado o exigirle que se abstenga o desista de acciones específicas, como condición para continuar siendo aficionado.

El Comité debería notificar a la persona y puede notificar a cualquier asociación de golf interesada, de toda resolución tomada según la **Regla 8-2**.

8-3. Procedimiento para las apelaciones

Cada entidad rectora debería instituir un procedimiento mediante el cual cualquier decisión respecto a la aplicación de estas reglas pueda ser apelada por la persona afectada por tal decisión.

Nota: Si una persona, es afectada por una decisión tomada por el Comité de la condición de aficionado de la entidad rectora respecto a la aplicación de estas reglas, dicha persona puede apelar tal decisión ante el Comité de apelaciones de la condición de aficionado de la entidad rectora.

Regla 9 Reincorporación a la condición de jugador aficionado

9-1. General

El Comité es la única autoridad facultada para reincorporar a una persona a la condición de aficionado, fijar un período de prueba necesario para la reincorporación o denegar la solicitud de reincorporación, sujeta a una apelación según lo previsto en las reglas.

9-2. Solicitudes de reincorporación

Cada solicitud de reincorporación será considerada según sus méritos, atendiendo que normalmente se tomen en cuenta los siguientes principios:

a. Período de prueba

Se considera que el golfista profesional tiene ventaja sobre el golfista aficionado por haberse dedicado al juego como profesión; otras personas que infringen las reglas también obtienen ventajas que no están disponibles para el golfista aficionado. Ellos no pierden necesariamente tales ventajas por el mero hecho de dejar de infringir las reglas. Por lo tanto, quien solicita su reincorporación a la condición de aficionado debe someterse a un período de prueba según lo establezca el Comité.

El período de prueba para la reincorporación comienza generalmente a partir de la fecha en que la persona infringió las reglas por última vez, a menos que el Comité decida que comience a partir de (a) la fecha en que tomó conocimiento de la última infracción del jugador, o (b) otra fecha determinada por el Comité.

b. Período de prueba para la reincorporación

(I) Profesionalismo

En general, el período de prueba para la reincorporación normalmente se relaciona con el lapso durante el cual la persona infringió las reglas. Sin embargo, ningún solicitante tendrá normalmente derecho a la reincorporación hasta tanto se haya conducido de acuerdo con las reglas durante el lapso de un año por lo menos.

Se recomienda que el Comité tenga en cuenta la siguiente orientación sobre el período de prueba:

Período de infracción	Período de prueba
Menos de 5 años	1 año
5 años o más	2 años

No obstante, el período de prueba podrá ser extendido si el solicitante ha jugado un lapso mayor por premios en dinero, sin considerar su desempeño. En todos los casos, el Comité se reserva el derecho de prolongar o acortar tal período.

(II) Otras infracciones a las reglas

El período de un año para la reincorporación a la condición de aficionado debe ser normalmente requerido. Sin embargo, el período puede ser mayor si el quebrantamiento es considerado serio.

c. Número de reincorporaciones

Una persona no será normalmente reincorporada más de dos veces.

d. Jugadores con prestigio nacional

Un jugador de prestigio nacional que haya infringido las reglas por más de cinco años, normalmente no tendrá derecho a la reincorporación.

e. Condición durante el período de prueba para la reincorporación

Durante el período de prueba un solicitante a la reincorporación debe ajustarse a lo dispuesto en las reglas de la condición de aficionado.

No tiene derecho a participar en competencias como golfista aficionado. Sin embargo, puede intervenir en competencias y ganar un premio, únicamente entre los socios del Club al cual pertenece, sujeto a la aprobación del club; pero no puede representar a dicho club contra otros clubes, salvo conformidad de los Clubes que participan en la competencia y/o del Comité organizador.

Un solicitante la reincorporación puede participar en competencias que no estén limitadas a golfistas aficionados, sujetándose a las condiciones de la competencia, sin perjudicar las condiciones de su solicitud de reincorporación, y siempre que lo haga en su carácter de solicitante a la reincorporación. Debe renunciar a su derecho a percibir cualquier premio en dinero ofrecido en la competencia, y no debe aceptar ningún premio reservado para un golfista aficionado (**Regla 3-1**).

9-3. Procedimiento para las solicitudes

Toda solicitud para la reincorporación debe ser presentada al Comité de acuerdo con los procedimientos establecidos por éste, y debe incluir toda la información que el Comité le requiera.

9-4. Procedimiento para las apelaciones

Cada entidad rectora debería instituir un procedimiento mediante el cual cualquier decisión respecto a la reincorporación a la condición de aficionado pueda ser apelada por la persona afectada por tal decisión.

Nota: Si una persona es afectada por una decisión tomada por el comité de la condición de aficionado de la entidad rectora respecto a la reincorporación a la condición de aficionado, dicha persona puede apelar tal decisión ante el comité de apelaciones de la condición de aficionado.

Regla 10 Decisión del comité

10-1. Decisión del comité

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

10-2. Dudas con respecto a las reglas

Si el Comité de la entidad rectora considera que el caso es dudoso o no está comprendido en las reglas podrá, antes de tomar su decisión, consultar con el Comité de la condición de aficionado del R&A.

Apéndice – Política sobre apuestas

General

Un “jugador aficionado” es uno que juega al golf **NO**-remunerativamente y no lucra con el deporte. Incentivos financieros en el golf amateur que pueden surgir por juego y apuestas, pueden llevar al abuso de las reglas tanto en el juego de golf como en la manipulación de los handicaps siendo en detrimento a la integridad del deporte.

Hay una distinción entre jugar por un premio en dinero (**Regla 3-1**), juego o apuestas, que es contrario al propósito y al espíritu de las reglas (**Regla 7-2**), y otras formas de juego o apuestas que en si mismas no quebrantan las reglas. Un golfista aficionado o un Comité a cargo de la competencia donde estén compitiendo golfistas aficionados deberían consultar a la entidad rectora si hay alguna duda en la aplicación de las reglas. En ausencia de tal guía, se recomienda que ningún premio en dinero sea entregado para asegurar el cumplimiento de las reglas.

Formas de juego aceptables

No hay ninguna objeción al juego o apuestas informales entre jugadores individuales o equipos mientras sean incidentales al partido. No es practicable definir las apuestas o el juego informal precisamente; pero características que serían consistentes con el juego y las apuestas, incluiría:

- los jugadores en general se conocen entre si;
 - la participación en el juego o apuestas es opcional y está limitada a los jugadores;
 - la única fuente del dinero ganado por los jugadores es adelantada por ellos; y
 - el monto de dinero involucrado no es normalmente considerado excesivo.
- Por ende, las apuestas informales son aceptables siempre y cuando el propósito primario es el juego de golf por diversión y no por una ganancia económica.

Índice

A través de la cancha (Def.)

Agujeros de aireación (Ap.I)

Golpe anterior jugado a través de la cancha (Regla 20-5)

Pelota movida después de tocar impedimento suelto (Regla 23-1)

Punto más cercano de alivio (Reglas 24-2, 25-1)

Agua ocasional (Def.)

