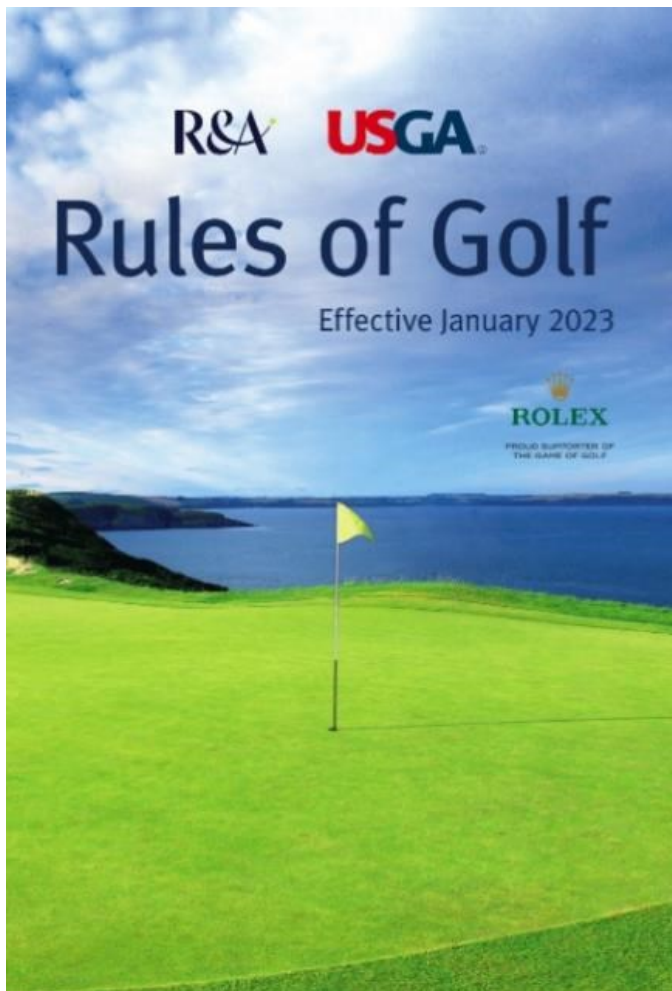


# REGLAS DE GOLF 2023

## Divot SRT

(Summary to Memorize)

V 6B (19-11-2023)



*Santiago Ruiz Tovar*



## Regla, Subregla y Apartado

### I. Fundamentos del Jgo (Rs 1-4)

#### 1. El Jgo, la CONDU del Jgr y las Rs

##### 1.1. El Jgo del Golf

##### 1.2. Normas de CONDU del Jgr

##### 1.2.a. CONDU esperada de todos los Jgrs

1.2a/1 Determinar si un Jgr ha cometido una Grave Falta de Condu

##### 1.2.b. CÓD CONDU

##### 1.3. Jugar de acuerdo con las Rs

##### 1.3.a. Signif de "Rs"; Condis de la Compe

##### 1.3.b. Aplicar las RS

(1) El Jgr es Responsable de Aplicar las RS

1.3b(1)/1 Desca a Jgrs q Conocen una R pero que Intenmte Acuerdan Ignorarla

1.3b(1)/2 Para Acordar Ignorar una R o Pen, los Jgrs Deben Saber q la R Existe

(2) Aceptando el "Juicio Razonable" del Jgr al Deter una Ubicación Cuando se Aplican las RS

1.3b/2 Aclaraciones Relacionadas con la Regla 1.3b(2): Juicio Razonable

##### 1.3.c. PENS

(1) Acciones q Conducen a Pens

1.3c/1 El Jgr No Es Desca de una Compe Cuando Esa V No Cuenta

1.3c/2 Aplicar Pens de Desca, Concesiones y Núm Incorrecto de Gs Durante un Desempate en SP

1.3c(1)/1 Acción de Otra Perso Infringe una R Para el Jgr

(2) Niveles de Pen

(3) No se Pueden Mod las Pens

(4) Aplicando Pens a Múltiples Infracciones de las RS

1.3c(4)/1 El Jgr Recibe 2 Pens de 1 G Cuando Hay un Evento Intermedio

1.3c(4)/2 Jgr Infringe una R y Postermte Infringe Otra R como Parte de su Siguiente G

### 2 El Campo

#### 2.1. Líms del Campo y FL

#### 2.2. Árs Def del Campo

##### 2.2.a. El Ár GRAL

##### 2.2.b. Las 4 Árs Específs

##### 2.2.c. Determinar el Ár del Campo donde se Encuentra la B

#### 2.3. OBJs o CONDs q pueden INTERF con el Jgo

#### 2.4. ZONAJPROHI

### 3. La COMPET

#### 3.1. Elemens Fundas de todas las COMPETs

##### 3.1.a. MOD de Jgo: MP o SP

(1) MP o SP Normal

(2) Otras mod de SP

##### 3.1.b. Cómo Compiten los Jgrs: Jugando de forma INDIV o como COMPIs

- 3.1.c. **Cómo Anotan los RSTDOs los Jgrs: RSTDOs Brutos o RSTDOs Netos**  
 (1) [Compets Scratch](#)  
 (2) [Compets con Hcp](#)
- 3.2. MP**
- 3.2.a. **RSTDO del H y del Match**  
 (1) [Compets con Hcp](#)  
 (2) [Empatar un H](#)  
 (3) [Ganar un Match](#)  
 (4) [Continuar un Match Empatado](#)  
 (5) [Cuándo el Rstdo es Final](#)
- 3.2.b. **Concesiones**  
 (1) [El Jgr Puede Conceder un G, un H o el Match](#)  
**3.2b(1)/1 Los Jges No Deben Concederse HS para Acortar el Match**  
**3.2b(1)/2 La Concesión No Es Válida Cuando el Rslto del H Ya Se Ha Decidido**  
 (2) [Cómo se Hacen las Concesiones](#)  
**3.2b(2)/1 Una Concesión es No Válida cuando es el Caddie Quien Quiere Hacerla**
- 3.2.c. **Aplicar HCPs en un Match HCP**  
 (1) [Declarar Hcps](#)  
**3.2c(1)/1 Declarar Hdp Más Alto Es una Infracción Incluso Si el H Afectado no se ha Jugado**  
**3.2c(1)/2 El Jgr Da al Contrario Info Incorrecta Sobre el Hcp Antes de un Match Hdp**  
 (2) [Hs Donde se Aplican los Gs de Hcp](#)
- 3.2.d. **Responsabilidades del Jgr y del CONTRA**  
 (1) [Informar al Contrario Sobre el Núm de Gs Realizados](#)  
**3.2d(1)/1 Signif de la Excp "No Hay Pena Si No Tiene Efecto en el Rsltdo del H**  
**3.2d(1)/2 Núm Equivo de Gs Dado por el Jgr Después de Acabar el H Se Descubre Varios Hs Más Tarde**  
**3.2d(1)/3 Núm Equivo de Ges Informados por el Jgr Después de Acabar el H se Descubre Después de q el Rsltdo del Match Es Final**  
**3.2d(1)/4 Cambiar de Intención Acerca de Aliviarse con Pen No Es Dar un Núm de Gs Equivo**  
 (2) [Info al Contra sobre una Pen](#)  
**3.2d(2)/1 "Tan Pronto como sea Razonmte Posible" No Siempre es Antes del Próximo G del Contr**  
 (3) [Saber el Rsltdo del Match](#)  
**3.2d(3)/1 Info Delibmte de un Rsltdo del Match Incorrecto o No Corregir el Malentendido del Contra Sobre el Rsltdo del Match Puede Suponer la Desca**  
 (4) [Proteger los Derechos e Intereses Propios](#)  
**3.2d(4)/1 Significado de "Acordar" en la R 3.2d(4)**
- 3.3. SP**
- 3.3.a. **Ganador en SP**
- 3.3.b. **Anotar RSTDOs en SP**  
 (1) [Responsabilidades del Marcador: Anotar y Certif Rsltdos en la TarjRsltdos](#)  
**3.3b(1) Los Jgrs Deben Estar Acompañados por un Marcador Toda la V**  
**3.3b(2) La Info Colocada en un Lugar Incorrecto en la TarjRsltdos Puede Seguir Siendo Aceptable**  
**3.3b(2)/1 Los Jges Están Obligados Solo a Anotar los Rsltdos en una TarjRsltdos**  
**3.3b(2)/2 Aplicación de la Exp al Marcador q Deja de Cumplir Sus Responsabilidades**  
**3.3b(3) Se Puede Utilizar Otra TarjRsltdos Si la Oficial Es Dañada o Extraviada**  
**3.3b(3)/1 Los Rsltdos en la TarjRsltdos Deben Ser Identificables para el H Correcto**  
**3.3b(4)/1 Pena para el Jgor q Delibmte No Avisa al Comité de un Error Admin**

- (2) Responsabilidades del Jgr: Certificar los Rsltos Anotados en los Hs y Entregar la TarjRsltos
- (3) Rsltdo incorrecto para un H
- (4) El Jgr No Es Responsable de Anotar el Hcp en la TarjRsltos o de Sumar los Rsltos
- 3.3b(4)/1 Pen para el Jgr q Delibmte No Avisa al Comité de un Error Administrativo**

### 3.3.c. Dejar de Embocar

## 4. El EQUIPA del Jgr

### 4.1. Palos

#### 4.1.a. Palos Permitidos para realizar un G

- (1) Palos Conformes

**4.1a(1)/1 El Desgaste de un Palo por un Uso Normal No Cambia su Conformidad**

**4.1a(1)/2 No hay Pen por Ejecutar un G con un Palo No Conforme Cuando el G No Cuenta**

- (2) Uso, Reparación o Sustitución de un Palo Dañado Durante la V

**4.1a(2)/1 Signif de "Reparar"**

- (3) Cambiar Delibmte las Características De Juego del Palo Durante la V

#### 4.1.b. **Lím de 14 Palos;** Compartir, Añadir o Sustit Palos Durante una V

- (1) Lím de 14 palos

**4.1b/1 Cómo Aplicar la Pen para Ajustar el Match Una Vez que Cualquier Jgr Ha Comenzado el H Durante el Match**

**4.1b(1)/1 Los Palos Transportados para el Jgd Cuentan Dentro del Lím de 14 palos**

- (2) No se Comparten Palos

**4.1b(2)/1 Varios Jgrs Pueden Compartir Palos en una Bolsa**

**4.1b(2)/2 No esta Permitido Compartir Palos para Gs q Cuentan en el Rsltdo del Jgr**

- (3) No se Sustituyen los Palos Perdidos

- (4) Restricciones al Añadir o Sustituir Palos

**4.1b(4)/1 Se Pueden Ensamblar Componentes de Palos Cuando No Hayan Sido Llevados Por o Para el Jgr**

#### 4.1.c. Proc para Declarar Palos Fuera de Jgo

- (1) Durante la V

- (2) Antes de la V

### 4.2. Bs

#### 4.2.a. Bs Permitidas Durante el Jgo de una V

- (1) Debe Jugarse con Bolas Conformes

**4.2a(1)/1 Estatus de Una B q No Está en la Lista de BB Conformes**

**4.2a(1)/2 Estatus de las BB "X-Out", "Restauradas" y de "Prácticas"**

**4.2a(1)/3 No Hay Pen por Ejecutar un G con una B No Conforme Cuando el G No Cuenta**

- (2) No Debe Jugarse con una B Delibmte Alterada

#### 4.2.b. B se Rompe en Pedazos Durante el Jgo de un H

#### 4.2.c. B se Corta o Agrieta Durante el Jgo de un H

- (1) Levantar la B para Ver si está Cortada o Agrietada

- (2) Cuándo Puede Sustituirse por Otra B

### 4.3. Uso del EQUIPA

#### 4.3.a. Usos de EQUIPA Permitido y Prohibido

- (1) Distancia e Información Direccional

**4.3a/1 Limitaciones en el Uso de Materiales de Lectura de Green**

**4.3a/2 Cuándo el Uso de un Dispositivo de Alineación es Infracción**

**4.3a(1)/1 Restricciones en el Uso de Equipa Para Medir Pendientes**

- (2) [Info sobre el Viento y Otras Conds Meteorológicas](#)
- (3) [Info Recopilada Antes o Durante la V](#)
- (4) [Audio y Video](#)
- (5) [Guantes y Agentes de Sujeción \(Gripping\)](#)
- (6) [Dispositivos de Estiramiento y Ayudas para Entrenamiento o Swing](#)

#### 4.3.b. Equipa Utilizado por Razones Médicas

- (1) [Exención Médica](#)
- (2) [Cinta Adhesiva o Protección Similar](#)

|               |                                                                                                                |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>II.</b>    | <b>Jugar la V y un H (RS 5-6)</b>                                                                              |
| <b>5.</b>     | <b>Jugar la V</b>                                                                                              |
| <b>5.1.</b>   | <b>Signif de V</b>                                                                                             |
| <b>5.2.</b>   | <b>Practicar en el Campo Antes o Entre Vs</b>                                                                  |
|               | <b>5.2/1</b> Significado de “Campo” en la R 5.2                                                                |
| 5.2.a.        | MP                                                                                                             |
| 5.2.b.        | SP                                                                                                             |
|               | <b>5.2b/1</b> Signif de “Completar Su V Final de Ese Día” en SP                                                |
|               | <b>5.2b/2</b> Practicar en el Campo Antes de una V en una Competición en Días Consecutivos Puede ser Permitido |
|               | <b>5.2b/3</b> Aplicación de la Pen por Practicar en el Campo Antes de una V en SP                              |
| <b>5.3.</b>   | <b>Comenzar y Terminar la V</b>                                                                                |
| 5.3.a.        | Cuándo Comenzar la V                                                                                           |
|               | <b>5.3a/1</b> Circunstancias Excepcionales q Justifican No Aplicar la Pen por Horario de Salida                |
|               | <b>5.3a/2</b> Signif de “Lugar de Comienzo”                                                                    |
|               | <b>5.3a/3</b> Significado de “Listos para Jugar”                                                               |
|               | <b>5.3a/4</b> Jgr que Estando en el Lugar de Comienzo lo Abandona                                              |
|               | <b>5.3a/5</b> El Match Comienza en el Segundo H Cuando Ambos Jgrs Llegan Tarde                                 |
| 5.3.b.        | Cuándo Termina la V                                                                                            |
| <b>5.4.</b>   | <b>Jugar en Grupos</b>                                                                                         |
| 5.4.a.        | MP                                                                                                             |
| 5.4.b.        | SP                                                                                                             |
| <b>5.5.</b>   | <b>Practicar Durante la V o Mientras el Jgo Está Interr</b>                                                    |
| 5.5.a.        | Ningún G de Práctica Durante el Jgo del H                                                                      |
|               | <b>5.5a/1</b> Es Infracción un G de Práctica a una B de Tamaño Similar a una Bola Conforme                     |
| 5.5.b.        | Restricción sobre los Gs de Práctica Después de Completar el H                                                 |
| 5.5.c.        | Práctica Mientras el Jgo Está Suspen o Interr por Otro Motivo                                                  |
|               | <b>5.5c/1</b> Cuando se Reanuda una V en SP, No Está Autorizada la Practica                                    |
| <b>5.6.</b>   | <b>Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Jgo</b>                                                                   |
| <b>5.6.a.</b> | <b>Demora Irrazonable del Jgo</b>                                                                              |
|               | <b>5.6a/1</b> Ej de Demoras q Son Considerados Razonables o Irrazonables                                       |
|               | <b>5.6a/2</b> Normalmente Se Permiten 15 min para la Recuperación de Jgrs por Lesión o Enfermedad Repentina    |
| 5.6.b.        | Buen Ritmo de Jgo                                                                                              |