Interferencia por y alivio (Regla 25-1)

Agujeros de aireación

Regla local (Ap. I)

Animal de madriguera (Def.), Agujero hecho por:

Alivio (Regla 25-1)

Pelota movida durante la búsqueda (Regla 12-1)

Árbitro (Def.)

Causa ajena (definición de causa ajena)

Decisión final (Regla 34-2)

Limitando facultades del, por el comité (Regla 33-1)

Asiento de la pelota. Ver bajo pelota

Asientos preferidos

Decisión del comité (Ap. I)

Regla local (Ap. I)

Astabandera

Atención sin previa autorización (Regla 17-2)

Atendida, removida o tenida en alto (Regla 17-1)

Golpeando (Regla 17-3)

Pelota descansa contra (Regla 17-4)

Pelota movida o en movimiento (Regla 24-1)

Recolocando en hoyo (Etiqueta)

Ayuda

Penalidad (Regla 14-2)

Ayuda Física (Regla 14-2)

Bandos (Def.)

Descalificación de

Best-ball o four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3e)

Four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-7)

Orden de juego

Best-ball o four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3b)

Four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-4)

Honor en el sitio de salida (Regla 10-1a)

Penalidad, máximo de 14 palos

Best-ball o four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3d)

Four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-6)

Representación de

Best-ball, four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3a)

Four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-2)

Best ball juego por hoyos (Match Play) [Def. de formas de juego por hoyos (Match Play)]

- Compañero ausente (Regla 30-3a)
- Máximo número de palos (Regla 30-3d)
- Orden de juego (Regla 30-3b)

Penalidad

- Aplicada al bando (Regla 30-3d)
- Descalificación del bando (Regla 30-3e)
- Efecto de otras penalidades (Regla 30-3f)

Bunkers (Def.) Ver también hazards

- Acciones prohibidas en (Regla 13-4)
- Pelota injugable en (Regla 28)
- Piedras en, regla local (Ap. I)

Caddie (Def.) Ver también equipo

- Atendiendo el astabandera (Regla 17)
- Infracción a una regla por (Regla 6-1)
- Infracción en four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-6)
- Infracción en four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3d)
- Pelota movida por (Reglas 18-2, 18-3, 18-4)
- Posición de (Regla 14-2)
- Prohibiendo o restringiendo el uso de caddies (Ap. I)
- Uno por jugador (Regla 6-4)

Cancha (Def.) Ver también terreno en reparación

- Condiciones de (Ap. I)
- Cuidado de (Etiqueta)
- Definición de límites y márgenes (Regla 33-2a)
- Injugable (Regla 33-2d)
- Prioridad en (Etiqueta)

Cancha injugable

Decisión del Comité (Regla 33-2d)

Carros de golf

Condición prohibiendo su uso (Ap. I)

Reglamentación local (Etiqueta)

Causa ajena (Def.)

Árbitro (Def.)

Caddie Delantero (Def.)

Co-competidor (Def.)

Marcador (Def.)

Pelota en movimiento desviada o detenida por (Regla 19-1)

Pelota estacionada movida por (Regla 18-1)

Césped

Cortado, colocado en su lugar (Regla 13-2)

En o alrededor del bunker, no es hazard (definición de bunker)

Juntas de panes de pasto, alivio por regla local (Ap. I)

Tocando

Buscando e identificando pelota (Regla 12-1)

Con un palo en hazard (Nota Regla 13-4)

Panes de pasto (definición de terreno en reparación)

Paredes de panes de pasto (definición de bunker)

Chipping

Práctica antes de la vuelta (Regla 7-1b)

Práctica durante la vuelta (Regla 7-2)

Clavos. Ver zapatos de golf con clavos**Co-competidor (Def.)**

Examinando la pelota (Regla 5-3)

Identificando la pelota (Regla 12-2)

Objetando reclamo de pelota inservible (Regla 5-3 Nota)

Pelota en movimiento golpea (Regla 19-4)

Pelota movida por (Regla 18-4)

Colocando la pelota

Cuando la pelota dropeada o colocada esta en juego (Regla 20-4)

En el sitio desde donde se movio (Regla 20-3a)

Procedimiento al reanudarse el juego (Regla 6-8d)

Si el asiento original de la pelota es alterado (Regla 20-3b)

Si el sitio no es determinable (Regla 20-3c)

Si es movida accidentalmente (Regla 20-3a)

Si está incorrectamente substituida, dropeada o colocada (Regla 20-6) Si no se detiene en el sitio (Regla 20-3d)

Comité (Def.) Ver también condiciones

Adición de resultados y aplicación del handicap (Reglas 6-6d Nota 1, 33-5)

Deberes y facultades (Regla 33)

Decisión

Final (Regla 34-3)

Sobre empates (Regla 33-6, Ap. I)

Definiendo

Hazards de agua (definición de hazard de agua y Hazzard de agua lateral)

Límites y márgenes de la cancha (Regla 33-2, Ap. I)

Lugar de práctica (Regla 33-2c)

Obstrucciones movibles como inamovibles (definición de obstrucción)

Estableciendo las condiciones de la competencia (Regla 33-1, Ap. I)

Extensión de vuelta estipulada en juego por hoyos (Match Play) para decidir un empate (Regla 2-3)

Fijando horarios de salida y grupos (Reglas 6-3, 33-3)

Informando haber jugado una segunda pelota (Regla 3-3a)

Informando sobre corrección de seria infracción por haber jugado desde lugar equivocado (Regla 20-7)

Normas sobre Práctica (Regla 7-1, 7-2 Notas)

- Previendo el juego lento (Regla 6-7 Nota 2)
- Reglas locales hechas por el (Regla 33-8a, Ap. I)
- Suspensión del juego por (Regla 6-8b)
- Tabla de golpes de handicap (Regla 33-4)

Compañero (Def.)

Ausente

Best-ball y four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3a)

Four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-2)

Compartiendo palos (Regla 4-4b)

Solicitando consejo (Regla 8-1)

Ubicación durante la ejecución de un golpe (Regla 14-2)

Competidor (Def.) Ver también co-competidor

Pelota en movimiento golpeando (Regla 19)

Resultado responsabilidad (Regla 6-6)

Concesión

Del match, hoyo o próximo golpe (Regla 2-4)

Condición de pelota única

Condiciones de la competencia (Ap. I)

Condiciones

Anti-doping (Ap. I)

Caddie (Ap. I)

Comité las establece (Regla 33-1)

Condición de pelota única (Ap. I)

Competidor (Def.) Ver también co-competidor

Pelota en movimiento golpeando (Regla 19)

Resultado responsabilidad (Regla 6-6)

Concesión

Del match, hoyo o próximo golpe (Regla 2-4)

Condición de pelota única

Condiciones de la competencia (Ap. I)

Condiciones

Anti-doping (Ap. I)

Caddie (Ap. I)

Comité las establece (Regla 33-1)

Condición de pelota única (Ap. I)

Condiciones temporarias (Ap. I)

Consejo en competencias de equipos (Ap. I)

Decisión sobre empates (Ap. I)

Draw para juego por hoyos (match play); numérico general (Ap. I)

Especificaciones de la pelota

Condición de pelota única (Ap. I)

Lista de pelotas aprobadas (Ap. I)

Horario de salida (Ap. I)

Jugador responsable de conocer (Regla 6-1)

Lista de drivers aprobados (Ap. I)

Lista de pelotas aprobadas (Ap. I)

Nuevos hoyos (Ap. I)

Práctica (Ap. I)

Ritmo de juego (Ap. I)

Suspensión del juego por situación peligrosa (Ap. II)

Transporte (Ap. II)

Condiciones anormales del terreno (Def. Regla 25)

Alivio (Regla 25-1b)

Interferencia (Regla 25-1a)

Pelota movida accidentalmente en (Regla 12-1)

Punto más cercano de alivio (Def.)

Condiciones temporarias

Decisión del Comité sobre (Ap. I)

Consejo (Def.)

Durante la vuelta estipulada (Regla 8-1)

En competencias por equipos (Ap. I)

Contra bogey, competencias

Anotando (Regla 32-1a)

Computando (Regla 32-1a)

Demora indebida o juego lento (Regla 32-1 Nota 2)

Descripción de (Regla 32-1)

Infracción que implica deducción de hoyos (Regla 32-1 Nota 1)

Contra par, competencias

Anotando resultado (Regla 32-1a)

Computando (Regla 32-1a)

Demora indebida o juego lento (Regla 32-1 Nota 2)

Infracción que implica deducción de hoyos (Regla 32-1 Nota 1)

Contrario

Atendiendo sin autorización el astabandera (Regla 17-2)

Informando penalidad al (Regla 9-2)

Pelota desviada por (Regla 19-3, Regla 30-2b)

Pelota movida por (Regla 18-3)

Decisiones. Ver también Comité

Árbitro, fallo final (Regla 34-2)

Comité, fallo final (Regla 34-3)

Equidad (Regla 1-4)

Demora Indevida

Penalidad (Regla 6-7)

Demora indebida. Ver juego lento**Descalificación. Ver bajo penalidad****Dispositivos artificiales**

Equipos extraños y uso inusual de equipo (Regla 14-3)

Medidores de distancia autorizados por regla local (Ap. I)

Disputas

De reclamos (Reglas 2-5, 34)

Distancia

Calculando o midiendo (Regla 14-3)

Intercambiando información sobre distancia (Def. de consejo)

Medidor de distancias autorizado por regla local (Ap. I)

Divots

Reparación de agujero de divot (Etiqueta)

Reposición (Regla 13-2)

Dormie

Definición (Regla 2-1)

Draw

Para juego por hoyos (Match Play) y numérico general (Ap. I)

Draw numérico

Determinación de lugares en (Ap. I)

Draw numérico general

Determinación de lugares en (Ap. I)

Draw por sorteo

Draw para juego por hoyos (Match Play) (Ap. I)

Dropeando la pelota. Ver también A través de la cancha

Cerca de un sitio específico (Regla 20-2b)

Dropeando nuevamente (Regla 20-2c)

En juego (Regla 20-4)

Jugador debe dropear (Regla 20-2a)

Jugando pelota dropeada desde lugar equivocado (Regla 20-7)

Levantando pelota mal dropeada (Regla 20-6)

Rodando

A una posición, con interferencia por la condición por la cual se obtuvo alivio (Regla 20-2c)

Fuera de límites, a un hazard, más cerca del hoyo, etc. (Regla 20-2c)

Tocando al jugador y/o al equipo (Regla 20-2a)

Zonas de dropeo (Ap. I)

Dudas sobre procedimiento

Juego por golpes (Stroke Play) (Regla 3-3)

Juego por hoyos (Match Play) (Regla 2-5)

Ejemplo regla local

Adoptando (Ap. I, Parte B)

Agujeros de aireación (Ap. I)

Asientos preferidos y reglas de invierno (Ap. I)

Hazard de Agua; juego de pelota provisional (Ap. I)

Juntas de panes de pasto (Ap. I)

Limpiando la pelota (Ap. I)

Líneas temporarias de alta tensión (Ap. I)

Obstrucción inamovible cerca de putting green (Ap. I)

Obstrucciones temporarias (Ap. I)

Pelota enterrada (Ap. I)

Piedras en bunkers (Ap. I)

Protección de plantaciones jóvenes (Ap. I)
Terreno en reparación, juego prohibido (Ap. I)
Zonas ambientalmente sensibles (Ap. I)
Zonas de droqueo (Ap. I)

Empates

Extendiendo la vuelta estipulada para definir el empate, juego por hoyos (Match Play) (Regla 2-3)
Recomendación; opciones (Ap. I)
Responsabilidad del Comité (Regla 33-6)

Encargado de cancha

Agujero hecho por, status de (definición de terreno en reparación)

Estacas utilizadas para definir

Fuera de límites (Def.)
Hazard de agua (Def.)
Hazard de agua lateral (Def.)
Terreno en reparación (Def.)

Equidad

Decidiendo controversias (Regla 1-4)

Equipo (Def.) Ver también pelota

Alivio de una condición médica (Regla 14-3 Excepción I)
Carro de golf compartido (Def.)
Dispositivos artificiales, equipos extraños o utilizado de manera inusual (Regla 14-3)
Equipo usado de modo aceptado tradicionalmente (Regla 14-3 Excepción II)
Lista de cabezas de drivers conformes (Ap. I)
Lista de pelotas aprobadas (Ap. I)
Moviendo mientras una pelota está en movimiento (Rule 24-1)
Pelota movida por (Rules 18-2a, 18-3, 18-4)

Forecaddie (Def.)

Definición de causa ajena

Four-ball Juego por golpes (Stroke Play) [(Def. de formas de juego por golpes (Stroke Play))]

Anotación de resultados (Regla 6-6d Nota 2, 31-3, 31-7)

Compañero ausente (Regla 31-2)

Orden de juego (Regla 31-4)

Penalidad

Efecto de otras penalidades (Regla 31-8)

Penalizaciones de descalificación (Regla 31-7)

Four-ball juego por hoyos (Match Play) [Def. de formas de juego por hoyos (Match Play)]

Compañero ausente (Regla 30-3a)

Máximo de 14 palos (Regla 30-3d)

Orden de juego (Regla 30-3b)

Penalidad

Descalificación del bando (Regla 30-3e)

Efecto de otras penalidades (Regla 30-3f)

Foursomes [Def. de formas de juego por hoyos (Match Play) y formas de juego por golpes (Stroke Play)]

Juego por golpes (Stroke Play) (Regla 29-3)

Juego por hoyos (Match Play) (Regla 29-2)

Orden de juego (Regla 29-1)

Fuera de límites (Def.) Ver también obstrucciones

Decisión del Comité sobre (Ap. I)

Juego de pelota provisional (Regla 27-2)

Objetos que definen

Fijos (Regla 13-2)

No obstrucciones (definición de obstrucciones)

Pelota dropeada rueda fuera de límites (Regla 20-2c)

Procedimiento (Regla 27-1)

Stance fuera de límites (definición de fuera de límite)

Golpe (Def.) Ver también Stance .