- [\(1\) Recomendaciones de Ritmo de Juego](#)
- [\(2\) Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego](#)
- [\(3\) Política de Ritmo de Juego del Cmté](#)

## 5.7. Interrumpir el Jgo; Reanudar el Jgo

### 5.7.a. Cuándo los Jgrs Pueden o Deben Interrumpir el Jgo

**5.7a/1** *Cuándo un Jgr ha Interrumpido el Juego*

### 5.7.b. Q Deben Hacer los Jgrs Cuando el CMTÉ Suspende el Jgo

**5.7b/1** *Dropar una B Después de q el Juego ha sido Suspendido No Es Incumplimiento de Interrumpir el juego*

[\(1\) Suspensión Inmediata \(Como Cuando Hay Peligro Inminente\)](#)

**5.7b(1)/1** *Circunstancias q Justifican el Incumplimiento del Jgr Para Interrumpir el Juego*

[\(2\) Suspensión Normal \(Como Debido a la oscuridad o Campo Injugable\)](#)

### 5.7.c. Q Deben Hacer los Jgrs al Reanudarse el Jgo

**5.7c/1** *Los Jgrs Deben Reanudar el Juego Cuando el Comté Concluye que No hay Peligro de Rayos*

[\(1\) Dónde Reanudar el Juego](#)

[\(2\) Cuándo Reanudar el Juego](#)

### 5.7.d. LEVAN la B Cuando se Interr el Jgo; REPON y SUSTI la B al Reanu el Jgo

[\(1\) Levantar la B Cuando el Juego se Interrumpe o Antes de Reanudar el Juego](#)

**5.7d(1)/1** *Si un Jgr Debe Aceptar Mejoras o Empeoras del Lie de una B en Bk Durante una Suspensión*

[\(2\) Qué Hacer Si la B o MarcB es Movido Mientras el Juego Estaba Interrumpido.](#)

|                        |
|------------------------|
| <h2>6. Jugar un H</h2> |
|------------------------|

### 6.1. Comenzar el Jgo de un H

#### 6.1.a. Cuándo Comienza el H

#### 6.1.b. La B Debe ser Jugada desde Dentro del Ár SAL

[\(1\) MP](#)

**6.1b(1)/1** *B Jugada desde Fuera del ÁrSal en MP y el Contrario No Cancela el G*

[\(2\) SP](#)

### 6.2. Jugar la B desde el Ár SAL

#### 6.2.a. Cuándo se Aplican las Rs del Ár SAL

#### 6.2.b. Rs del Ár SAL

[\(1\) Cuándo la B Está en el ÁrSal](#)

[\(2\) La B Puede Ser Acomodada o Jugada desde el Terreno](#)

[\(3\) Se Pueden Mejorar Ciertas Conds dentro del ÁrSal](#)

[\(4\) Restricciones a Mover las Marcas de Salida Cuando se Juega desde el ÁrSal](#)

**6.2b(4)/1** *Una Marca de Salida Movida Sin Mejora*

[\(5\) La B No Está En Juego Hasta que Se Realiza Un G](#)

[\(6\) Cuando la B en Juego Reposo en el ÁrSal](#)

### 6.3. B Usada en el Jgo del H

#### 6.3.a. Embocar con la Misma B Jugada desde el Ár SAL

**6.3a/1** *Que Hacer Cuando las BB Son Intercambiadas en un Lugar Desconocido*

(1) Cuando un Jgr Está Autorizado o No Está Autorizado a Sustituir su *B*

(2) La *B* Sustituta se Convierte en la *B* en Juego

(3) Realizar un *Ge* a Una *B* Incorrectamente Sustituta

### 6.3.b. Sustitución de la *B* Durante el Jgo del H

### 6.3.c. **B EQUIVO**

(1) Realizar un *G* a una *B* Equivocada

**6.3c(1)/1 Signifi de “Gs de Pen Sólo por Jugar Esa B”**

(2) Cómo Proceder Cuando la *B* del Jgr Fue Jugada por Otro Jgr como *B* Equivocada

### 6.3.d. Cuando un Jgr Puede Jugar Más de Una *B* a la Vez

## 6.4. Orden de Jgo Durante el Jgo del H

### 6.4.a. MP

(1) Orden de Juego

(2) El *Contrario* Puede Cancelar el *G* del Jgr Realizado Fuera de Turno

### 6.4.b. SP

(1) Orden de Juego Normal

**6.4b(1)/1 Signif de “Mismo Orden” en la R 6.4.b.(1) Cuando los Jgrs Juegan Fuera de Orden en el ÁrSal Anterior**

(2) Jugar Fuera de Turno de una Manera Segura y Responsable (“Ready Golf” o “Listos para Jugar”)

### 6.4.c. Cuando un Jgr Juega *B* PROVI u Otra *B* desde el Ár SAL

**6.4c/1 No se Puede Cancelar un *G* Cuando la *B* Provi Fue Jugada Fuera de Turno desde el ÁrSal**

### 6.4.d. Cuando el Jgr Toma ALIV o Juega *B* PROVI desde Cualq Lugar EXCPT del Ár SAL

(1) Tomar Alivio para Jugar una *B* desde un Lugar Diferente a Donde Reposa

(2) Jugar *B* Provi

## 6.5. Completar el Jgo de un H

**6.5/1 Cuando un Jgr o Bando ha Completado un H**

## III. Jugae la *B* (Rs 7 - 11)

### 7. Búsqueda de la *B*: Encontrar e IDENTIF la *B*

#### 7.1. Cómo Buscar la *B* Adecumte

##### 7.1.a. El Jgr Puede Realizar Acciones Razo para Encontrar e IDENTIF la *B*

**7.1a/1 Ej de Acciones que Son Improbables que Formen Parte de una Búsqueda Adecuada**

##### 7.1.b. Cómo Proc si Se Mueve Arena q Afecta el Lie de la *B* Mientras se Está Intentando Encont o IDENTIF

#### 7.2. Cómo IDENTIF la *B*

**7.2/1 Identificando una *B* q No Puede Recuperarse**

#### 7.3. LEVAN la *B* para IDENTIFla

#### 7.4. *B* ACCMTE MVDA al Tratar de Encontrarla o IDENTIF

**7.4/1 Estimando el Pto de Reposo Original Donde Reponer la *B* Movida Durante la Búsqueda**

**7.4/2 Signif de “Tratando de Encontrar”**

**7.4/3 *B* Mvda Cuando la Búsqueda estaba Temporalmente Detenida**

## **8. El Campo se Juega Como se Encuentra**

### **8.1. Acciones del Jgr q Mejoran las CONDs q Afectan al G**

#### **8.1.a. Acciones q No Se Permiten**

(1) Mover, doblar o romper cualquier...

(2) Mover un *IS* o una *OM* a una posición determinada (como para construir un *Stance* o *Mejorar la Línea de Juego*)

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

(4) Quitar o aplastar arena o tierra suelta.

(5) Quitar rocío, escarcha o agua.

**8.1a/1 Ej de Acciones Que Es Probable Que Creen Una Ventaja Potencial**

**8.1a/2 Ej de Acciones Que No Es Probable Que Creen Una Ventaja Potencial**

**8.1a/3 Jgr q Mejora las Conds Del G Pretendido Infringe la R Incluso Si Se Ejecuta Un G Dif**

**8.1a/4 Ej de Mover, Doblar o Romper una OI**

**8.1a/5 Construirse Un *Stance* Mediante la Colocación De Un Obj Como Una Toalla No Está Permitido**

**8.1a/6 Alterar la Superficie del Terreno para Construirse Un *Stance* No Está Permitido**

**8.1a/7 El Jgr Puede Sondear Cerca de la B para Deter si Debajo de la Superficie del Terreno Hay Raíces de Árbol, Rocas u *Obsts*, pero Solo si Esto No Mejora las Conds**

**8.1a/8 Alterar la Superficie del Terreno en Un *ÁrAlivio* No Está Permitido**

**8.1a/9 Cuándo el Divot (Chuleta) Es Repuesto y No Debe Quitarse o Presionarse**

**8.1a/10 El Jugador Está Autorizado a Volver a Colocar en la Posición Prevista una Parte Movable de una OI**

#### **8.1.b. Acciones q Se Permiten**

(1) Búsqueda adecuada de su b llevando a cabo acciones razonables para encontrarla e identif

(2) Realizar acciones razonables para quitar los *IIS* y las *OOMM*

(3) Realizar acciones razonables para *Marcar* el pto de reposo de la b, levantarla y *Reponerla* de acuerdo con las Rs 14.1 y 14.2.

(4) Apoyar el palo ligeramente en el suelo inmedmte delante o detrás de la b. "Apoyar el palo ligeramente" significa permitir que el peso del palo sea soportado por hierba, tierra, arena u otro material sobre o encima de la superficie del terreno

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

(6) Adoptar el *Stance* adecuadamente llevando a cabo las acciones razonables para llegar a la b y tomar el *tance*.

(7) Ejecutar un *G* o *backswing* (subida del palo) para un *G* q se realiza.

(8) En el *ÁrSal*:

(9) En un *Bk*, alisar arena para cuidar el *Campo* después de que una b jugada desde el *Bk* se encuentra fuera del mismo

(10) En el *Green*, quitar arena y tierra suelta y reparar daños

(11) Mover un obj nat para ver si está suelto.

**8.1b/1 Jgr Autorizado a Excavar Firmemente con los Pies Más de Una Vez al Adoptar el *Stance***

**8.1b/2 Ej de "Tomar *Stance* Adecuadamente"**

**8.1b/3 Ej de No "Tomar *Stance* Adecuadamente"**

**8.1b/4 Mejorar las Conds en el *ÁrSal* Está Limitado al Suelo**

**8.1b/5 Jugador Alisa el *Bk* para "Cuidar el *Campo*" Después de Jugar Desde el *Bk* y Estar Fuera del Mismo**

**8.1b/6 Cuándo el Daño Que Está Parcialmente Dentro y Parcialmente Fuera del *Green* Puede Ser Reparado**

#### **8.1.c. Evitar la PEN Restaurando la Mejora de las CONDs q Infringió la R 8.1.a(1) o 8.1.a(2)**

(1) Cómo Restaurar las Condiciones Mejoradas al Mover, Doblar o Romper un Obj

(2) Cómo Restaurar las Condiciones Mejoradas al Mover un Obj a una Posición Determinada

#### 8.1.d. Restaurar las CONDS Empeoradas Después de q la B quedó en REPO

(1) Cuándo Se Permite Restaurar las Condiciones Empeoradas

**8.1d(1)/1 Ej Donde un Jugador Está Autorizado a Restaurar Conds Alteradas por Acciones de Otra Perso o InflExt**

**8.1d(1)/2 El Jugador Tiene Derecho a Mantener IISS u OOMM Donde Estaban Cuando la B Quedó en Reposo**

(2) Cuándo No Se Permite Restaurar las Condiciones Empeoradas

**8.1d(2)/1 Ej de Conds Alteradas por un Obj Nat o Fuerzas Nat Donde un Jgr No Está Autorizado a Restaurar las Conds Empeoradas**

**8.1d(2)/2 El Jgr No Está Autorizado a Restaurar las Conds q Afectan al G Cuando Se Han Empeorado por el Caddie u Otra Perso Petición del Jgd**

**8.1d(2)/3 Si un Jgr Entra en un Bnr en la Lín de Juego No Debe Restaurar las Conds Empeoradas**

#### 8.2. Acciones DELIBs del Jgr para Alterar Otras CONDS FIS y Afectar la Propia B del Jgr en REPO o al G a realizar

8.2.a. Cuándo se Aplica la R 8.2

8.2.b. Acciones PROHI para Alterar otras CONDS FIS

**8.2b/1 Ej de Acciones Deliberadas de Un jugador Para Mejorar Otras Cond Físicas q Afectan Su Propio Juego**

#### 8.3. Acciones DELIBs del Jgr para Alterar CONDS FIS q Afectan la B en REPO de Otro Jgr o al G q va a realizar

**8.3/1 Ambos Jgrs Son Penalizados si Las Condis Fís Son Mejoradas con Conoci Del Otro Jgr**

8.3.a. Cuándo se Aplica la R 8.3

8.3.b. Acciones PROHI para Alterar otras CONDS FIS

### 9. B Jugada como REPO; B en REPO LEVAN o MVDA

ANDR

#### 9.1. B Jugada como REPO

9.1.a. Jugar la B desde el Donde quedó en REPO

9.1.b. Cómo Proc Cuando la B se Mueve Durante el Backswing o el G

#### 9.2. Decidir si la B se Ha MVDO y q Causó el MVTO

9.2.a. Decidir si la B se Ha MVDO

**9.2a/1 Cuándo Se Considera Que una Bola se Ha Movido**

**9.2a/2 El Jgr es Responsable de las Acciones que Causan que una B se Mueva Incluso Cuando No es Consciente de Que la B se MoviÓ**

9.2.b. Decidir Qué Causó el MVTO de la B

(1) Cuatro Posibles Causas

(2) Estandar "ConoVirtCerto" para Decidir La Causa del Mvto de la B

**9.2b/1 Determinar si las Acciones del Jgr Causaron el Mvto de la b Cuando hay Equipa Implicado**

#### 9.3. B MVDA Por FUERNAT

#### 9.4. B LEVAN o MVDA por el JGR

9.4.a. Cuándo una B LEVAN o MVDA Debe Ser Repuesta

**9.4a/1 Proc para Cuando la B de un Jgr es Desalojada de un Árbol**

9.4.b. PEN por LEVAN o Tocar DELIBmte la B o Causar q se Mueva

9.4b/1 Bola Tocada Delibmte pero No Movida Supone Pen para el Jgr  
 9.4b/2 Signif de "Mientras" en la R 9.4b Excp 4  
 9.4b/3 Signif de "Acciones Razonables" en la R 9.4b Excp 4  
 9.4b/4 Jgr Levanta la B Según la R 16 1b q Autoriza el Alivio, pero Posteriormente Decide No Tomar Alivio sin Pen

## 9.5. B LEVAN o MVDA por el CONTRA en MP

9.5.a. Cuándo una B LEVAN o MVDA Debe Ser Repuesta

9.5.b. PEN por LEVAN o Tocar DELIBmte la B o Causar q se Mueva

9.5b/1 Jgr Declara Como Suya una B Encontrada y Esto Causa que el *Contrario* Levante Otra B q Resulta Ser la B del Jgr