Anulando el (Regla 10-1c)

Ayuda

Ayuda física (Regla 14-2)

Dispositivos artificiales y equipos extraños, uso de equipo de manera inusual (Regla 14-3)

Con pelota equivocada

Best-ball o four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3c)

Four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-5)

Juego por golpes (Stroke Play) (Regla 15-3b)

Juego por hoyos (Match Play) (Regla 15-3a)

Con pelota provisional (Regla 27-2b)

Concediendo (Regla 2-4)

Consideraciones de seguridad (Etiqueta)

Desde afuera del sitio de salida (Regla 11-4)

Golpeando la pelota más de una vez (Regla 14-4)

Jugando desde donde fue jugado el golpe anterior (Regla 20-5)

Pelota dañada a consecuencia de (Regla 5-3)

Golpe de penalidad (Def.)

Golpeando la pelota

Más de una vez (Regla 14-4)

Netamente (Regla 14-1)

Green. Ver Putting Green

Grip. Ver bajo palos

Grupos. Ver juego por golpes (Stroke Play)

Cediendo paso durante la búsqueda (Etiqueta)

Prioridad en la cancha (Etiqueta)

Handicap

Aplicación, responsabilidad del Comité (Regla 33-5)

Jugando con handicap equivocado

Juego por golpes (Stroke Play)(Regla 6-2b)

Juego por golpes (Stroke Play), a sabiendas (Regla 34-1b)

Juego por hoyos (Match Play) (Regla 6-2a)

Juego por hoyos (Match Play) (Regla 6-2a)

Responsabilidades del jugador (Regla 6-2)

Tabla de golpes de (Regla 33-4)

Hazard de agua lateral (Def.)

Alivio (Regla 26-1)

Decisión del Comité sobre (Ap. I)

Hazards (Def.) Ver también obstrucciones

Agua ocasional (definición de agua ocasional)

Bunkers (definición de bunker)

Apoyando el palo en (Regla 13-4)

Buscando pelota cubierta dentro (Regla 12-1)

Colocando palos en (Regla 13-4)

Golpe dentro, con pelota equivocada (Regla 15-3)

Golpe previo jugado desde (Regla 20-5)

Identificando la pelota (Regla 12-2)

Práctica prohibida desde (Regla 7-2)

Probando condición (Regla 13-4)

Tocando el suelo o el agua (Regla 13-4)

Definición

Hazards de agua

Pelota en, alivio

De condiciones anormales de terreno prohibido (Regla 25-1 Nota 1)

De obstrucciones inamovibles prohibido (Regla 24-2 Nota 1)

Opciones (Regla 26-1)

Zonas de dropeo, Regla local (Ap. I)

Hazard de agua lateral (definición de hazard de agua lateral)

Pelota en

Levantada puede ser dropeada o vuelta a colocar en (Regla 13-4)

Rueda dentro de, mas cerca del hoyo, etc. cuándo se exige dropear nuevamente (Regla 20-2c)

Pelota jugada desde un hazard termina descansando en otro (Regla 13-4, Exc. 3)

Pelota jugada desde, se pierde o es injugable fuera del hazard (Regla 26-2b)

Pelota jugada desde, termina dentro del mismo hazard (Regla 26-2a)

Pelota moviéndose en agua jugada (Regla 14-6)

Pelota Provisional, regla local (Ap. I)

Sondeando en el agua durante la búsqueda (Regla 12-1)

Hazards de agua (Def.) Ver hazards**Honor (Def.)**

Determinando (Reglas 10-1a, 10-2a)

En competencias contra par, contra bogey o stableford con handicap (Regla 32-1) Orden de juego (Etiqueta)

Horario de salida

Condición para modificar la penalidad (Regla 6-3 Nota, Ap. I)

Responsabilidad del Comité (Regla 33-3, Ap. I)

Responsabilidades del jugador (Regla 6-3a)

Hoyo (Def.) Ver también línea de juego; juego por hoyos (Match Play)

Cantidad en vuelta estipulada (definición de vuelta estipulada)

Concediendo en match play (Regla 2-4)

Dañado, deteriorado (Regla 33-2b)

Determinando el score para el (Regla 3-3b)

Embocando

Dejar sin embocar, juego por golpes (Stroke Play) (Regla 3-2)

Pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 1-1, 15-1)

Empatado (Regla 2-2)

Ganador del (Regla 2-1)

Hecho por animal de madriguera (definición de animal de madriguera)

Hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro (definición de condición anormal del terreno)

Hecho por el encargado de cancha (definición de terreno en reparación)

Nuevos hoyos para competencia (Regla 33-2b, Ap.I)

Número en la vuelta estipulada (definición de vuelta estipulada)

Pelota al borde del hoyo (Regla 16-2)

Probando la superficie del putting green durante el juego de (Regla 16-1d)

Score equivocado (Regla 6-6d)

Tiempo permitido para completar el juego del (Regla 6-7 Nota 2)
Volviendo a colocar el astabandera en el (Etiqueta)

Hoyo empatado (Regla 2-2)

Identificación de la pelota. Ver bajo pelota, identificación

Impedimentos sueltos (Def.) Ver también hazards; obstrucciones

Agua ocasional (definición de agua ocasional)

Alivio (Regla 23-1)

En putting green (definición de impedimento suelto)

Pelota se mueve después de tocar un (Regla 23-1)

Piedras en el bunker, regla local (Ap. I)

Remoción

En la línea del putt (Regla 16-1a)

En un hazard (Regla 13-4)

Mientras la pelota esta en movimiento (Regla 23-1)

Información de los golpes empleados

En juego por golpes (Stroke Play) (Regla 9-3)

En juego por hoyos (Match Play) (Regla 9-2)

General (Regla 9-1)

Información equivocada

Límite de tiempo en reclamos (Reglas 2-5, 34-1)

Sobre los golpes efectuados en juego por hoyos (Match Play) (Regla 9-2)

Interposición accidental (Def.)