## 9.6. B LEVAN o MVDA por INFEXT

9.6/1 *InfExterna* Movida por el Viento Causa que la B Mueva

9.6/2 Dónde Reponer la B Cuando Fue Movida desde una Ubicación Desconocida

9.6/3 Jgor Descubre Después de Efectuar el G que la B Fue Movida

9.6/4 B en Reposo Jugada y Posteriormente Se Descubre Haber Sido Movida por *InfExt*; B Resulta Ser *B Equivocada*

## 9.7. MARCB LEVAN o MVDO

9.7.a. B o MARCB Debe Ser Repuesto

9.7.b. PEN por LEVAN el MARCB o Causar q se Mueva

# 10. Preparar y Realizar un G; Consejo y Ayuda; Caddies

## 10.1. Realizar un G

10.1.a. Golpear Adecumte la B

10.1a/1 Ej de Empujando, Arrastrando o Acucharando

10.1a/2 Otro Material Puede Intervenir Entre la B y la Cabeza del Palo Durante el G

10.1.b. Anclando el Palo

10.1b/1 El Jgr No Debe Anclar el Palo con el Antebrazo Contra el Cuerpo

10.1b/2 El Contacto Deliberado con la Ropa Durante el G Es una Infracción

10.1b/3 El Contacto Inadvertido Con la Ropa Durante el G No Es Una Infracción

10.1.c. Realizar un G estando a **HORCAJADAS** o Sobre la LÍNJUEGO

10.1.d. Jugar B en MVTO

## 10.2. Consejo y Otra Ayuda

10.2.a. Consejo

10.2a/1 El Jgr Puede Obtener Info de un *Caddie* Compartido

10.2a/2 El Jgr Debe Intentar Rechazar el *Consejo* q Se le Está Dando de Manera Voluntaria

10.2.b. Otra Ayuda

(1) Obtener Ayuda del *Caddie* con la Línea de Juego u Otra Info sobre la Dirección

10.2b/1 El Uso de un Self-Standing Putter (putters que permanecen en pie) para Ayudar a Alinearse No Está Permitido

(2) Obtener Ayuda del *Caddie* con la Línea de Juego u Otra Info sobre la Dirección Antes de ejecutar el G, sólo el jgr y su *Caddie* pueden indicar la Línea de *Juego*, pero con estas restricciones:

(3) No Colocar Ningún Obj para Ayudar a Alinearse, Adoptar Stance o Realizar el Swing

10.2b(3)/1 Colocar la Cabeza del Palo Sobre el Terreno Detrás de la B Para Ayudar al Jgr a Adoptar un Stance Está Permitido

10.2b(3)/2 Aplazamiento de la Aplicación para Determinados Usos de los Self-Standing Putters (putters que permanecen en pie)

(4) Zona Restringida para el Caddie Antes de que el Jugador Realice el G

**10.2b(4)/1 Ej de Cuándo el Jugador Comienza a Tomar su Stance**

(5) Ayuda Física, Eliminar Distracciones, y Protección de los Elementos

**10.2b(5)/1 El Jgr Puede Pedir a Otra Perso q No Estaba Colocada Delibmte q Se Mueva o q Permanezca en el Sitio**

**10.2b(5)/2 El Jgr Puede Vestir Ropa de Protección**

### **10.3. Caddies**

**10.3.a. El Caddie Puede Ayudar al Jgr Durante la V**

(1) El Jgr Sólo Puede Tener un *Caddie* a la Vez

(2) Dos o Más Jgrs Pueden Compartir un *Caddie*

**10.3a/1 El Jgr Transporta Palos en un Coche de Golf Motorizado y Contrata a Una Perso para Llevar a Cabo Todas las Demás Funciones de un *Caddie***

**10.3a/2 El Jgr Puede Ejercer De *Caddie* de Otro Jgr Cuando No Está Jugando una V**

**10.3.b. Q Puede Hacer un Caddie**

(1) Acciones Siempre Permitidas

(2) Acciones Permitidas Sólo con la Autorización del Jgr

(3) Acciones no Permitidas

**10.3.c. El Jgr es Responsable de as Acciones de su Caddie e Infraccs de las Rs**

## **11. B en MVTO ACCMTE Golpea a una PERSONA, Animal u OBJ; Acciones DELIBs para Afectar una B en MVTO**

### **11.1. B en MVTO Ga ACCMTE a una PERSONA o INFEXT**

**11.1.a. No Hay PEN para Ningún Jgr**

**11.1.b. Lugar desde Donde la B Debe Ser Jugada**

(1) Cuando la B Se Juega desde Cualq Lugar Excp desde el Green

(2) Cuando la B es Jugada desde el Green

**11.1b/1 Jugar desde Donde la B Quedo en Reposo Cuando el G No Cuenta Es Jugar desde *Luga Equivocado***

**11.1b/2 Q Hacer Cuando la B se Mueve Después de Haber Sido Accidmte Desviada o Detenida**

**11.1b/3 Q Hacer Cuando la B Jugada desde Cualq Lugar, Excp el Green, es Desviada o Cogida por un Animal**

### **11.2. B en MVTO DELIBmte DESVI o DET por una PERSONA**

**11.2.a. Cuándo se Aplica la R 11.2**

**11.2a/1 *Equipa* Dejado en una Posición Después de q el Jgr Se Dé Cuenta De q Podría Ser de Ayuda si la B lo golpeará**

**11.2.b. Cuándo se Aplica PEN a un Jgr**

**11.2.c. Lugar desde Donde una B DELIBmte DESVI o DET Debe Jugarse**

(1) G Jugado Desde Cualq Sitio que no Sea el *Green*

(2) G Realizado desde el *Green*

### **11.3. Quitar DELIBmte OBJTs o Alterar las CONDs para Afectar B en MVTO**

**11.3/1 El Resultado de las Acciones Deliberadas para Influir en una B en Mvto es Irrelevante**

#### **IV. Rs Específ para BKs y Greens (Rs 12-13)**

##### **12. BKs**

##### **12.1. Cuándo la B está en un BK**

##### **12.2. Jugar B en BK**

##### **12.2.a. Quitar IISS y OOMM**

**12.2a/1 Mejora Resultante al Retirar IS u OM de un Bk**

##### **12.2.b. Restricciones sobre Tocar la Arena en BK**

(1) Cuándo Hay Pen por Tocar la Arena

(2) Cuándo No Hay Pen por Tocar la Arena

(3) No Hay Restricciones Una Vez que la B ha Sido Jugada y Está Fuera del Bk

**12.2b/1 La R 12 2b Se Aplica a un Montículo de Arena Extraído de un Agujero de Anim en un Bk**

**12 2b/2 Si un Jgr Puede Sondear en un Bk**

**12 2b/3 La R 12 2 Continúa Aplicándose Cuándo el Jgr Ha Levantado Su B del Bk para Aliviarse, pero Aún No Ha Decidido Si Aliviarse Dentro o Fuera del Bk**

##### **12.3. Rs Específ ALIV para una B en BK**

#### **13. Greenes**

##### **13.1. Acciones Permitidas o Requeridas en Green**

##### **13.1.a. Cuándo Está la B en el Green**

##### **13.1.b. Marcar, LEVAN y LIMP la B en Green**

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

**13.1c Mejotas Permitidas en Green**

(1) Quitar Arena y Tierra Suelta

(2) Reparar Daños

**13.1c(2)/1 Un Hoyo Dañado es Parte del Daño en el Green**

**13.1c(2)/2 El Jgr Puede Solicitar Ayuda del Comité Cuando es Incapaz de Reparar el Daño en el Green**

##### **13.1.d. Cuando la B o el MARCB se Mueve en el Green**

(1) No Hay Pen por Mover Accidmte la B

(2) Cuándo Hay que Reponer Una B Movida por FuerNat

**13.1d(2)/1 La B Debe Ser Repuesta si Se Mueve Después de Colocarla al Tomar Alivio**

##### **13.1.e. Prohibido Probar el Green de Forma DELIB**

**13.1e/1 Probar Cualquier Green de Forma Deliberada Está Prohibido**

##### **13.1.f. ALIV Obligatorio de un Greene EQUIVO**

(1) Signif de Interferencia por Greene Equivocado

(2) Obligatorio Aliviarse

(3) No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable

##### **13.2. El ASTABAN**

##### **13.2.a. Dejar el ASTABAN en el H**

(1) El jgr Puede Dejar el Asta de la Bandera en el H

(2) No Hay Pen si la B golpea al AstaB Dejada en el H

**13.2a(1)/1 El Jgr Tiene Derecho a Dejar el AstaB en la Posición que el Grupo que le Precede la Dejó**

(3) Limitaciones del Jgr Respecto a Mover o Quitar el AstaB Dejada en el H Mientras la Bola está en Mvto

(4) Limitación de Otros Jgrs Respecto a Mover o Quitar el AstaB a Cuando el Jgr Ha Decidido Dejarla en el H

**13.2a(4)/1 AstaB No Atendida Quitada Sin Autorización del Jgr Puede Ser Repuesta**

**13.2.b. Quitar el ASTABAN del H**

(1) El Jgr Puede Tener el AstaB Quitada del H

**13.2b(1)/1 El Jgr Puede Ejecutar un G Mientras Sostiene el AstaB**

(2) Q Hacer Si la B golpea al AstaB o a la Persona q la Atiende

**13.2.c. B Reposando Contra el ASTABAN Dejada en el H**

**13.3. B q Sobrepasa el Borde del H**

**13.3.a. Tiempo Espera para Ver Si la B q Sobrepasa Borde del H Cae Dentro**

**13.3a/1 Signif de Tiempo Razonable para que el Jgr Llegue al H**

**13.3.b. Q Hacer Si la B q Sobrepasa Borde del H es LEVAN o MVDA Antes de Fin Tiempo Espera**

**13.3b/1 Q Hacer Cuando la B en Reposo del Jgr Sobrepasa el Borde del H y se Mueve Cuando el Jgr Quita el AstaB**

**V. LEVAN y Volver a Poner una B en Jgo (R 14)**

**14. PROCs para la B: Marcar, LEVAN y LIMP; REPO en PTO REPO; DROP en Ár ALIV; Jugar desde Lugar EQUIVO**

**14.1. Marcar, LEVAN y LIMP la B**

**14.1.a. El PTO REPO de una B q ha de ser LEVAN y Repuesta Debe ser Marcado**

**14.1a/1 Marcando la Bola Correctamente**

**14.1.b. Quién Puede LEVAN la B**

**14.1.c. LIMPIAR la B**

**14.1c/1 El Jgr Debe Ser Cuidadoso, Cuando Levante la B No Puede Ser Limpiada**

**14.1c/2 Cúando una Bola Movida Puede Ser Limpiada**

**14.2. REPO la B en el PTO REPO**

**14.2.a. La B ORIG Debe ser Usada**

**14.2.b. Quién Debe REPO la B y Cómo Debe ser Repuesta**

(1) Quién Debe Reponer la B

(2) Cómo Debe Reponerse la B

**14.2b(2)/1 El jgr Dropa la Bola Cuando La B se Debe Reponer**

**14.2.c. Pto donde la B es Repuesta**

**14.2c/1 La B Puede Ser Repuesta en Casi Cualquier Orientación**

**14.2c/2 Quitar I/SS del Pto Donde la B Debe Ser Repuesta**

**14.2c/3 La B No Debe ser Presionada Contra el Suelo Cuando se Reponga**

**14.2.d. Dónde REPO la B Cuando se Altera el Lie ORIG**

(1) B en Arena

(2) B en Cualquier Otro Lugar Exp en Arena

**14.2d(2)/1 Lie Alterado Podría Ser el "Punto Más Cercano con el Lie Más Similar"**

**14.2.e. Q Hacer si la B Repuesta No Permanece en el PTO REPO ORIG**

**14.2e/1 El Jgr Debe Aliviarse con Pen Cuando el Pto en Donde la B Permanecerá en Reposo Está Más Cerca del H**

### **14.3. DROP en Ár ALIV**

14.3.a. Se Puede Usar la B ORIG u Otra B

14.3.b. La B Debe Ser DROP Correctmte

(1) El Jugador Debe Dropar La B

(2) La B Debe *Droparse* Directmte desde la Altura de la Rodilla Sin Tocar al Jur o el *Equipa*

**14.3b(2)/1 B Dropada desde la Altura de la Rodilla en una Zona Irregular**

(3) La B Debe Ser *Dropada* en el *Área de Alivio* (o en la Línea)

(4) Q Hacer si la B es Dropada Incorrectamente

**14.3b(4)/1 - Se Aplica la Pen Gral Bajo la R 14.7a**

14.3.c. B DROP Correctmte Debe Quedar en REPO en el Ár ALIV

**14.3c/1 El Área de Alivio Incluye Todo lo que haya Dentro del Área de Alivio**

**14.3c/2 La B Puede ser Dropada en una Zona de Juego Prohibido**

(1) El Jgr Ha Tomado Alivio Cuando la B Dropada Correctamente Queda en Reposo en el Ár Alivio

**14.3c(1)/1 Q Hacer Cuando una B Dropada se Mueve Después de Quedar en Reposo contra el Pie del Jugador o su *Equipa***

(2) Q Hacer si la B *Dropada* Correctamente Queda en Reposo Fuera del *Área de Alivio*

**14.3c(2)/1 Donde Colocar una B Dropada de Manera Correcta Dos Veces en Un *Área de Alivio* con un Arbusto dentro del *Área de Alivio***

14.3.d. Q Hacer si la B DROP Correctmte es DELIBmte DESVI o DET por una PERSO

### **14.4. Cuándo la B del Jgr está Nuevamte en Jgo Después de q la B ORIG Quedó Fuera de Jgo**

**14.4/1 Una B Colocada No Está en Juego Excp q Haya Intención de Ponerla en Juego**

**14.4/2 Los *Dropajes* de Prueba No Están Permitidos**

### **14.5. Corregir un Error Cometido al SUSTI, REPON, DROP o COLO la B**

14.5.a. El Jgr Puede Corregir el Error Antes de q la B sea Jugada

14.5.b. Cuándo Puede el Jgr Cambiar a una R de ALIV dif o Cambiar Opción ALIV al Corregir el Error

(1) Cuando la B Fue Puesta En Juego bajo Una R No Aplicable y Fue Dropada o Colocada En Lugar Correcto, pero la R Requiere q la B Sea Dropada o Colocada Nuevamente

**14.5b(1)/1 El jur Puede Cambiar Donde la B es Dropada en la Línea Cuando Dropa de Nuevo al Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás**

**14.5b(1)/2 El jgr puede Cambiar de Área del Campo en el Área de Alivio Cuando Dropa de Nuevo**

(2) Cuando la B Fue Puesta en Juego bajo Una R Aplicable pero la B Fue *Dropada* o Colocada En *Lugar Equivocado*

(3) Cuando la B Fue Puesta en Juego bajo Una R

14.5.c. No hay PEN para las Acciones Realizadas Después del Error Relacionadas con la B ORIG

### **14.6. Jugar el G Siguiente Desde Donde se Jugó el G Anterior**

14.6.a. G Anterior Realizado Desde el Ár SAL

14.6.b. G Anterior Realizado Desde ÁrGRAL, Ár PEN o BK

14.6.c. G Anterior Realizado desde Green

## 14.7. Jugar Desde Lugar EQUIVO

- 14.7.a. Lugar Desde Dónde la B Debe ser Jugada
- 14.7.b. Cómo Completar un H Después de Jugar Desde Lugar EQUIVO en SP
- 14.7b/1 El Jgr Es Penalizado por Cada G Efectuado desde Un Área Donde el Juego Está Prohibido**
- 14.7b/2 B en Lugar Equivocado si el Palo golpea la Condición de la que se Tomó Alivio**
- (1) El Jgr Debe Decidir Si Completar el H con la B Jugada desde *Lugar Equivocado* o Corregir el Error Jugando Desde el Lugar Correcto
- (2) Jugador que Intenta Corregir el Error Debe Informar al *Comité*
- (3) Cuando el Jgr Intentó Corregir el Error, el *Comité* Decidirá el Resultado del Jugador para el *Hoyo*

## VI ALIV Sin PEN (Rs 15 - 16)

### 15. ALIV de IISS y OOMM (Incluyendo B o MARCB Ayudando o Interf el Jgo)

#### 15.1. IISS

##### 15.1.a. Quitar IS

**15.1a/1 Quitar IISS Suelos del Ár Alivio o Pto donde la B va a ser Dropada, Colocada o Repuesta**

##### 15.1.b. B MVDA al Quitar IS

#### 15.2. OOMM

##### 15.2.a. ALIV de OM

(1) Quitar OM

(2) Alivio Cuando la B Está Dentro o Sobre la OM en Cualqr Lugar del Campo Excp en el Green

(3) Alivio Cuando la B Está Dentro o Sobre la OM en el Green

##### 15.2.b. ALIV para B No Encontrada Pero Dentro o Sobre OM

#### 15.3. B o MARCB q Ayuda o Interf el Jgo

##### 15.3.a. B en el Green Q Ayuda al Jgo

**15.3a/1 - La Infracción de la R por Dejar una B q Ayuda en Su Lugar de Reposo No Requiere Conocer la R**

**15.3a/2 Los Jgrs Están Autorizados a Dejar la B q Ayuda en MP**

##### 15.3.b. B en Cualq Lugar del Campo Q Interf en el Jgo

##### 15.3.c. MARCB q Ayuda o Interf en el Jgo

## 16. ALIV de CONDs Anormales del Campo (Incluy OOII); COND de ANIMPE, B EMPOT

### 16.1. CAC (Incluy OOII)

**16.1/1 El Alivio de una CAC Puede resultar en Mejores o Peores Condiciones**

**16.1/2 Si existe Interferencia de Una Segunda CAC después de Tomar Alivio Total de una Primera Condición, Se Puede Tomar Alivio de Nuevo**

**16.1/3 El Jur Puede Elegir Tomar Alivio de Cualquier Condición Cuando Existe Interferencia de Dos Condiciones**

**16.1/4 Como Tomar Alivio Cuando la B Reposo Sobre Una Parte Elevada de Una OI**

**16.1/5 Cómo Medir el PMCAT Total Cuando una B Está Bajo Tierra en una CAC**

**16.1/6 El Jgr Puede Esperar para Determinar el PMCAT Cuando la Bola Está Moviéndose en Agua**

##### 16.1.a. Cuándo se Permite el ALIV

(1) Signif de Interferencia de una CAC

(2) Se Permite el Alivio en Cualq Parte del *Campo Excp* Cuando la B está en un *Ár PEN*

(3) No se Permite el Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la B

**16.1a(3)/1 *Obstr q Interfiere con un G Anormal Puede No Impedir q el Jgr Tome Alivio***

**16.1a(3)/2 El Jgr No Puede Usar un G Claramente Irrazonable para Conseguir Alivio de la Condición**

**16 1a(3)/3 Aplicación de la R 16 1a(3) Cuando la B Reposo Bajo Tierra en Un Agujero de *Animal***

16.1.b. ALIV para una B en *ÁrGRAL*

**16.1b/1 Proc de Alivio Cuando la B Reposo Bajo Tierra en una CAC**

16.1.c. ALIV para una B en BK

(1) Alivio sin Pen: Jugando desde el *Bk*

**16.1c/1 Jugador Toma el Máx Alivio Disponible; Luego Decide Aliviarse en Línea Hacia Atrás**

**16 1c/2 Después de Levantar la B, el Jgr Puede Cambiar las Opciones de Alivio Antes de Poner una B en Juego**

(2) Alivio con Pen: Jugando desde Fuera del *Bk* (Alivio en Línea Hacia Atrás)

16.1.d. ALIV para B en Green

16.1.e. ALIV para B No Encontrada pero Dentro o Sobre Una CAC

16.1.f. ALIV Obligatorio por Interf de ZONAJPROHI en una CAC

(1) Alivio Cuando la B Está en una ZonaJProhi en Cualq Parte del Campo Excp en un *Ár PEN*

(2) Alivio Cuando la ZonaJProhi Interfiere con el Stance o Swing para una B en Cualq Parte del Campo Excp en un *Ár PEN*

**16.2. Condición de ANIMPELI**

16.2.a. Cuándo se Permite el ALIV

**16.2.b. ALIV por COND de ANIMPELI**

(1) Cuando La B Reposo en Cualquier Sitio Excepto en un *Ár PEN*

(2) Cuando la B Reposo en un *Ár PEN*

(3) No Se Permite el Alivio Sin Pen Cuando Es Claramente Irrazonable.

**16.3. B EMPOT**

16.3.a. Cuándo se Permite el ALIV

(1) La B Tiene q Estar *Empotrada* en el *ÁrGral*

(2) Determinando si la B Está *Empotrada*

**16.3a(2)/1 Determinando Si Una B Está *Empotrada* en Su Propio Pique**

16.3.b. ALIV por B EMPOT

**16.3b/1 Tomar Alivio de B Empotrada Cuando el Punto Inmedmte Detrás de la Bola no Está en el *ÁrGral***

**16.4. LEVAN la B para ver si Reposo en una COND Donde está Permitido el ALIV**

**VII. ALIV Con PEN (Rs 17 - 19)**

**17 Árs PEN**

**17.1. Opciones para B en *Ár PEN***

17.1.a. Cuándo la B Está en el *Ár PEN*

**17 1a/1 B Perdida en *Ár PEN* o en CAC Adyacente al *Ár PEN***

17.1.b. El Jgr Puede Jugar la B como REPO en *Ár PEN* o Tomar ALIV con PEN

17.1.c. ALIV para B No Encontrada pero en el *Ár PEN*

- 17.1.d. ALIV para B en Ár PEN**  
 (1) Alivio de *G&Dis*  
 (2) Alivio de Línea Hacia Atrás  
 (3) Alivio Lateral (Solo Para *ÁrePen* Rojas)  
**17.1d(3)/1 El Jgr Puede Medir a Través del Ár PEN al Tomar Alivio Lateral**  
**17 1d(3)/2 El Jgr Dropa una B Basándose en una Estimación de Donde la B Cruzó por Última Vez el Margen del Ár PEN q Resulta Ser Un Punto Equivocado**
- 17.1.e. ALIV Obligatorio por Interf de ZONAJPROHI en Ár PEN**  
 (1) Cuando la B Reposa en *ZonaJProhi* en Ár PEN  
 (2) Cuando la *ZonaJProhi* en el *Campo* Interfiere con el *Stance* o *Swing* para una B dentro de Ár PEN
- 17.2. Opciones Después de Jugar Una B Desde un Ár PEN**
- 17.2.a. Cuando la B Jugada Desde Ár PEN queda en Reposo en la Misma u Otra Ár PEN**  
 (1) Opciones de Alivio Normales  
 (2) Opción de Alivio Adicional: Jugando desde Donde el Último G fue Ejecutado Fuera del Ár PEN
- 17.2.b. Cuando la B Jugada desde Ár PEN se Pierde, Está FL o Injugable Fuera del Ár PEN**  
**17.2b/1 Ej de Opciones de Alivio Permitidos por la Regla 17.2.b**
- 17.3. No Hay ALIV Bajo Otras Rs para B en Ár PEN**

|                                                        |
|--------------------------------------------------------|
| <b>18. ALIV por G&amp;DIS, B Perdida o FL, B PROVI</b> |
|--------------------------------------------------------|

- 18.1. El ALIV con PEN de G&DIS Permitido en Cualq Momento**  
**18.1/1 Una B Acomodada Puede Ser Levantada Cuando la B Original es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de los Tres Minutos**  
**18 1/2 La Pen No Puede Ser Evitada Al Jugar Bajo *G&Dis***
- 18.2. B Perdida o FL: Debe Tomarse ALIV por G&DIS**
- 18.2.a. Cuándo una B Está Perdida o FL**  
 (1) Cuándo Una B Está Perdida  
**18.2a(1)/1 Tiempo Permitido para la Búsqueda Cuando la Búsqueda Es Interrumpida Temporalmente**  
**18 2a(1)/2 El *Caddie* Es Requerido a No Empezar la Búsqueda de la B del Jg Antes q el Jgr**  
**18 2a(1)/3 Signif de “Tiempo Razonable para Hacerlo” al Identificarla B**  
 (2) Cuándo Está Una Bola FL  
**18.2a(2)/1 Bola Movida FL por Corriente de Agua**
- 18.2.b. Q Hacer Cuando la B está Perdida o FL**
- 18.3. B PROVI**
- 18.3.a. Cuándo se Permite Jugar B PROVI**  
**18.3a/1 Cuándo Un Jugador Puede Jugar Bola Provisional**  
**18 3a/2 Jugar la B Provisional Después de Haber Iniciado la Búsqueda Está Permitido**  
**18 3a/3 Cada B Se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada desde Ese Mismo Lugar**
- 18.3.b. Anunciar el Jgo de B PROVI**  
**18 3b/1 Declaraciones q “Claramente Indican” q se Está Jugando Una Bola Provisional**
- 18.3.c. Jugar B PROVI Hasta Q se Convierta en la B en Jgo o se Abandone**  
 (1) Jugando la *Bola Provisional* Más de Una Vez  
**18.3c(1)/1 Aunque Se Llevan a Cabo Acciones con la B Provi, Sigue Siendo B Provi**

(2) Cuándo la *Bola Provisional* se Convierte en *Bola en Juego*

**18.3c(2)/1** El Pto Estimado de La B Original Se Usa Para Determinar qué Bola Está en Juego

**18 3c(2)/2** El *Contrario* u Otro Jgr Puede Buscar la B del Jgr a Pesar de la Petición del Jgr

**18 3c(2)/3** Cuando el Resultado con la B Provi *Embocada* Se Convierte en el Resultado del H

**18 3c(2)/4** Bola Provi Levantada por el Jugador Posteriormente se Convierte en La *Bola en Juego*

(3) Cuándo Hay Que Abandonar la *Bola Provisional*

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>R 19.</b>   | <b>B Injugable</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>19.1.</b>   | <b>El Jgr puede Decidir Tomar ALIV por B Injugable en Cualq Parte EXCPT en Ár PEN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>19.2.</b>   | <b>Opciones de ALIV para B Injugable en ÁrGRAL o en Green</b><br><b>19 2/1</b> No Se Garantiza de que la B Vaya a Poder Jugarse Después de Tomar Alivio por B Injugable<br><b>19 2/2</b> La B se Puede <i>Dropar</i> en Cualquier <i>Área del Campo</i> Cuando se Toma Alivio por B Injugable<br><b>19 2/3</b> El Pto de Ref Para <i>G&amp;Dis</i> No Cambia Hasta que Se Ejecuta el G<br><b>19 2/4</b> El Jgr Puede Aliviarse sin Pen si Levanta la B para Aliviarse por B Injugable y Descubre q su B Estaba en TER Antes de <i>Droparla</i><br><b>19 2/5</b> El Jgr Debe Encontrar la B para Usar las Opciones de Alivio en Línea Hacia Atrás o Alivio Lateral |
| <b>19.2.a.</b> | <b>ALIV de G&amp;DIS</b><br><b>19.2a/1</b> El Jgr Puede Aliviarse por <i>G&amp;Dis</i> Incluso Cuando el Punto de Reposo del G Anterior Esté Más Cerca del H que Donde Reposo la Bola Injugable<br><b>19 2a/2</b> El Alivio Por <i>G&amp;Dis</i> Solo Está Permitido en el Punto del Último G                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>19.2.b.</b> | <b>ALIV de LínATRÁS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>19.2.c.</b> | <b>ALIV Lateral</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>19.3.</b>   | <b>Opciones de ALIV para B Injugable en BK</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>19.3.a.</b> | <b>Opciones de ALIV Normales (1GP)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>19.3.b.</b> | <b>Opción de ALIV Adicional (2GPs)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>VIII.</b>   | <b>Procs para Jgrs y el CMTÉ Cuando Surgen Cuests al Aplicar las Rs (R 20)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>20.</b>     | <b>Resolver Cuests de Rs Durante la V; Decis del Árbitro y del CMTÉ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>20.1.</b>   | <b>Resolver Cuests de Rs Durante la V</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>20.1.a.</b> | <b>Los Jgrs Deben Evitar una Demora Irrazonable</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>20.1.b.</b> | <b>Cuests Sobre Rs en MP</b><br>(1) Resolviendo Cuestiones por Acuerdo<br>(2) Solicitud de una Decisión Hecha Antes de que el Resultado del Match Sea Final<br><b>20.1b(2)/1</b> La Solicitud de una Decisión Debe Hacerse a Tiempo<br><b>20.1b(2)/2</b> Una Decisión Dada Después de Completar el H Final del Match pero Antes q el Resultado del Match Sea Final Puede Resultar en q los Jgrs Reanuden el Match<br>(3) Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final<br>(4) No Tiene Derecho a Jugar Dos BB<br><b>20.1b(4)/1</b> Completar el H con Dos BB No Está Permitido en MP                                                       |
| <b>20.1.c.</b> | <b>Cuests Sobre las Rs en SP</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

ERNES

- (1) No Tienen Derecho a Decidir Cuestiones sobre Rs por Acuerdo
- (2) Los Jugadores Deberían Proteger al Resto de Jugadores en la Competición
- (3) Jugando Dos BB Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder
- 20.1c(3)/1 No hay Pen por Jugar una B q Ya No Estaba en Juego Cuando se Están Jugando Dos BB**
- 20 1c(3)/2 El Jgr Debe Decidir que Jugará Dos BB Antes de Ejecutar Otro G**
- 20 1c(3)/3 El Jgr Puede Levantar la B Original y *Droparla*, Colocarla o Reponerla Cuando Está Jugando Dos BB**
- 20 1c(3)/4 El Jgr está Obligado a Completar el H con la Segunda B Después de Anunciarlo y Escoger que B Debería Contar**
- 20 1c(3)/5 Se Debe usar la B Provisional como Segunda Bola en Caso de Duda**
- 20 1c(3)/6 El Jgr Puede Jugar Una Bola de Acuerdo a Dos Rs Diferentes**
- (4) Decisión del *Comité* sobre el Resultado para el *Hoyo*