Cuando la pelota es accidentalmente desviada o detenida por una causa ajena (Regla 19-1)

Interrupción del juego

- Condición que requiere interrupción inmediata (Regla 6-8b Nota, Ap. I)
- Condiciones, cuando se permite (Regla 6-8a)
- Levantando la pelota durante la interrupción (Regla 6-8c)
- Procedimiento al ser suspendido el juego por el comité (Regla 6-8b)

Irregularidades de la superficie (Regla 13-2)

Juego de golf

- Definición (Regla 1-1)

Juego lento

- Juego por golpes (Stroke Play), condición de modificación de la penalidad (Regla 6-7, Nota 2)
- Penalidad (Regla 6-7)

Juego por golpes (Stroke Play). Ver también four-ball juego por golpes (Stroke Play); penalidades; resultados

- Combinando con juego por hoyos (Match Play) (Regla 33-1)
- Dejando sin embocar el hoyo (Regla 3-2)
- Descripción de (Regla 3-1)
- Duda sobre el procedimiento (Regla 3-3a)
- Ganador (Regla 3-1)
- Grupos
- Cambiando (Regla 6-3b)
 - Comité establece (Regla 33-3)
- Handicap (Regla 6-2b)
- Información sobre los golpes empleados (Regla 9-3)
- Jugando fuera de turno (Regla 10-2c)
- Juego de una segunda pelota (Regla 3-3b)
- Juego lento, modificación de la penalidad (Regla 6-7)
- Negativa a cumplir con una regla (Regla 3-4)

Nuevos hoyos (Regla 33-2b, Ap. I)

Orden de juego (Regla 10-2a, 10-2c, 29-3)

Penalizaciones

Convenir en dejar sin efecto (Regla 1-3)

Jugador

Consideración con otros jugadores (Etiqueta)

Examinando la pelota (Regla 5-3)

Identificando la pelota (Regla 12-2)

Pelota movida

Accidentalmente (Regla 18-2a)

Intencionalmente (Reglas 1-2, 18-2a)

Luego de haber preparado el golpe (Regla 18-2b)

Luego de tocar un impedimento suelto (Regla 23-1)

Planteando un reclamo (Regla 2-5)

Responsabilidad de jugar la pelota correcta (Reglas 6-5, 12-2)

Levantando la pelota. Ver también limpiando la pelota; punto de alivio más cercano

A través de la cancha, sin penalidad (Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)

Al discontinuarse el juego (Regla 6-8c)

De lugar equivocado (Regla 20-6)

Determinando si esta apta para el juego (Regla 5-3)

En o dentro de una obstrucción movible (Regla 24-1)

En un bunker (Reglas 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii))

En un hazard de agua (Reglas 12-2, 13-4, 26-1, 26-2)

Interferencia con condiciones temporarias (Ap. I)

Marcando antes (Regla 20-1)

Para su identificación (Regla 12-2)

Pelota incorrectamente dropeada (Regla 20-6)

Penalidad (Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1)

Que ayuda al juego (Regla 22-1)

Que interfiere con el juego (Regla 22-2)

Sobre el Putting Green (Regla 16-1b)

Lie mejorado

Decisión del Comité sobre (Ap. I)

Regla local (Ap. I)

Limpiando la pelota

Al tomar alivio de

Condiciones anormales de terreno (Regla 25-1)

Hazard de agua (Regla 26-1) .

Obstrucción inamovible (Regla 24-2)

Obstrucción movible (Regla 24-1)

Obstrucción temporaria (Ap. I)

Pelota injugable (Regla 28)

Zona ambientalmente sensible (Ap. I)

Condiciones temporarias, alivio (Ap. I)

Cuando el juego es reanudado (Regla 6-8d)

Cuando esta prohibido y permitido (Regla 21)

En el putting green (Reglas 16-1b, 21, 22)

Regla local permitiendo (Ap. I)

Línea de juego (Def.) Ver también línea del putt

Indicando

Fuera del putting green (Regla 8-2a)

Sobre el putting green (Regla 8-2b)

Interposición en (Reglas 24-2a, 25-1a)

Interposición en, Regla local

Obstrucciones inamovibles cercanas al putting green (Ap. I)

Obstrucciones inamovibles temporarias (Ap. I)

Mejorando (Regla 13-2)

Posición del caddie del jugador o del compañero (Regla 14-2)

Línea del putt (Def.) Ver también Línea de juego

Indicando la línea del putt (Regla 8-2b)

Parándose a horcajadas o sobre la línea de putt (Regla 16-1e)

Posición del caddie o compañero (Regla 14-2)

Remoción de impedimentos sueltos (Regla 16-1a)

Reparación de tapones de hoyo, piques y otros daños (Regla 16-1c)

Tocando (Regla 16-1a)

Líneas utilizadas para definir

Fuera de límites (Def.)

Hazard de agua (Def.)

Hazard de agua lateral (Def.)

Terreno en reparación (Def.)

Lista de drivers aprobados

Condiciones de la competencia (Regla 4-1, Ap. I)

Lista de pelotas aprobadas

Condiciones de la competencia (Regla 5-1, Ap. I)

Lugar equivocado

Levantando pelota dropeada o colocada en (Regla 20-6)

Pelota jugada desde

En juego por golpes (Stroke Play) (Regla 20-7c)

En juego por hoyos (Match Play) (Regla 20-7b)

General (Regla 20-7a)

Marcador (Def.)

Anotando los scores

Competencias contra bogey y contra par (Regla 32-1a)

Competencia Stableford (Regla 32-1b)

Four-ball juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-4)

juego por golpes (Stroke Play) (Regla 6-6a)

Causa ajena (definición de causa ajena)

Duda sobre procedimiento (Regla 3-3a)

Examinando la pelota (Regla 5-3)

Identificando la pelota (Regla 12-2)

Informando penalidad (Regla 9-3)

Objetando reclamo de pelota inservible (Regla 5-3, Nota)

Marcador de pelota

Movido

Accidentalmente (Regla 20-1)

Después de tocar un impedimento suelto (Regla 23-1)

En el proceso de levantar la pelota (Regla 20-1)

En el proceso de reparar un tapon de hoyo o marca de pique (Regla 16-1c)

En el proceso de reponer la pelota (Regla 20-3a)

Marcadores de sitio de salida

Condición de (Regla 11-2)

Match (Def.). Ver también bandos

Concediendo (Regla 2-4)

Ganador del (Regla 2-3)

Match empatado

Comité decisión sobre empates (Regla 33-6)

Match individual (Def.)

Juego por hoyos (Match Play). Ver también best-ball Match Play; four-ball Match Play; penalidades; resultados

Combinando con juego por golpes (Stroke Play) (Regla 33-1)

Cómputo de hoyos (Regla 2-1)

Concesión próximo golpe, hoyo o match (Regla 2-4)

Draw (Ap. I)

Empates, decisión (Regla 2-3, Ap. I)

Ganador del

Hoyo (Regla 2-1)

Match (Regla 2-3)

Handicap (Regla 6-2a)

Hoyo empatado (Regla 2-2)

Información equivocada sobre golpes empleados (Regla 9-2)

Información sobre los golpes empleados (Regla 9-2)

Interrupción del juego por acuerdo (Regla 6-8a)

Juego lento (Regla 6-7)

Orden de juego (Reglas 10-1a, 29-2, 30-3b)

Pelota movida por contrario

Durante la búsqueda (Regla 18-3a)

Excluyendo la búsqueda (Regla 18-3b)

Pelota movida por jugador (Regla 18-2)

Penalidades

Convenir en dejar sin efecto una (Regla 1-3)

Información al contrario (Regla 9-2)

Límite de tiempo a la imposición (Regla 34-1a)

Penalidad general (Regla 2-6)

Reclamos (Regla 2-5)

Práctica

Antes o entre vueltas (Regla 7-1a)

Durante la vuelta (Regla 7-2)

Reclamos (Regla 2-5)

Ritmo de juego (Etiqueta)

Matches three-ball (Def.)