## **20.2 Decis sobre Cuests Bajo las Rs**

### **20.2.a. Decis del Árbitro**

- 20.2.b. Decis del CMTÉ
- 20.2.c. Aplicar Estándar de “A Simple Vista” Cuando se Usa la Evidencia del Video
- 20.2.d. Decis Incorrectas y Errores Admin
  - (1) Decisiones Incorrectas
  - (2) Errores Administrativos
- 20.2.e. Desca a Jgrs Después de q el RSTDO del Match o Compe es Final
  - (1) MP
  - (2) SP
- 20.2.f. Jgr Inelegible

## **20.3. Situaciones no Cubiertas por las Rs**

|              |                                                                                                                                                                                     |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>IX.</b>   | <b>Otras MODs de Jgo (Rs 21-24)</b>                                                                                                                                                 |
| <b>21</b>    | <b>Otras MOD de SP y MP INDIVs</b>                                                                                                                                                  |
| <b>21.1.</b> | <b>STBLD</b>                                                                                                                                                                        |
| 21.1.a.      | Resumen del STBLD                                                                                                                                                                   |
| 21.1.b.      | Anotar RSTDOs STBLD <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Cómo se Otorgan los Puntos</li> <li>(2) Anotación del Resultado para Cada <i>Hoyo</i></li> </ul>                     |
| 21.1.c.      | PENs en STBLD                                                                                                                                                                       |
| 21.1.d.      | EXCP a la R 11.2 en STBLD                                                                                                                                                           |
| 21.1.e.      | Cuándo Finaliza la V en STBLD                                                                                                                                                       |
| <b>21.2.</b> | <b>RSTDO Máx</b>                                                                                                                                                                    |
| 21.2.a.      | Resumen del RSTDO Máx                                                                                                                                                               |
| 21.2.b.      | Anotar RSTDOs en RSTDO Máx <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Resultado del Jugador en el <i>Hoyo</i></li> <li>(2) Anotación del Resultado para Cada <i>Hoyo</i></li> </ul> |
| 21.2.c.      | PENs en RSTDO Máx                                                                                                                                                                   |
| 21.2.d.      | EXCP a la R 11.2 en RSTDO Máx                                                                                                                                                       |

21.2.e. Cuándo Finaliza la V en RSTDO Máx

### **21.3. Par/Bogey**

21.3.a. Resumen de Par/Bogey

21.3.b. RSTDOs en Par/Bogey

(1) Cómo son Ganados o Perdidos los *Hoyos*

(2) Anotación del Resultado para Cada *Hoyo*

21.3.c. PENs en Par/Bogey

21.3.d. EXCP a la R 11.2 en Par/Bogey

21.3.e. Cuándo Finaliza la V en Par/Bogey

### **21.4. 3B MP**

**21.4/1 En Three-Ball MP Cada Jugador está Jugando Dos Matches Distintos**

21.4.a. Resumen de 3B MP

21.4.b. Jugar Fuera de Turno

21.4.c. B o MARCB LEVAM o MVDO por un CONTRA

### **21.5. Otras MODs de Jugar al Golf**

|                                                    |
|----------------------------------------------------|
| <b>22. 4somes (Tb conocido como Gs Alternados)</b> |
|----------------------------------------------------|

22.1. Resumen de 4somes

22.2. Cualq COMPI Puede Representar al Bando

22.3. El Bando Debe Alternarse al realizar los Gs

**22.3/1 En Foursomes Mixto, Cuando se Vuelve a Jugar Desde el *ÁrSal* la B Debe Jugarse desde la Misma *ÁrSal***

**22 3/2 Determinando q B Está en Juego Cuando Ambos *Compañeros* en un Foursomes Juegan desde la Misma *ÁrSal***

**22 3/3 Un Jgr No Puede Fallar su G Intencionadamente Para que Juegue Su *Compañero***

**22 3/4 Cómo Proceder Cuando la B Provisional es Jugada por el *Compañero* Equivocado**

22.4. Iniciar la V

22.4.a. COMPI q Juega Primero

22.4.b. Hora de Salida y Lugar de Comienzo

22.5. Los COMPIs Pueden Compartir Palos

22.6. Restricción de q el Jgr se Coloque Detrás de su COMPI Cuando realiza el G

|               |
|---------------|
| <b>23. 4B</b> |
|---------------|

23.1. Resumen de 4B

23.2- Anotar RSTDOs en 4B

23.2.a. RSTDO del Bando para el H en MP y SP

**23.2a/1 Resultado del H Cuando No Se Completa un H Correctamente con Ninguna B**

23.2.b. TARJRTDOs del Bando en SP

**23.2b/1 El Resultado del H Debe Ser Identificando Correctamente para Cada Compañero**

(1) Responsabilidad del Bando

(2) Responsabilidad del Comité

23.2.c. Cuando la R 11.2 No se Aplica en 4B

**23.3. Cuando Empieza y Termina la V; Cuando el H está Completado**

23.3.a. Cuando Empieza la V

23.3.b. Cuando Termina la V

23.3.c. Cuando el H está Completado

(1) MP

(2) SP

**23.4. Uno o Ambos COMPIs Pueden Representar al Bando**

**23.4/1 – Estableciendo los Puntos de HCP en MP Si Un Jugador No Puede Competir**

**23.5. Acciones del Jgr q Afectan el Jgo del COMPI**

23.5.a. El Jgr Puede Realizar Acciones con Respecto a la B del COMPI q éste Puede realizar

23.5.b. El COMPI es Responsable de las Acciones del Jgr

**23.6. Orden de Jgo del Bando**

**23.6/1 Abandonar el Derecho a Jugar en el Orden que el Bando Considere Mejor**

**23 6/2 Los Compis no Deben Demorar el Juego Irrazomte Cuando Juegan en un Orden Ventajoso para Ellos**

**23 6/3 En q Momento un Bando en MP Puede Ser Obligado a Cancelar el G por el Contrario**

**23.7. Los COMPIs Pueden Compartir Palos**

**23.7/1 Los Compis Pueden Continuar Dando Consejo y Compartiendo Palos Después que un Match Concurrente Termine**

**23.8. Restricción de q el Jgr se COLO Detrás de su COMPI Cuando realiza el G**

**23.8/1 Aplicación de la Pen Cuando un Jgr se Coloca en o Cerca de una Extensión de la Línea de Juego Detrás del Compañero**

**23.9. Cuando La PEN se Aplica Sólo a un COMPI o se Aplica a Ambos COMPIs**

23.9.a. PENs q No Sean Desca

(1) La Penalización Normalmente se Aplica Sólo al Jugador, No Al Compañero

(2) Tres Situaciones en las q la Penalización del Jugador También se Aplica al Compañero.

**23.9a(2)/1 Ej de Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero**

**23 9a(2)/2 Ej de Cuando la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario**

**23 9a(2)/3 Dar Info Equivo sobre el Núm de G o No Informar al Contrario de una Pen No Se Considera Nunca q Perjudica al Contrario Cuando el Jgr Está Fuera de la Disputa de un H**

23.9.b. PENs de Desca

(1) Cuando la Infracción de un Jugador Significa que Está Descalificado el Bando

(2) Cuando una Infracción de Ambos Jugadores Significa que el Bando Está Descalificado

(3) Cuando la Infracción de Un Jugador Significa Sólo que No Tiene Resultado Válido para el Hoyo

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| <b>24.</b> | <b>Compe por Equipos</b> |
|------------|--------------------------|

|              |                                     |
|--------------|-------------------------------------|
| <b>24.1.</b> | <b>Resumen de Compe por Equipos</b> |
|--------------|-------------------------------------|

|              |                                      |
|--------------|--------------------------------------|
| <b>24.2.</b> | <b>CONDs de la Compe por Equipos</b> |
|--------------|--------------------------------------|

|              |                           |
|--------------|---------------------------|
| <b>24.3.</b> | <b>Capitán del Equipo</b> |
|--------------|---------------------------|

|              |                                               |
|--------------|-----------------------------------------------|
| <b>24.4.</b> | <b>Consejo Permitido en Compe por Equipos</b> |
|--------------|-----------------------------------------------|

*24.4/1 El Comité Puede Establecer Límites a los Capitanes de Equipo y a las Personas Autorizadas a Dar Consejo (Consejeros)*

24.4.a. PERSO Autorizada para Dar Consejo al Equipo (Consejero)

24.4.b. Restricciones del Consejero Mientras Está Jugando

24.4.c. No está permitido el Consejo entre Miembros del Equipo q no sean COMPIs

|           |                                             |
|-----------|---------------------------------------------|
| <b>X.</b> | <b>MODs para Jgrs Discapacitados (R 25)</b> |
|-----------|---------------------------------------------|

|            |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| <b>25.</b> | <b>MODs para Jgrs Discapacitados</b> |
|------------|--------------------------------------|

|              |             |
|--------------|-------------|
| <b>25.1.</b> | <b>Gral</b> |
|--------------|-------------|

|              |                              |
|--------------|------------------------------|
| <b>25.2.</b> | <b>MODs para Jgrs Ciegos</b> |
|--------------|------------------------------|

25.2.a. Ayuda de un Asistente

25.2.b. El Jgr sólo Puede tener Un Asistente

25.2.c. MOD de la R 10.2b(3) (No COLO Ningún OBJ para Ayudar a Alinearse, Adoptar Stance o realizar el Swing)

25.2.d. MOD de la R 10.2b(4) (Ár Restringida para Caddies Antes de q el Jgr realice el G)

25.2.e. MOD de la R 10.3 (Caddies)

25.2.f. MOD de la R 12.2b(1) (Cuándo hay PEN por Tocar la Arena)

25.2.g. MOD de la R 14.1b (Quien Puede LEVAN la B)

25.2.h. Ayuda en al DROP, COLO y REPON una B

|             |                                 |
|-------------|---------------------------------|
| <b>25.3</b> | <b>MODs para Jgrs Amputados</b> |
|-------------|---------------------------------|

25.3.a. Estatus de los Dispositivos Protésicos

25.3.b. MOD de la R 10.1b (Anclar el Palo)

25.3.c. Ayuda al DROP, COLO y REPON una B

25.3.d. MOD de la Def de "REPON"

|              |                                                                        |
|--------------|------------------------------------------------------------------------|
| <b>25.4.</b> | <b>MODs para Jgrs q Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad</b> |
|--------------|------------------------------------------------------------------------|

25.4.a. Ayuda de un Asistente o de Cualq Otra PERSO

25.4.b. Consejo de un Asistente

25.4.c. El Jgr Sólo Puede Tener Un Asistente

25.4.d. MOD de la Def de "Stance"

25.4.e. MOD de la Def de "REPON"

- 25.4.f. Aplicación de la R 4.3 (Uso de EQUIPA)
- 25.4.g. MOD de la R 8.1b (5) para Permitir el Uso de un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad al Adoptar el Stance
- 25.4.h. MOD de la R 10.1b (Anclar el Palo)
- 25.4.i. MOD de la R 10.1c (realizar un G Estando a Horcajadas o Sobre la LÍNJUEGO)
- 25.4.j. MOD de la R 10.3 (Caddies)
- 25.4.k. MOD de la R 11.1b(2)
- 25.4.l. Aplicación de la R 12.2b(1) al Utilizar un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad para Probar las CONDs de la Arena en el BK
- 25.4.m. MOD del ALIV Lateral de un Ár PEN Roja o por B Injugable para un Jgr q Utiliza un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad con Ruedas
- 25.4.n. MOD de la PEN bajo la R 19.3b (ALIV de B Injugable en BK) para un Jgr q Utiliza un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad con Ruedas
  
- 25.5. MODs Para Jgrs con Discapacidades Intelectuales**
- 25.5.a. Ayuda o de un Asistente o de un Supervisor
- 25.5.b. Un Jgr Puede Tener Un Solo Ayudante a la Vez
- 25.5.c. MOD de la R 10.3 (Caddies)
- 25.5.d. MOD de la R 14.1b (Quien Puede LEVAN la B)
- 25.5.e. Jgrs con Discapacidades Intelectuales y FIS
  
- 25.6. Normas Grales para Todas las Clases de Discapacidad**
- 25.6.a Demora Irrazonable
- 25.6b DROP

## Definiciones

### 1 AGUATEMP

**Cualq acumulación** temp...superf TERR (CHARCOS LLUVIA o RIEGO o DESBORDE de un a MASA de agua) q:

- No en Ár *PEN*, y
- Vista antes o después *STANCE* (sin presión excesiva pies)

**No basta HÚMEDO, FANGOSO O BLANDO O MOMENT** se vea al pisar, debe perman visible antes/desp *STANCE*

**Casos ESPECIALES:**

- **ROCÍO y ESCAR** no *AGUATEMP*
- **NIEVE y HIELO NAT** (q no *ESCAR*) son *ISS* en *TERR* o *AGUATEMP* a elección
- El **HIELO FAB** es *OBSTR*

### 2 AGUJANIM

**Cualq agujero en TERR** de *Anim*, **EXCP** *Anim* def *ISS* (GUS o *INS*).

**INCLUYE:**

- **MAT SUELTO** extraído,
- Cualq **CAMINO O SENDERO** q conduce al AGUJ, y
- Cualq **Ár TERR LEVAN o ALT** excavación agujero subterráneo

**NO INCLUYE:**

- **HUELLAS** q no formen parte de **CAMINO** o **SEND** q conduce *Aguj*

### 3 ANIM

**Cualq ser vivo** del reino *Anim* (dif ser humano). **INCLUYE:**

- Mamíferos
- Pájaros
- Reptiles
- Anfibios
- Invertebrados
  - Gus
  - Insec
  - Arañas
  - Crustáceos)

### 4 Árbitro

**PERSO desig CMTÉ** cuestiones de hecho y aplic *Rs*.

- **MP depende del rol:**

- Asign a **un match** toda V → **Cualq INFRAC**
- Asign a **múlti matches** o ciertos *Hs* o partes → **NO AUTORIZ EXCP:**
  - *Jgr* pida ayuda *Rs* o Decisión
  - *Jgr* INFRINJ CODCOND
  - Se ponen de acuerdo para ignorar *R* o *Pen q* saben se apli
  - Demora Irraz o Buen Ritmo
  - Un *Jgr* llega tarde
  - Búsqda > 3 min
- **SP ante cualq INFRAC**
  - Asig a **grupo** toda V o Múlt grupos o ciertos *Hs*
  - Funciones **pueden ser Lim CMTÉ** en *MP* y *SP*

## 5 ÁRALIV

- **Ár donde debe Drop** al tomar Aliv bajo una *R*, **EXCP LinATRÁS**
  - **Cada R de ALIV requiere** el uso de un ÁRALIV específica, tamaño y situación dependen de 3 factores:
    - **Pto de Ref:** El *Pto* desde elq se mide el tamaño del ÁRALIV
    - **Tamaño desde Pto de Ref:** 1 ó 2 *palos*, **Pero** con limitaciones
    - **Lim Situación:**
      - Sólo en ciertas Árs Def, sólo en ÁRGRAL, o en *BK* o en ÁR *PEN*
      - No más cerca del *H*
      - Fuera de ÁR *PEN* o un *BK* o
      - **Donde no hay interf de la COND**
  - **Aliv LinATRÁS** PTO *B* toca 1ª vez TERR crea ÁR *ALIV* un palo cualq dir
    - 2ª vez puede:
      - Cambiar el pto *DROP* y
      - *DROP* en ÁR dif
  - **No cambia como aplica R14.3c** (*B DROP* debe qdar en REPO en ÁRALIV)
  - **Long 1 palo puede medir:**
    - Directmte a través de **ZANJA, H o SIM**
    - Directmte a través de un **OBJ:**
      - ARBOL
      - CERCA
      - PARED
      - TUNEL
      - DESAGÜE o
      - BOCA RIEGO
    - **Pero** No permitido medir a través **SUELO q ONDULA natmnte o INCLINA**
- ↑↓

## 6 Ár PEN

- **Ár desde Aliv con 1GP** permitido, si la *B* va a repo a ella.
- Un Ár *PEN* es:
  - Cualq **MASA (CAUCE) DE AGUA** (marc o no *CMTÉ*) **INCLUYE**:
    - MAR
    - LAGO
    - ESTANQ
    - RIO
    - ZANJA
    - ZANJA DREN SUPERF u
    - OTRA CORR ABIERTA de AGUA (con o sin agua), y
  - Cualq otra parte del *Campo* def por el *CMTÉ*
- Es una de las **5 Árs Def**
- **2 tipos** el color usado:
  - *Amarillas* 2 opc ALIV (R17.1.d.(1) y (2))
  - *Rojas* 1 opc extra de ALIV LAT (R17.1.d.(3)), además de las 2
- **Si no color** → *Roja*
- **Los MÁRGs** ↑↓ del TERR:
  - Todo TERR y Cualq otra cosa (**OBJ NAT o ARTIF**) dentro es parte (sobre, encima o debajo)
  - Si OBJ está dentro y fuera (ej. PUENTE o un ÁRBOL enraizado dentro con raaamas fuera o viceversa), **sólo la parte** q está dentro
- **MÁRGs def**:
  - **ESTACAS**: LIN entre **PTOS EXTs** nivel suelo, las estacas están dentro
  - **LÍNEAS**: Línea pintada suelo, MÁRG Def **borde EXT**, línea está dentro
  - **ELEMS FIS**: (PLAYA, ÁR DESR o MURO DE CONT), *CMTÉ* debería det MÁRG
- Cuando Líneas o Elems Fis, se pueden estacas para **identif, pero no otro signif**
- Cuando **ESTACAS para def o dentif son OBSTRs**
- Cuando el *CMTÉ* ha **excluido por error** un Ár de agua q forma parte claramnte → esa parte es Ár *PEN*
- MÁRG de un **MASA DE AGUA no def CMTÉ, MÁRG NAT** (terr se inclina abajo formando depresión)
- Si **CAUCE ABIERTO no tiene agua** normalmte seca), el *CMTÉ* puede def ÁrGRAL → No es Ár *PEN*

## 7 ÁRSAL

- **Ár desde debe comenzar** el *H* q va a jugar
- **Rectángulo** long 2 palos prof:

- **MÁRG FRONT** Línea bordes DELANTs 2 marcas sal colo CMTÉ y
- **MÁRG LAT** bordes EXTs marcas sal
- El Ár SAL una de las **5 Árs Def**
- **Otros Lugs Sal** son parte del ÁrGRAL

## 8 ÁrGRAL

- **Ár q cubre todo** el Campo, **EXCP** las otras 4 Árs defs:
  - (1) Ár SAL H q va jugar,
  - (2) Tdas las Árs PEN,
  - (3) todos los BKs, y
  - (4) Green del H jugando
- **INCLUYE:**
  - Todos los Lugs Sal q no Ár SAL, y
  - Todos los Greens EQUIVs

## 9 Árs del Campo

**Las 5 Árs defs** q constituyen el Campo:

- ÁrGRAL,
- El Ár SAL, desde la q el Jgr debe jugar al comenzar el H q va a jugar,
- Todas las Árs PEN,
- Todos los BKs, y
- El Green del H jugando

## 10 ASTAB

- **Indicador recto movable** propor por CMTÉ, colocado en H para indicar donde está el H
- **INCLUYE**
  - La BANDERA y
  - Cualq otro MAT u OBJ unido al indicador
- **Cuando un OBJ ARTIF o NAT**, ej. palo o varilla, se usa para MARC la POSI del H → mismo trato q ASTAB
- **Requisitos** → Rs de Equipa

## 11 BANDO

- **2 o + Compis** compiten como una sola unidad en una V MP o SP
- **Cada grupo de Compis es un Bando**
  - Cada Compis su propia B (4B) o
  - Los Compis una sola B (4somes).
- **Bando no = equipo**. En equipos, cada equipo compuesto Jgrs q compiten INDIVmte o como Bandos

## 12 B en Jgo

- **El estado de la B** de un *Jgr* en el *Campo* utilizada en el *Jgo* de un *H*:
  - Una **B se convierte** Inicimte en **B en Jgo** en un *H*:
    - Cuando *Jgr* realiza un **G dentro Ár SAL**, o
    - **En MP fuera del Ár SAL** y el *Contra* no cancela (R6.1.b)
    - Permanece en *Jgo* hasta *Embocada*, **EXCPT q** deja de estar en *Jgo*:
      - **LEVAN**
      - **PERDIDA** (incluso si REPO en el *Campo*) o en REPO **FL** o
      - Ha sido **SUSTITUIDA** aunq no esté permitido por *R*
- Una **B q no está en Jgo es una B EQUIV**
- El *Jgr* no puede tener **+ una B en Jgo** nunca. (R6.3d casos de + de una *B* al mismo tiempo en un *H*).
- Cuando las *Rs* ref a **B en REPOSO o en MVTO → B en Jgo**
- Cuando **MarcB colocado**:
  - Si la *B* no ha sido LEVAN, está aún en *Jgo*, y
  - Si la *B* ha sido LEVAN y REPUESTA, está en *Jgo*, aunq no se haya retirado el *MarcB*

## 13 B EQUIV

- **Cualq B q no sea la del Jgr**:
  - La *B en Jgo* (**B ORIG** o una *B SUSTI*)
  - Una **B PROVI**, (antes de ser abandonada bajo R18.3c), o
  - Una **2ª B** en *SP* bajo las *Rs* 14.7b o 20.1c)
- **EJEMPLOS** de *B EQUIV*:
  - *B en Jgo* de otro *Jgr*
  - *B abandonada*.
  - *B del propio Jgr q* está **FL**, **PERDIDA** o *q* ha sido **LEVAN** y *q* no se ha vuelto a poner en *Jgo*

## 14 B MVDA

- **Cuando una B en REPO** ha dejado su *pto* de REPO ORIG y va a REPO a cualq otro *pto*, **visto a simple vista** (tanto si alguien la ha visto moverse como si no)
- Se apli cuando la **B se ha desplazado** ↑ o ↓ u horizmte, en cualq dir alejada de su *pto* de REPO ORIG.
- Si solo **se tambalea (oscila)** y permanece o regresa a su *pto* de REPO ORIG → No se ha mvdo

## 15 B PROVI

- **Otra B jugada en caso q** la *B* recién jugada por el *Jgr* pueda estar:
  - **FL**, o

- Perdida fuera de un Ár PEN
- Una **B PROVI no es la B en Jgo** a menos q se convierta bajo la R18.3c

## 16 BK

- **Un Ár especmte preparada** con arena, a menudo depresión q se ha sacado el césped o la tierra
- **No son parte de un BK:**
  - Un BORDE, PARED o TALUD en el MÁRG compuesto de:
    - TIERRA
    - HIERBA
    - PIEZAS DE CESPED APILADAS o
    - MAT ARTIF
  - TIERRA o cualq OBJ en CRECI o FIJO dentro MÁRGs de un Ár preparada, como:
    - HIERBA
    - ARBUSTOS o
    - ÁRBOLES
  - La **ARENA q desborda** o q está fuera del Ár preparada, y
  - **Todas las demás Árs de arena** del *Campo* q no están dentro de un Ár preparada como:
    - Zonas DESÉRTICAS y
    - Otras Árs NAT de arena o Árs llamadas **WASTE** Árs
- Los BK son una de las **5 Árs** def
- **CMTÉ puede def** un Ár preparada de arena como parte del ÁrGRAL o un Ár no preparada de arena como BK
- Cuando un **BK está siendo reparado** y el CMTÉ lo def como TER → ÁrGRAL
- **La palabra “arena”** en esta def y en la R12 **INCLUYE cualq MAT SIM** a la arena (ej. PIEDRA u otro MAT MOLIDO), y cualq tipo de TIERRA q está mezclado con la arena

## 17 Caddie

- **Alguien q ayuda** a un Jgr durante una V, INCLUYE las sig acciones:
  - **LLEVAR, TRASP O MANIPULAR los Palos:** (en coche o carro) o maneja los palos aunq no le haya nombrado. **EXCPT** cuando aparta los palos, bolsa o coche si estorban, o por **cortesía** (ej. recuperar un palo olvidado)
  - **Dar CONSEJO:** es la única PERSO (q no sea *Compi* o *Caddie del Compi*) a la q puede pedir *Consejo*
- Un *Caddie* puede tb **ayudar al Jgr de otras formas** permitidas por las Rs (R10.3b).

## 18 Campo

- **Toda el Ár de Jgo** dentro de los MÁRGs de cualq lím establecidos por el CMTÉ
  - Todas las Árs dentro de MÁRGs establecidos están dentro de lím y forman parte del *Campo*
  - Todas las Árs más allá de MÁRGs están *FL* y no forman parte del *Campo*
  - El MÁRG se extiende ↑↓ del TERR
- El *Campo* está compuesto por las **5 Árs del Campo** def

## 19 CMTÉ

La **PERSO o grupo** de PERSOs a cargo de la competición o del *Campo*.

## 20 COMPI

Un *Jgr q* compite junto con otro *Jgr* como un *Bando*, en *MP* o en *SP*

## 21 CAC

**Cualq de estas 4 CONDs** def:

- Agujero de Animal,
- TER,
- OI, o
- AGUATEMP

## 22 CONDs q AFEC al G

- El **Lie** de la *B* en REPO
- El Ár **STANCE** y
- El Ár de **SWING** pretendidos
- La **LÍNJUEGO** y
- El **Ár ALIIV** donde el *Jgr* va a *DROP* o COLO una *B*
- El **signif** de estos térm es:
  - El “**área del Stance pretendido**” incluye el lugar donde colocará pies y la totalidad del Ár *q* podría razonabmte afectar a cómo y dónde se posiciona el cuerpo para Prep y realizar el *G q* pretende
  - El “**área del swing pretendido**” incluye toda el Ár *q* podría afectar de forma razonable a Cualq parte del *backswing* y el *downswing* o de la finaliz del *swing* para el *G q* pretende
  - Cada uno de los términos “**Lie**”, “**LÍNJUEGO**” y “**ÁrALIV**” tiene su propia def

## 23 CoVirCier

- El **estándar para decidir** *q* le ocurrió a la *B* - ej, si la *B* fue a REPO a Ár **PEN**, si se movió o *q* causó *q* se moviera
- “CoVirCier” signif **más q posible** o probable. Signif *q*:

- **Hay evidencia concluyente** de  $q$  el hecho le ocurrió a la  $B$ , ej. el  $Jgr$  o testigos lo vieron
- Aunq hay un peq MÁRGen de duda, toda la *info* razonamte dispo indica  $q$  al menos **95%** ocurrió
- **“Toda la Info Razonamte Dispo”** incluye toda la *info*  $q$  el  $Jgr$  sabe y toda otra  $q$  pueda obtener con un esfuerzo razonable y sin Demora Irrazo
- Durante la búsqda, al  $B$  de si es *CoVirCier* **solo cuenta la *info* descubierta dentro 3 min**

## 24 Consejo

- **Cualq comentario verbal o acción** (ej. mostrar palo), cuya **intención es influir** para:
  - Elegir un palo,
  - Realizar un  $G$ , o
  - Decidir cómo jugar durante un  $H$  o una  $V$
- **Pero Consejo NO INCLUYE info pública**, como:
  - La **situación de cosas** en el *Campo* tales como:
    - el  $H$
    - el Green
    - el *fairway* (calle)
    - Las Árs PEN
    - Los  $BKs$
    - La  $B$  de otro  $Jgr$ , o
  - La **distancia de un pto a otro**,
  - Dir del viento o
  - Las  $Rs$

## 25 CONTRA

- **La PERSO contra** la  $q$  un  $Jgr$  compite en un match
- El término “CONTRA” **sólo se aplica en MP**

## 26 DROP

- **Sostener la  $B$  y dejarla caer**, de forma  $q$  caiga a través del aire, con la **intención** ponerla  $Jgo$
- Si el  $Jgr$  deja caer la  $B$  **sin intención** de  $q$  esté en  $Jgo$ , la  $B$  no ha sido *Drop* y no está en  $Jgo$  (R14.4)
- **Cada  $R$  de ALIV identif** un Ár Especif de ALIV donde la  $B$  debe ser *DROP* y qdar en REPOSO
- Al tomar ALIV, debe dejar caer la  $B$  desde la **rodilla** de forma  $q$ :

- **Caiga directamte**, sin *q* la lance, la haga girar o rodar o usando cualq otro mvto *q* pueda afect donde irá a qdar en REPO y
- **No toq ninguna parte del cuerpo o Equipa** antes de Golpear el TERR (R14.3b)

## 27 Embocada

- **Cuando una B REPO dentro del H** después de un G y **toda la B está por debajo de la superf del Green**
- Cuando las **Rs hacen ref a “embocando” o “embocar”** → *B* del *Jgr* está *Embocada*
- Para el caso especial de una **B REPO contra ASTAB** en el H, ver R 13.2.c (está *Embocada* si alguna parte de la *B* está por debajo de la superf del *Green*)

## 28 EMPOT

- **Cuando la B está en su propio pique** hecho como rstdo del G previo y parte de la *B* está por debajo del nivel del suelo
- Para estar *EMPOT* no necesario *q* la *B* esté tocando tierra (ej. **puede haber hierba o IISS entre B y tierra**)

## 29 EQUIPA

- **Cualq cosa USADA, LLEVADA, SOSTENIDA O TRANSP** por el *Jgr* o su *Caddie*
- Los **OBJs utilizados para cuidar el Campo**, como rastrillos, sólo son *Equipa* cuando son **SOSTENIDOS o TRANSP** por el *Jgr* o su *Caddie*
- Los **OBJS, q no sean palos, LLEVADOS por otra PERSO** para el *Jgr* no son *Equipa*, aunq pertenezcan al *Jgr*

## 30 4Ball

- **Una MOD en q compiten Bandos de 2 Compis**, cada *Jgr* su *B*
- **El rstdo del Bando para el H** es el rstdo más bajo de los 2 *Compis* en ese *H*
- **Se puede jugar MP entre 2 Bandos de 2 Compis o en SP entre múltiples Bandos de 2 Compis**