Pelota accidentalmente detenida o desviada por contrario (Regla 30-2b)

Pelota estacionada movida por contrario (Regla 30-2a)

Material apilado para su remoción (definición de terreno en reparación)

Medición

Dispositivo artificial (Regla 14-3, Ap. I)

Pelota movida en (Regla 18-6)

Objetos artificiales

Definición de obstrucción

Observador (Def.)

Causa ajena (definición de causa ajena)

Obstrucciones (Def.) Ver Hazards; Impedimentos sueltos, fuera de límites

Espacio donde se intenta hacer el swing (Reglas 24-1, 24-2a, Ap. I)

Decisión de Comité sobre (Ap. I)

Inamovible (Regla 24-2, Ap. I)

Interferencia con el asiento de la pelota, stance, interposición con la línea de juego o del putt (Reglas 24-1, 24-2a, Ap. I)

Movibles (Regla 24-1)

Obstrucción inamovible cerca del putting green (Ap. I)

Pelota en movida durante la búsqueda (Regla 12-1)

Pelota perdida en (Regla 24-3)

Quitando (Regla 13-4)

Tocando (Regla 13-4 Nota)

Regla Local

Cables y líneas de alta tensión (Ap. I)

Obstrucciones inamovibles cercanas al putting green (Ap. I)

Obstrucciones inamovibles temporarias (Ap. II)

Piedras en bunker (Ap. I)

Zonas de dropeo (Ap. I)

Orden de juego

Best-ball y four-ball match play (Regla 30-3b)

Consideración con otros jugadores (Etiqueta)

Cuando la pelota no es jugada tal como se encuentra (Reglas 10-1 Nota y 10-2 Nota)

Honor en competencias contra par, contra bogey o stableford con handicap (Regla 32-1)

Juego por golpes (Regla 10-2)

Match play (Regla 10-1)

Pelota provisoria o segunda pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 10-3)

Palos

Ajustabilidad (Ap. II)

Apoyando el palo

En el hazard (Regla 13-4)

Ligeramente (Regla 13-2)

- Cambiando las características de juego (Regla 4-2)
 - Cara (Ap. II)
 - Compartidos por compañeros (Regla 4-4b)
 - Dañados
 - En el normal curso del juego (Regla 4-3a)
 - Otra que en el normal curso del juego (Regla 4-3b)
 - Previo a la vuelta (Regla 4-3c)
 - Declarado fuera de juego (Regla 4-4c)
 - Desgaste y modificación (Regla 4-1b)
 - Diseño y especificaciones (Ap. II)
 - Especificaciones (Ap. II)
 - Grip
 - Ayuda artificial para empuñar (Regla 14-3)
 - Inservible para el juego, dañado (Regla 4-3)
 - Lista de drivers aprobados (Ap. I)
 - Longitud del palo (Ap. II)
 - Máximo número permitido (Regla 4-4a)
 - Muestras sometidas a la R&A (Regla 4)
 - Penalidades
 - Alteración de las características de juego (Regla 4-2a)
 - Material extraño aplicado (Regla 4-2b)
 - Palos en exceso (Regla 4-4)
 - Palos no aprobados (Regla 4-1)

Prestando y compartiendo (Regla 4-4b)

Reemplazo durante la vuelta (Regla 4-3a)

Remitiendo una muestra al R&A (Regla 4)

Vara (Ap. II)

Parte integrante de la cancha

Construcción así declarada por el Comité (definición de obstrucción, Regla 33-2a)

Pasto

En o alrededor de un bunker, no es hazard (definición de bunker)

Pasto cortado (definición de terreno en reparación)

Tocando

Al buscar y identificar la pelota (Regla 12-1)

Con el palo en un hazard (Regla 13-4 Nota)

Pelota dañada

Inservible para el juego (Regla 5-3)

Pelota en juego (Def.) Ver también Pelota, jugada; Pelota Movida

Pelota provisional se convierte en (Regla 27-2b)

Pelota sustituta (Regla 20-4)

Pelota enterrada

Alivio (Regla 25-2)

Regla Local (Ap. I)

Pelota equivocada (Def.)

Four-ball

Juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-5)

Juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3c)

Golpes con

En juego por golpes (Stroke Play) (Regla 15-3b)

En juego por hoyos (Match Play) (Regla 15-3a)

Tiempo empleado en jugar, definición de pelota perdida

Pelota injugable

Alivio (Regla 28)

Dañada, inservible para el juego (Regla 5-3)

Pelota movida (Def.) Ver también levantando la pelota

Al buscar

En agua en un hazard de agua (Reglas 12-1,14-6)

Pelota cubierta en un hazard (Regla 12-1)

Pelota en condición anormal de terreno (Regla 12-1) AIA quitar

Impedimento suelto (Regla 23-1)

Marcador de pelota (Reglas 20-1, 20-3a)

Obstrucción movable (Regla 24-1)

Después de haber preparado el golpe (Regla 18-2b)

Después de tocar un impedimento suelto (Regla 23-1)

Jugando pelota en movimiento (Regla 14-5)

No inmediatamente recuperable (Regla 18 Nota 1)

Por causa ajena (Regla 18-1)

Por co-competidor (Regla 18-4)

Por contrario

Al buscar (Regla 18-3a)

En three-ball match (Regla 30-2a)

No durante la búsqueda (Regla 18-3b)

Por jugador

Accidentalmente (Regla 18-2a)

Al medir (Regla 18-6)

Después de preparar el golpe (Regla 18-2b)

Después de tocar impedimento suelto (Regla 23-1)

Durante la búsqueda (Reglas 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4)

Intencionalmente (Reglas 1-2, 18-2a)

Por otra pelota (Regla 18-5)

Pelota perdida (Def.)

Condiciones anormales de terreno (Regla 25-1c)

En hazard de agua (Regla 26-1)

En obstrucción inamovible temporaria (Ap. I)

Jugando pelota provisional (Regla 27-2)

Obstrucción (Regla 24-3)

Procedimiento (Regla 27-1)

Ritmo de juego consideraciones (Etiqueta)

Pelota provisional (Def.)

Abandonada (Regla 27-2c)

Cuando se permite (Regla 27-2)

Desde el sitio de salida (Regla 10-3)

Regla local permitiendo el juego de una pelota provisional cuando está involucrado un hazard de agua (Ap. I)

Ritmo de juego, consideraciones (Etiqueta)

Se convierte en la pelota en juego (def. de pelota perdida, Regla 27-2b)

Pelota.

Ver también preparando el golpe; pelota dropeada; levantando la pelota; pelota perdida; pelota Movida; Fuera de límites; colocando la pelota; pelota provisional; segunda pelota; golpeando.

Asiento

Alterado (Regla 20-3b)

Mejorando (Regla 13-2)

Ayuda al juego (Regla 22-1)

Buscando la (Regla 12-1)

Cayendo del tee (Regla 11-3)

Dañada, inservible para el juego (Regla 5-3)

Dejar un hoyo sin embocar

Juego por golpes (Stroke Play) (Regla 3-2)

Juego por hoyos (Match Play) (Regla 2-4)

Descansando contra el asta bandera (Regla 17-4)

Desviada o detenida

Estando en movimiento (Regla 19)

Estando estacionada (Regla 18)

Embocada

Al borde del hoyo (Regla 16-2)

Definición

En agua ocasional (definición)

En hazard de agua

Alivio (Regla 26-1)

En movimiento en agua (Regla 14-6)

Jugada dentro, es perdida o encontrada injugable fuera del hazard (Regla 26-2b)

- Jugada dentro, se estaciona en el mismo hazard (Regla 26-2a)
 - Ejerciendo influencia sobre (Regla 1-2)
 - En movimiento
 - Desviada o detenida (Regla 19)
 - Remoción de impedimentos sueltos (Regla 23-1)
 - Remoción de obstrucciones (Regla 24-1)
 - En terreno en reparación (definición)
 - Enterrada
 - Alivio (Regla 25-2)
 - Regla local (Ap. I)
 - Especificaciones
 - Detalles (Ap. III)
 - General (Regla 5-1)
 - Golpeando netamente (Regla 14-1)
 - Identificación
 - Levantando para su (Regla 12-2)
 - Marca (Regla 6-5, 12-2)
 - Influenciando sobre el movimiento (Regla 1-2)
 - Injugable
 - Dañada, inservible para el juego (Regla 5-3)
- Procedimiento (Regla 28)
 - Interfiriendo el juego (Regla 22-2)
 - Jugada
 - De lugar equivocado, juego por golpes (Stroke Play) (Regla 20-7c)
 - De lugar equivocado, (Match Play) (Regla 20-7b)

En movimiento (Reglas 14-5, 14-6)

Tal como se encuentra (Regla 13-1)

Limpiando (Regla 21)

Lista de pelotas aprobadas

Material extraño aplicado (Regla 5-2)

Pelota Equivocada (def.)

Ejecutando un golpe a (Regla 15-3)

Four-ball, juego por golpes (Stroke Play) (Regla 31-5)

Four-ball, juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-3c)

Tiempo usado en jugar, definición de pelota perdida

Tocada

Por contrario (Regla 18-3)

Por jugador, intencionalmente (Regla 18-2a)

Sustituyendo

Al perderse en una condición anormal de terreno (Regla 25-1c)

Al perderse en una obstrucción (Regla 24-3)

Convirtiéndose en pelota en juego (Reglas 15-2, 20-4)

Durante el juego del hoyo (Regla 15-2)

Incorrectamente (Regla 20-6)

Si la pelota no es inmediatamente recuperable (Reglas 18 Nota 1, 19-1, 24-2b, Nota 2, 25-1b Nota 2)

Viendo al jugar (Regla 12-1)

Penalidad

Cancelada cuando la vuelta es cancelada en juego por golpes (Stroke Play) (Regla 33-2d)

Dejando sin efecto

Por acuerdo (Regla 1-3)

Por regla local (Regla 33-8b)

Descalificación; dejando sin efecto, modificando o imponiendo (Regla 33-7)

Informando al contrario o marcador (Reglas 9-2, 9-3)

Penalidad general

En juego por golpes (Stroke Play) (Regla 3-5)

En juego por hoyos (Match Play) (Regla 2-6)

Tiempo límite impuesto

Juego por golpes (Stroke Play) (Regla 34-1b)

Juego por hoos (Match Play) (Regla 34-1a)

Penalidad de golpe y distancia

Pelota fuera de límites (Regla 27-1)

Pelota injugable (Regla 28a)

Pelota perdida (Regla 27-1)

Penalidad general. Ver bajo penalidad

Plantaciones jóvenes

Protección de, regla local (Ap. I)

Práctica

Antes o entre vueltas (Regla 7-1)

Durante la vuelta (Regla 7-2)

Especificando zona de práctica (Regla 33-2c)

Prevención de daños innecesarios (Etiqueta)

Prohibiendo la del último green, condición (Ap. I)

Swings, no práctica de golpe (Regla 7-2 Nota 1)

Preparando el golpe (Def.) Ver también stance

Incurriendo en golpe de penalidad (Regla 18-2b)

Pelota movida después de preparar el golpe (Regla 18-2b)

Tocando la línea del putt (Regla 16-1a)

Preparando el golpe; Simulando posición

Determinación del punto más cercano de alivio

Protección de los elementos (Regla 14-2)

Punto más cercano de alivio (Def.)

A través de la cancha (Reglas 24-2b, 25-1b)

En el putting green (Reglas 24-2b, 25-1b)

En un bunker (Reglas 24-2b, 25-1b)

Punto de referencia para dropear nuevamente (Regla 20-2c(vii))

Putting green (Def.) Ver también hazards; impedimentos sueltos; obstrucciones

Agujeros de aireación (Ap. I)

Concediéndole al contrario su próximo golpe (Regla 2-4)

Dejando un hoyo sin embocar en juego por golpes (Stroke Play) (Regla 3-2)

Impedimentos sueltos sobre (definición de impedimentos sueltos)

Indicando la línea del putt (Regla 8-2b)

Línea del putt

Parándose a horcadas o sobre (Regla 16-1e)

Posición del caddie o el compañero (Regla 14-2)

Probando la superficie (Regla 16-1d)

Tocando (Regla 16-1a)

Obstrucción inamovible cercana al putting green (Ap. I)

Pelota

Al borde del hoyo (Regla 16-2)
En condiciones anormales del terreno (Regla 25-1b)
Levantando (Regla 16-1b, 21)
Limpiando (Reglas 16-1b, 21, 22)
Planteando un reclamo antes de retirarse del (Regla 2-5)
Práctica
Antes o entre vueltas (Regla 7-1b)
Durante la vuelta (Regla 7-2)
Probando la superficie (Regla 16-1d)
Punto más cercano de alivio (Reglas 24-2b,25-1b)
Putting Green equivocado
Definición
Interferencia por y alivio (Regla 25-3)
Reparando daño al (Etiqueta, Regla 16-1c)
Saliendo cuando el hoyo ha sido completado (Etiqueta)

Putting green equivocado (Def.)