## 31 4Somes (tb Cono como “Gs Alternados”)

- **Una MOD en q dos Compis juegan como Bando** con una *B*, alternando los *Gs* en cada *H*
- **Se puede jugar MP entre 2 Bandos de 2 Compis o en SP entre múltiples Bandos de 2 Compis**

## 32 FL

- **Todas las Árs más allá** de los MÁRGs del *Campo* establecidos por el *CMTE*
- Todas las **Árs dentro** de esos MÁRGs están dentro del *Campo*.
- **El MÁRG** del *Campo* ↑↓ del TERR:

- **Signif  $q$  todo el TERR y cualq otra cosa (OBJ NAT o ARTIF) dentro** de los MÁRGs está dentro del Lím, **ya sea por encima o debajo** de la superf del TERR
- Si un **OBJ está dentro y fuera** de los MÁRGs (ej. peldaños de una valla de lím o un árbol enraizado fuera de los MÁRGs con RAMAS  $q$  se extienden dentro o viceversa), sólo la parte del OBJ  $q$  está fuera de los MÁRGs está FL
- Los MÁRGs del Campo **deberían ser def por ObjLims o líneas:**
  - **ObjLims:** Def por ESTACAS o VALLA, el FL definido por la línea **entre los ptos  $q$  dan al Campo** (las caras internas) de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo soportes en ángulo), esas estacas o los postes de la valla están FL. Cuando está def por otros OBJs como MURO o cuando el CMTÉ desea tratar una valla de Lím de manera dif, el CMTÉ debería def el MÁRG del FL
  - **Líneas:** pintadas en el suelo, el MÁRG es el **borde de la línea  $q$  da al Campo** (interior) y la línea en sí está FL. Cuando una línea en el suelo def el MÁRG de los lím, se pueden utilizar ESTACAS para identif dónde está el FL, **pero éstas no otro signif**
- Cuando **ESTACAS** para definir o IDENTIF el FL, **son ObjLims**
- Las ESTACAS o líneas de FL **deberían ser blancas**

### 33 FUERNAT

**Los efectos de la NAT** como el VIENTO, el AGUA o cuando **algo sucede sin razón aparente** debido a los efectos de la GRAVEDAD

### 34 G

- **El mvto del palo hacia adelante  $q$**  se efectúa para Golpear la  $B$
- **Pero un  $G$  no ha realizado** si el  $Jgr$ :
  - Decide durante *downswing* **no Golpear** la  $B$  y lo evita deteniendo intencmte la cabeza del palo antes de  $q$  llegue a ella o, si no puede detenerlo, falla intencmte el  $G$  a la  $B$
  - **Accimte, golpea** la  $B$  cuando efectúa un *swing* de práctica o mientras se está preparando para realizar un  $G$
- Cuando las  **$Rs$  se ref a “jugar una  $B$ ”, sig lo mismo  $q$  realizar un  $G$**
- **El RSTDO** para un  $H$  o  $V$  se describe con un núm de “ $Gs$ ” o “ $Gs$  jugados”, lo  $q$  signif todos los  **$Gs$  realizados y cualq  $GP$**  (R3.1c)

### 35 G&DIST

- **El Proc y Pen cuando** un  $Jgr$  toma **ALIV bajo las  $Rs$  17, 18 ó 19, jugando una  $B$  desde  $G$  anterior** (R14.6)

- El término **"G&Dist"** signif q el Jgr:
  - Incurrir en **1 GP**, y
  - **Pierde el beneficio** de cualqr distancia ganada hacia el H desde el pto realizó último G

### 36 Grave Infracción

- **En SP cuando jugar desde Lugar EQUIVO** podría dar al Jdr una **VENTAJA SIGNIFICATIVA** comparada con el G desde el lugar correcto
- Al hacer esta comparación, **factores**:
  - **La dificultad** del G,
  - **La distancia** desde la B al H,
  - El efecto de la presencia de **OBSTACs en la LINJGO** y
  - **Las Cond q Afect al G**
- **Grave Infracción no se aplica en MP** pq el Jgr pierde el H si juega desde un **Lugar EQUIVO**

### 37 Green

- **El Ár en el H q el Jgr está jugando** q:
  - Está especialmte preparada para jugar con el **putter**, o
  - El CMTÉ la haya declarado como el **Green** (ej. un **Green TEMP**)
- El **Green** de un H **contiene el H**, hacia dentro del cual el Jgr trata de jugar la B
- El **Green** es una de las **5 Árs** def del **Campo**
- Los **Greenes de los otros Hs** (q no está jugando en ese momento) son **Greens Equiv** y parte del **ÁrGRAL**
- **El MÁRG** de un **Green** se identifica por donde **se puede apreciar** q comienza el Ár especialmte preparada (ej. donde la hierba ha sido cortada claramente para Identif el MÁRG), a menos q el CMTÉ Def el MÁRG de otra manera (como usando una línea o ptos)
- Si un **Green doble** para dos Hs diferentes:
  - El Ár total preparada conteniendo ambos Hs se trata como el **Green** cuando se juegan ambos Hs
  - **Pero** el CMTÉ puede establecer un **MÁRG q divide** en 2 **Greens** dif → la otra parte **Green Equiv**

### 38 GREEN EQUIV

- **Cualq Green en el Campo q no sea** el **Green** del H q el Jgr está jugando. **INCLUYE**:
  - El **Green** de todos los demás Hs, q no está jugando en ese momento,
  - El **Green normal** para un H donde se está usando un **Green TEMP**, y

- Todos los Greens de práctica para pract con el putter, chipps o Gs de approach, a menos q el CMTÉ los excluya por medio de una RL.
- Los Greens Equivo son parte del ÁrGRAL

### 39 Honor

El derecho de un Jgr a jugar en primer lugar desde el Ár SAL (R6.4)

### 40 H

- El pto final en el Green del H q se está jugando.
  - 108mm (4¼pg) diámetro y por lo menos 101,6mm (4pg) profundidad
  - Si forro, diám ext no más de 108mm (4¼pg). Hundido al menos 25,4mm (1pg) por debajo de la superf del Green, salvo q la NAT del suelo haga q deba estar más cerca de la superf
- La palabra “H” (cuando no sea usada como def en “cursiva”) en las Rs se ref a la parte del Campo asociado con un Ár SAL, Green y H. Jugar un H comienza en el Ár SAL y finaliza cuando la B es Embocada en el H del Green (o cuando las Rs de otra forma dicen q el H está completado)

### 41 IS

- Cualq OBJ NAT suelto, como:
  - PIEDRAS
  - CÉSPED SUELTO
  - HOJAS
  - RAMAS y
  - PALOS
  - ANIMs MUERTOS y
  - DESECHOS DE ANIMs
  - LOMBRICES
  - INSECTOS y
  - ANIM SIM q se pueden retirar fácilmte y
  - MONTONCITOS o
  - TELARAÑAS formados por éstos, como:
    - DESECHOS de GUS y
    - HORMIGUEROS (como desechos de gusanos y hormigueros), y
  - TROZOS de TIERRA COMPACTA (incluidos los TAPONES de aireación).
- Estos OBJs NAT no están sueltos si están:
  - FIJOS o en CRECI,
  - Sólidamente EMPOTRA en el suelo (q no se pueden retirar fácilmente), o
  - ADHERIDOS a la B
- CASOS ESPECIALES:

- **ARENA y TIERRA SUELTA** no son *I*ISS (**NO incluye** montículo de GUS, INSEC o SIMIL)
- **ROCÍO, ESCARCHA y AGUA** no son *I*ISS
- **NIEVE y HIELO NAT** (q no sea **ESCARCHA**) son *I*ISS o, cuando en el suelo, AGUATEMP, a elección del *Jgr*
- **TELARAÑAS** son *I*ISS incluso cuando estén unidas a otro OBJ
- Un **INSECTO VIVO** en una B es un *I*ISS

## 42 INFLUEXT

**Cualq siguientes PERSOs o COSAS** q pudiesen influir en lo q **le sucede a la B** del *Jgr*, al *Equipa* o al *Campo*:

- Cualq PERSO (**incluye otro Jgr**), **EXCP** el *Jgr* o su *Caddie*, o el *Compi* o *CONTRA* o cualq de sus *Caddies*,
- Cualq **ANIM**, y
- Cualq OBJ NAT o ARTIF o cualq otra **COSA** (**incluye otra B en mvto**), **EXCP** las *FuerNat* y
- El **AIRE** o **AGUA** propulsados **artifmte**, ej. ventilador o sistema de riego

## 43 Lie

- **El pto en el cual una B está en REPO** y cualq OBJ NAT en *crecim* o *fijo*, *OI*, *OBJINTEG* u *ObjLims* toca la B o está justo al lado de ella
- Los ***I*ISS y OOMM no son parte del Lie** de una B

## 44 LINJGO

- **La línea q el Jdr INTENTA** q siga su B después de un G, **incluye** el *Ár* a una dist razonable por **encima del TERR y a ambos lados** de esa línea
- No es necesmte **RECTA** entre 2 pto (ej, puede ser *CURVA* por donde el *Jgr* intente q vaya la B

## 45 LONG PALO

- **La Long Palo del palo más largo** de los 14 (o menos) q el *Jgr* tiene en la V, (de acuerdo con lo permitido en la R4.1b (1)) a EXCP del *putter*
- Es una unidad de medida **usada para def el Ár SAL y para det tamaño Ár ALIV** bajo una R
- Se usa el **largo total**, comenzando en la punta y term en el extremo trasero del grip
- **Pero Cualq accesorio al final** del grip no es parte de la *Long Palo*

## 46 LUGEQUIV

- **Cualq lugar en el Campo q no sea** donde el *Jgr* **debe** o tiene *permi* jugar su B bajo las Rs
- **Ejemplos** de jugar desde *LUGEQUIV* son:

- Jugar una *B* después de **REPONLA** en un *pto equiv*, o sin **REPONLA** cuando es requerido por *Rs*
- Jugar una *B DROP* desde **fuera del ÁRALIIV** requerida
- Aliviarse bajo una ***R equiv***, de forma *q* la *B* se haya *DROP* y jugado desde un lugar no permitido por las *Rs*
- Jugar una *B* desde **ZonaIProhi** o cuando ésta interfiera con el *Ár* del *Stance* o *swing* pretendido por el *Jg*
- Un *Jgr* **no ha jugado desde LUGEQUIV** en las siguientes situaciones:
  - Cuando una *B* ha sido jugada desde **afuera del ÁRSAL** al comenzar el *Jgo* de un *H* o al tratar de corregir ese error (*R6.1b*), o
  - Cuando una *B* es jugada desde donde quedó en *REPO* después de *q* el *Jgr* **no haya repetido un G** cuando estaba requerido a hacerlo

#### 47 MARC

- **En SP la PERSO responsable de anotar** el resultado de un *Jgr* en su *TarjResul* y certificar la misma. El *MARC* puede ser otro *Jgr*, **pero no un Compi**
- El **CMTÉ puede selecc** quien será el *MARC* del *Jgr* o indicar cómo pueden elegir un *MARC*

#### 48 MARCB

- **Un OBJ ARTIF**, cuando se usa para *Marcar* la posición de *REPO* de una *B* *q* se va a *LEVAN*, como un **TEE, una MONEDA, un OBJ FAB** para ser un *MarcB* u otro pequeño *OBJ* del *Equipa*
- Cuando una *R* se **ref a mover un MarcB** = *MarcB COLO* en el *Campo* para *Marcar* el *pto* de *REPO* de la *B* *q* ha sido *LEVAN* y aún no *REPUES*

#### 49 Marcar

- **Indicar el pto** donde una *B* está en *REPO*, por medio de:
  - **COLO un MarcB** inmediatamente detrás o al lado de la *B*, o
  - **Sujetar un palo** en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la *B*
- Esto se hace **para indicar el pto donde la B debe ser REPUES** después de ser *LEVAN*

#### 50 MP

- **Una MOD de Jgo** donde un *Jgr* o *Bando* juega directamente contra un *CONTRA* o *Bando CONTRA* en un *match* mano a mano de una o más *Vs*:
  - Un *Jgr* o un *Bando* **gana un H** en el *match* al completar el *H* en menos *Gs*, (incluyendo los *Gs* realizados y *GsPen*), y
  - **El match se gana** cuando un *Jgr* o *Bando* tiene una ventaja sobre el *CONTRA* o *Bando CONTRA* de más *Hs* de los *q* quedan por jugar
- **MP se puede jugar como:**

- Un match **INDIV** (un *Jgr* juega directmte contra un *CONTRA*)
- Un match **3Ball** o
- Un match **4somes** o
- **4Ball** entre *Bandos* de dos *Compis*

## 51 Mejorar

**ALTERAR una o más** de las *CondQAfecG* u otras *CONDs FIS q AFEC al Jgo*, con lo q *Jgr* obtiene una **posible ventaja** al realizar el *G*

## 52 OBJLIM

- **OBJs ARTIF q def o identi FL**, como:
  - MUROS
  - VALLAS
  - ESTAZAS y
  - VERJAS, de los q no se permite el ALIV sin *Pen*
- **INCLUYE:** Cualq BASE y POSTE de VALLA DE LIM
- **NO INCLUYE:**
  - **SOPORTES ANGU o CABLES DE RETENCIÓN** unidos a una PARED O VALLA, o
  - Cualqr **PUERTA, PELDAÑO, PUENTE o CONSTR SIM** utilizada para pasar a través de la pared o valla
- Los *ObjLíms* se consideran **inamovibles, incluso** si son móviles o si **una parte** de ellos es movable (R8.1.a)
- Los *ObjLíms* **no son OBSTRs u ObjIntegs**

## 53 OBJINTEG

- **Un OBJ ARTF def por CMTÉ** como parte de la dificultad de jugar el *Campo*, del cual no existe ALIV sin *Pen*.
- Son tratados como **inamovibles** (R8.1ª). **Pero si parte de un ObjInteg** como:
  - Una **ENTRADA**,
  - **PORTÓN** o
  - **PUERTA** o
  - **PARTE** de un **CABLE FIJO** cumple con la *def* de *OM*, esa parte se considera como una *OM*
- **OBJs ARTIF def por CMTÉ** como *ObjInteg* **no son OBSTRs u ObjLím**

## 54 OBSTR

- **Cualq OBJ ARTIF, EXCP** los *ObjIntegs* y los *ObjLíms*
- **Ejemplos** de *OBSTRs*:
  - CARRETERAS y
  - CAMINOS con *superf artif*, incluye los *BORDES ARTIFs*