Alivio (Regla 25-3)
Punto más cercano de alivio, definición de

Rayos

Interrupción del juego (Regla 6-8a)
Situación peligrosa (Ap. I)

Reclamos

Juego por golpes (Stroke Play) reclamos y penalidades (Regla 34-1b)
Juego por hoyos (Match Play)
Dudas o controversias (Regla 2-5)
Reclamos y penalidades (Regla 34-1a)

Reglas (Def.) Ver también penalidad

- Aplicación en three-ball, best-ball y four-ball juego por hoyos (Match Play) (Regla 30-1)
- Aspectos no previstos por (Regla 1-4)
- Autorización para modificar (Ap. I)
- Convenir en dejar sin efecto
- Decisión del Comité sobre (Regla 33-1)
- Por acuerdo (Regla 1-3)
- Infracción, penalidad general
- En juego por hoyos (Match Play) (Regla 2-6)
- En juego por golpes (Stroke Play) (Regla 3-5)
- Negativa a cumplir, juego por golpes (Stroke Play) (Regla 3-4)
- Reglas locales (Regla 33-8, Ap. I)
- Responsabilidad del jugador (Regla 6-1)

Reglas de invierno

- Decisión del Comité (Ap. I)

Reglas locales. Ver también ejemplos de reglas locales

- Asientos preferidos y reglas de invierno (Ap. I)
- Comité responsabilidades (Regla 33-8a, Ap. I)
- Contrarias a las Reglas de golf (Regla 33-8)
- Dejando sin efecto una penalidad (Regla 33-8b)
- Dispositivos medidores de distancia autorizados por regla local (Ap. I)
- Negando alivio de interferencia con el stance por condición anormal de terreno (Regla 25-1a)
- Prohibiendo el juego
- De una zona ambientalmente sensible (def. de terreno en reparación, def. de hazard de agua)
- Desde terreno en reparación (definición de terreno en reparación, Ap. I)
- Punto más cercano de alivio (Regla 24-2b Nota 3)
- Zonas de eo, uso de (Ap. I)

Ritmo de juego

- Cuando una pelota es buscada (Etiqueta)
- Previendo el juego lento (Regla 6-7 Nota 2, Ap. I)

Resultado equivocado

- Para el hoyo (Regla 6-6d)

Marcador. Ver marcador

Resultados

- Determinación del score para el hoyo al jugar una segunda pelota en juego por golpes (Regla 3-3b)
- Fourball-ball juego por golpes (Regla 31-3)
- Modificación prohibida luego de entregada (Regla 6-6c)
- Responsabilidad del Comité (Regla 33-5)
- Responsabilidades del competidor (Reglas 6-6b, 6-6d, 31-3)
- Responsabilidades del marcador (Reglas 6-6a, 31-3, 32-1b)
- Score equivocado (Regla 6-6d)

Segunda pelota

- Desde el sitio de salida (Regla 10-3)
- Determinación del score para el hoyo (Regla 3-3b)
- Jugada cuando existe una duda sobre el procedimiento (Regla 3-3)

Seguridad

- Consideraciones (Etiqueta)

Single (Def. formas de match play y formas de juego por golpes)

Sitio de salida (Def.) Ver también honor

- Colocando pelota sobre el tee (Regla 11-1)
- Creando o arreglando irregularidades en la superficie (Regla 13-2)
- Embocando con la pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 15-1)
- Evitando daños (Etiqueta)
- Jugando desde donde se jugó el golpe anterior (Regla 20-5)

Jugando fuera del (Regla 11-4)
Jugando pelota provisional o segunda pelota desde el (Regla 10-3)
Orden de juego
Juego por golpes (Stroke Play) (Regla 10-2a)
Juego por hoyos (Match Play) (Regla 10-1a)
Threesome o foursome (Regla 29-1)
Parándose fuera para jugar pelota dentro del (Regla 11-1)
Planteando reclamo antes de jugar del próximo (Regla 2-5)
Práctica en o cerca
Antes o entre vueltas (Regla 7-1b)
Durante la vuelta (Regla 7-2)
Rocio , escarcha y agua, quitando (Regla 13-2)
Sitio de salida equivocado (Regla 11-5)

Sitios de salida

Evitando daños a los (Etiqueta)

Stableford, competencias

Anotando scores (Regla 32-1b)
Computando (Regla 32-1b)
Demora indebida y juego lento (Regla 32-1 Nota 2)
Infracción a una Regla con penalidad máxima (Regla 32-1 Nota 1)
Penalizaciones de descalificación (Regla 32-2)
Stance (Def.) Ver también Golpe
A horcajadas o tocando la línea del putt (Regla 16-1e)
Construyendo (Regla 13-3)
Fuera de límites (definición de fuera de límites)

Fuera de límites (definición de fuera de límites)

Fuera del sitio de salida (Regla 11-1)

Interferencia

Por condición anormal del terreno (Regla 25-1a)

Por obstrucción inamovible (Regla 24-2a)

Regla local negando alivio por interferencia con (Regla 25-1a)

Stance anormal, interferencia con

Por condición anormal del terreno (Regla 25-1b excepción)

Por obstrucción inamovible (Regla 24-2b excepción)

Tomando normalmente (Regla 13-2)

Suspensión del juego

Condición que exige interrupción inmediata (Ap. I)

Decisión del Comité (Regla 33-2d)

Procedimiento para jugadores (Regla 6-8b)

Swings de práctica

Evitando daños innecesarios a la cancha (Etiqueta)

No es un golpe de práctica (Regla 7-2 Nota 1)

Tapones de hoyo

Reparando (Regla 16-1c)

Tee y acomodando (Def.) Ver también sitio de salida

Maneras de acomodar (Regla 11-1)

Pelota cae del tee (Regla 11-3)

Uso de tee no aprobado (Regla 11-1)

Terreno en reparación (Def.)

Alivio (Regla 25-1)

Definido por Comité (Regla 33-2a)

Juego prohibido (Ap. I)

Material apilado para su remoción, status de (definición de terreno en reparación)

Pelota dentro, movida durante búsqueda (Regla 12-1)

Regla Local, zonas de droqueo (Ap. I)

Three-ball matches (Def. de formas de match play)

Pelota accidentalmente desviada o detenida por contrario (Regla 30-2b)

Pelota estacionada movida por contrario (Regla 30-2a)

Threesome (Def.)

Orden de juego (Regla 29-1)

Tocando la pelota. Ver en pelota

Transporte

Prohibido su uso, condición de la competencia (Ap. I)

Vuelta estipulada (Def.)

Extendiendo, para solucionar el empate en juego por hoyos (Match Play) (Regla 2-3)

Jugar caminando durante la; condición de la competencia (Ap. I)

Máximo número de palos permitido (Regla 4-4a)

Palos

Características de juego cambiadas (Regla 4-2a)

Dañados (Regla 4-3)

Zapatos de golf con clavos

Reparando daño de (Etiqueta)

Zona ambientalmente sensible

Comité, decisión sobre (Ap. I)

Regla local (Ap. I)

Zona de práctica

Decisión del comité sobre (Regla 33-2c)