- EDIFICIOS y
- REFUJIOS para LLUVIA
- ASPERSORES
- DRENAJES y
- CAJAS DE RIEGO o de CONTROL
- ESTACAS
- MUROS
- VERJAS o
- VALLAS (**pero** no cuando estas son *ObjLíms q def o ident los MÁRGs del Campo*)
- 
- COCHES DE GOLF
- SEGADORAS
- COCHES y
- OTROS VEHICULOS
- CONTENEDORES DE BASURA
- POSTER DE SEÑALES y
- BANCOS
- Equipa del Jgr
- AstaBs y
- RASTRILLOS
- Una **OBSTR** es **movible o inamov**. Si **parte** de una *OI* (como un PORTÓN o PUERTA o un CABLE FIJO) cumple con la *def* de movible, **esa parte → OM**
- Los **ptos y las líneas pintadas**, como aqillos usados para *def FL y Árs PEN*, **no son OBSTRS**

## 55 OI

- **Cualq OBSTR** q:
  - No se puede mover **sin un esfuerzo irrazo** o **sin dañar** la *Obstr* o el *Campo*, y
  - De otra manera **no cumple con la def de OM**
- El **CMTÉ puede def** Cualq **OBSTR** como una *OI*, incluso si cumple con la *def* de *OM*

## 56 OM

- **Una OBST q se puede mover** **con un esfuerzo razon y sin dañar** la *OBSTR* o el *Campo*
- Si **parte de una OI u ObjInteg** (como un PORTÓN o PUERTA o parte de un CABLE FIJO) cumple con estos 2 requis, **esa parte** se considera como una *OM*

- **Pero** esto no se aplica si la **parte movable de una OI u ObjInteg** no está creada o **diseñada para ser mvda** (como una **piedra suelta** de un muro o pared de piedra)
- Aunq una *OBSTR* sea movable, el **CMTÉ la puede declarar** como una *OI*

### Par/Bogey

- **Una MOD SP** en la *q* se anota el RSTDO como en el *MP*:
  - Un *Jgr* o *Bando* gana o pierde un *H* al completarlo en menos *Gs* o más *Gs* (incluyendo los *Gs* y cualq *GPen*) *q* un RSTDO fijo establecido para ese *H* por *CMTÉ*, y
  - La competición la gana el *Jgr* o *Bando* con el mayor núm de *Hs* ganados contra *Hs* perdidos (es decir, sumando los *Hs* ganados y restando los *H* perdidos)

### 58 PEN GRAL

#### **Pérdida del H en MP o 2GP en SP**

### 59 Perdida

- **El estado de una B q no es encontrada 3 min** después de *q* el *Jgr* o su *Caddie* (o su *Compi* o *Caddie del Compi*) comienza a buscarla
- Una *B* no se convierte en *perdida* por el hecho de *q* el *Jgr* la **declare perdida**
- Si un *Jgr* **retrasa delibmte** el comienzo de la búsqda para permitir *q* otras *PERSs* busqn en su nombre, el tiempo de búsqda comienza cuando el *Jgr* podría haber estado en el *Ár* de búsqda si no hubiera retrasado delibmte su llegada al *Ár*
- Si la **búsqda comienza y postmte se interrumpe** tempmte por una buena razón (como cuando el *Jgr* deja de buscar pq se suspende el *Jgo* o necesita parar para esperar *q* otro *Jgr* juegue) o si el *Jgr* ha identif errónemte una *B EQUIV*:
  - El tiempo entre la interrupción y la reanuda de la búsqda no cuenta, y
  - El tiempo permitido para la búsqda es de 3 min en total, contando el tiempo de búsqda, tanto antes de la interrupción como después de la reanudan de la búsqda

### 60 PMAD

- **El pto de ref para tomar ALIV sin Pen** de una *CAC* en un *BK* (R16.1c) o en el *Green* (R16.1d) **cuando no hay un PMCAT**
- Es el **pto estimado** donde la *B* reposaría, *q* está:
  - **Más cercano al pto de REPO ORIG** de la *B*, **pero no más cerca del H q ese pto**,
  - En el **Ár reqrida** del *Campo*, y

- Donde la CAC **menos interf** para el *G* q el *Jgr* habría realizado desde el *pto* de REPO ORIG de la *B* si la COND no estuviera allí
- Para estimar este *pto* de ref **se requiere q el Jgr identif** el palo selecc, *Stance*, *swing* y *LINJGO* q el *Jgr* habría tomado para ese *G*
- **No es necesario** q el *Jgr* simule el *G* adoptando el *Stance*, realizando el *swing* con el palo selecc (**pero** está recomendado q lo haga normalmte para ayudar a efectuar una correcta estimación)
- El *PMAD* **se deter comparando la interf RELATIVA** con el *Lie* de la *B*, el *Ár* del *Stance* y *swing* pretend, y sólo en el *Green*, la *LINJGO*. Por ej., al aliv de *AGUATEMP*:
  - El *PMAD* puede ser donde la *B* estará en **agua menos profunda** q donde el *Jgr* se colocará (afectando su *Stance* más q el *Lie* y *swing*) o donde la *B* estará en agua más prof q donde el *Jgr* se colocará (afectando el *Lie* y *swing* más q al *Stance*)
  - En el *Green*, el *PMAD* **puede estar basado en la LINJGO** en la q la *B* pasará por el tramo menos profundo o más corto de *AGUATEMP*

## 61 PMCAT

- **El pto de ref para tomar ALIV sin Pen:**
  - de una CAC (R16.1),
  - una COND de **ANIM PELI** (R16.2),
  - **Greene EQUIVO** (R13.1f),
  - una **ZonaJProhi** (Rs 16.1f y 17.1e) o
  - tomando ALIV bajo ciertas **RRLL**
- Es el **pto estimado** donde la *B* reposaría, q está:
  - Más cercano al *pto* de REPO ORIG de la *B*, **pero no más cerca del H** q ese *pto*,
  - En el **Ár reqrída** del *Campo*, y
  - Donde **la COND no INTERF** (bajo la *R* q se está usando) con la COND de la cual se está aliviando por el *G* q el *Jgr* habría ejecutado desde el *pto* de REPO ORIG si la COND no estuviera ahí
- **Para estimar** este *pto* de ref se requiere q el *Jgr* identif el palo selecc, *Stance*, *swing* y *LINJGO* q el *Jgr* habría usado para el *G*
- **No es necesario** q el *Jgr* simule el *G* tomando un *Stance* y efectuando el *swing* con el palo selecc (**pero** recomendado q lo haga normalmte para ayudar a una efectuar una estimación precisa)
- El *PMCAT* se ref **únicamente a la COND** específica de la q se está tomando ALIV y puede ser en una posición donde haya interf por alguna otra COND:

- Si el *Jgr* toma ALIV y postmte tiene interf por **otra COND** de la *q* se permite ALIV, puede aliviarse nuevamte, determinando un nuevo *PMCAT* de la nueva COND
- Se debe tomar **ALIV separamte** para cada COND, **EXCPT** *q* puede ALIV de ambas CONDS al mismo tiempo (basándose en det el *PMCAT* de ambas CONDS) cuando, habiendo tomado ALIV separadmte para cada COND, sea razonable concluir *q* al hacerlo de nuevo continuaría la INTERF por una o por otra

## 62 Rs del Equipa

**Las especificaciones y otras regulaciones** para palos, *Bs* y otro *Equipa* *q* los *Jgrs* tienen permitido usar durante una *V*. Las *Rs* del *Equipa* se encuentran en [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards)

## 63 REPON

- **Colocar una *B*, posándola y soltándola**, con la **intención** de ponerla en *Jgo*
- Si el *Jgr* coloca una *B* posándola **sin la intención** de ponerla en *Jgo*, la *B* no ha sido *repuesta* y no está en *Jgo* (R14.4)
- Siempre *q* una *R* requiera *q* una *B* sea *repuesta*, **la *R* identifica un pto** específico donde debe ser *repuesta*.

## 64 RSTDO Máx

**Una MOD de *SP*** en la *q* el rstdo de un *Jgr* o *Bando* para un *H* se limita a un **núm máx de *Gs*** (incluye los *Gs* realizados y cualq *GP*) **establecido por el CMTÉ**, como por ej 2 veces el par, un núm fijo o un doble bogey neto

## 65 STBLFD

**Una MOD *SP*** donde:

- El rstdo de un *Jgr* o *Bando* para un *H* se establece en forma de *ptos* obtenidos al **comparar el rstdo** del *Jgr* o del *Bando* (incluye los *Gs* realizados y cualq *GP*) **con un rstdo fijo para el *H*** establecido por el CMTÉ, y
- La competición es ganada por el *Jgr* o *Bando* *q* completa todas las *Vs* con el **mayor núm de *ptos***

## 66 Stance

**La posición de los pies y el cuerpo** del *Jgr* al prepararse y realizar un *G*

## 67 SP

- **Una MOD de *Jgo*** donde un *Jgr* o *Bando* compite contra todos los demás *Jgrs* o *Bandos* en la competición
- En la **forma normal** de *SP* (R3.3):

- El rstdo del *Jgr* o del *Bando* para una *V* es el núm total de *Gs* empleados (incluye los *G* realizados y cualq *GP*) para *embocar* en cada *H*, y
- El ganador es el *Jgr* o *Bando* q completa todas las *Vs* con el menor núm de *Gs*
- Otras mods de *SP*, con difs métodos de anotar los rstdos son **STBLFD**, **ResulMáx y Par/Bogey** (R21)
- Todas las formas de *SP* se pueden jugar en competencias **INDIVs** (cada *Jgr* compite a título indiv) o en competencias en q toman parte **Bandos de Compis (4somes o 4B)**

## 68 Sustituir

- **Cambiar la B** q el *Jgr* está usando para jugar un *H*, haciendo q otra *B* se convierta en la *B en Jgo*
- Otra *B* es una *B Sustituta* cuando esa *B* ha sido puesta en *Jgo* de cualq manera (R14.4) en lugar de la *B ORIG*, sin importar q la *B ORIG* estuviera:
  - En *Jgo*, o
  - No estaba en *Jgo* pq había sido **LEVAN** del *Campo*, o
  - Estaba **perdida o FL**
- **Una B Sustituta es la B en Jgo** del *Jgr*, incluso si:
  - Fue **REPUES**, **DROP** o **COLO** de manera incorrecta o en un *Lugar Equivo*
  - El *Jgr* estaba obligado bajo las *Rs* a poner de nuevo su *B ORIG* en *Jgo* en lugar de *sustituirla* por otra *B*

## 69 TARJRESUL

- **El DOC dode el rstdo** de un *Jgr* para cada *H* se anota en *SP*
- La *TarjResul* puede ser de **papel o de formato electrónico** aprobado por el *CMTÉ*, q permita:
  - Anotar el rstdo del *Jgr* para cada *H*,y
  - Al *Marc* y el *Jgr* certificar los rstdos, ya sea por **firma física o** mediante un método de certificación electrónica aprobado por el *CMTÉ*
- Una *TarjResul* **no es reqrida en MP**, pero puede ser usada por los *Jgrs* para ayudarles a conocer el rstdo del match

## 70 Tee

**Un OBJ q se utiliza para elevar una B** por encima del suelo al jugarla desde el *Ár SAL*. No más de 101,6mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Rs de Equipa*

## 71 TER

- **Cualq parte del Campo q el CMTÉ def** como *TER* (marcándolo o de otra manera). Cualq *TER* def **INCLUYE**:

- Todo el **TERR dentro** de MÁRGs Ár def, y
- Cualq **HIERBA, ARBUSTO, ÁRBOL u OTRO OBJ NAT en CRECI o ENRAIZADO** en el Ár def, incluida cualq parte de esos OBJS *q* se extiende por encima del suelo fuera del MÁRG del Ár def, (**pero** no cuando dicho OBJ esté **fijo o por debajo del TERR fuera** del MÁRG del Ár Def, como una RAIZ de árbol *q* es parte de un árbol enraizado dentro de los MÁRGs)
- **TER tb INCLUYE** las siguientes COSAS, incluso **aunq el CMTÉ no lo haya def** como tal:
  - Cualq **AGUJERO o POZO** hecho por el **CMTÉ** o **PERSOI** de mtto, al:
    - **PREPARA el Campo** (ej. el agujero *q* qda al quitar una estaca o el *H* en un *Green* doble usado para el Jgo de otro *H*), o
    - **MANTENER el Campo** (ej. un agujero hecho al quitar HIERBA o un TOCÓN, o al instalar TUBERÍAS, **pero** no se incluyen los AGUJEROS AIREACIÓN)
  - La **HIERBA CORTADA, HOJAS y cualq OTRO MAT APILADO** para ser **retirado** más tarde. **Pero:**
    - Cualq otro material natural apilado para ser retirado es **tb IS**, y
    - Cualq material dejado en el *Campo* y *q* **no se tenga intención de retirar**, no es **TER** a menos *q* el **CMTÉ** lo haya declarado como tal.
  - Cualq **HÁBITAT de ANIM** (EJ. **NIDO** de pájaro) *q* está tan cerca de una *B* del *Jgr* *q* el *G* o su *Stance* podría dañarlo, **EXCP** cuando el hábitat ha sido hecho por *ANIMs* def como **IISS** (GUSs e INSECs)
- **El MÁRG** de un **TER** debería ser def por ESTACAS, LÍNEAS o ELEMs FIS:
  - **ESTACAS:** el MÁRG del **TER** def por la línea entre lo **ptos EXT** de las estacas al nivel del suelo, y las estacas están dentro del TER
  - **LÍNEAS:** línea pintada en suelo, el MÁRG del TER def **borde EXT** y la línea está dentro
  - **ELEMs FIS:** como un **PARTERRE o VIVERO**, el **CMTÉ** debería establecer cómo está def el Márg **TER**
- Cuando está def por LÍNEAS O ELEM FIS, se pueden usar ESTACAS para ident donde está el **TER**, **pero no tienen otro signif**
- Cuando se usan **ESTACAS** para def o mostrar el MÁRG del **TER**, son **OBSTRs**

## 72 3B

**Una MOD de Jgo MP** donde:

- Cada uno de los 3 *Jgrs* juega un match indiv contra los otros 2 *Jgrs* simultmte, y
- Cada *Jgr* juega una única *B* *q* es usada para los 2 *matches*

**18 Hs o un núm menor de Hs jugados en el orden establecido por el CMTÉ.**

#### 74 ZONAJPROHI

- **Una parte del Campo en la q el CMTÉ** ha prohibido el Jgo
- Una ZonaJProhi debe ser def como **parte de una CAC o un Ár PEN**
- El CMTÉ puede establecer ZonasJProhi por **varios motivos**, como:
  - **Proteger:**
    - la FAUNA SILVESTRE
    - HÁBITATS de Anim y
    - ZONAS AMBIENTALMTE SENSIBLE,
  - **Impedir q se dañen:**
    - ÁRBOLES JÓVENES
    - PARTERRES
    - VIVEROS
    - ZONAS RESEMBRADAS u
    - OTRAS ZONAS PLANTADAS,
  - Proteger a los Jgs de un **PELIGRO**, y
  - **Conservar LUGARES de INTERÉS HISTÓRICO o CULTURAL**
- El CMTÉ debería def el MÁRG de una ZonaJProhi con una LÍN o ESTACAS y la línea o estacas (o la parte superior de esas estacas) deberían **identif la ZonaJProhi de una manera dif** a una CAC o Ár PEN q no contiene una ZonaJProhi