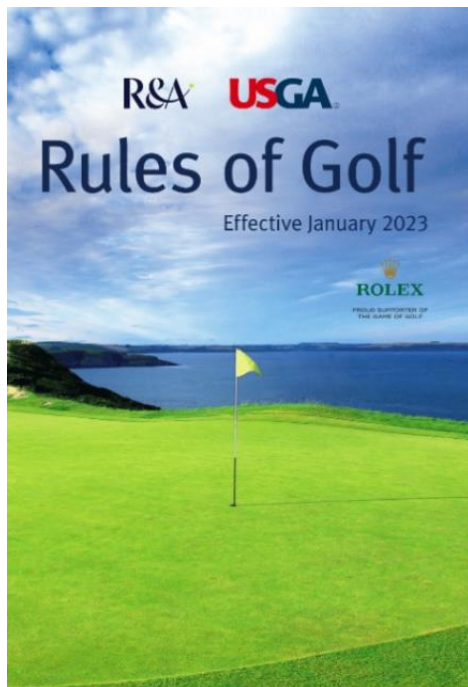


REGLAS DE GOLF 2023

Summary to Memorize

V 4 (19-9-2023)



Santiago Ruiz Tovar

Regla, Apartado, Subapartado

I Fundamentos del Juego (Rs 1-4)

1 El Juego, la Conducta del Jugador y las Rs

1.1	El Juego del Golf	
1.2	Normas de Conducta del Jugador	
1.2.a	Conducta Esperada de Todos los Jugadores	1.2.a
1.2.b	Código de Conducta	1.2.b
1.3	Jugar de Acuerdo con las Rs	
1.3.a	Significado de "Rs"; Condiciones de la Competición	
1.3.b	Aplicar las Rs	1.3.b
1.3.c	Pens	1.3.c



2 El Campo

2.1	Límites del Campo y FL	
2.2	Áreas Definidas del Campo	
2.2.a	El ÁrGen	2.2.a
2.2.b	Las 4 Áreas Específicas	2.2.b
2.2.c	Determinar el Área del Campo Donde se Encuentra la Bola	
2.3	Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego	
2.4	ZoJProhi	



3 La Competición

3.1	Elementos Fundamentales de Todas las Competiciones	
3.1.a	Modalidades Juego: MP(JH) o SP(JG)	3.1.a
3.1.b	Cómo Compiten los Jugadores: Jugando forma Individual o como Compañeros	3.1.b
3.1.c	Cómo Anotan los Resultados los Jugadores: Brutos o Netos	3.1.c
3.2	MP(JH)	
3.2.a	Resultado del Hoyo y del Match	3.2.a
3.2.b	Concesiones	3.2.b
3.2.c	Aplicar HCPs en un Match HCP	3.2.c
3.2.d	Responsabilidades del Jugador y del Contrario	
3.3	SP(JG)	
3.3.a	Ganador en SP(JG)	3.3.a
3.3.b	Anotar Resultados en SP(JG)	3.3.b
3.3.c	Dejar de Embocar	3.3.c

4 El Equipamiento del Jugador

4.1	Palos	
4.1.a	Palos Permitidos para Realizar un Golpe	4.1.a
4.1.b	Límite de 14 Palos; Compartir, Añadir o Sustituir Durante una Vuelta	4.1.b
4.1.c	Proc para Declarar Palos Fuera de Juego	4.1.c
4.2	Bolas	
4.2.a	Bolas Permitidas Durante el Juego de una Vuelta	4.2.a
4.2.b	Bola se Rompe en Pedazos Durante el Juego de un Hoyo	4.2.b
4.2.c	Bola se Corta o Agrieta Durante el Juego de un Hoyo	4.2.c
4.3	Uso del Equipamiento	
4.3.a	Usos de Equipamiento Permitido y Prohibido	4.3.a
4.3.b	Equipamiento Utilizado por Razones Médicas	



II Jugar la Vuelta y un Hoyo (Rs 5-6)

5 Jugar la Vuelta

5.1	Significado de Vuelta	
5.2	Practicar en el Campo Antes o Entre Vueltas	
5.2.a	MP(JH)	
5.2.b	SP(JG)	
5.3	Comenzar y Terminar la Vuelta	
5.3.a	Cuándo Comenzar la Vuelta	5.3.a
	Jugador llega 4 min tarde	
5.3.b	Cuándo Termina la Vuelta	
5.4	Jugar en Grupos	
5.4.a	MP(JH)	
5.4.b	SP(JG)	
5.5	Practicar Durante la Vuelta o Mientras el Juego está Interrumpido	
5.5.a	Ningún Golpe de Práctica Durante el Juego del Hoyo	
5.5.b	Restricción sobre los Golpes Práctica Después de Completar el Hoyo	
5.5.c	Práctica Mientras el Juego Está Suspendido o Interrumpido por Otro Motivo	
5.6	Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego	
5.6.a	Demora Irrazonable del Juego	
5.6.b	Buen Ritmo de Juego	
5.7	Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego	
5.7.a	Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego	
5.7.b	Que Deben Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego	
5.7.c	Que Deben Hacer los Jugadores al Reanudarse el Juego	
5.7.d	Levantar la Bola Cuando se Interrumpe el Juego; Reponer y Sustituir la Bola al Reanudarse el Juego	



6 Jugar un Hoyo			
6.1	Comenzar el Juego de un Hoyo		
6.1.a	Cuándo Comienza el Hoyo		
6.1.b	La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del ÁrSal		6.1.b
6.2	Jugar la Bola desde el ÁrSal		
6.2.a	Cuándo se Aplican las Rs del ÁrSal		
6.2.b	Rs del ÁrSal Bola Cayendo del Tee al ejecutar un Golpe		6.2.b
6.3	Bola Usada en el Juego del Hoyo		
6.3.a	Embocar con la Misma Bola Jugada desde el ÁrSal		
6.3.b	Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo Bola Sustituta		6.3.b
6.3.c	Bola Equivocada		6.3.c
6.3.d	Cuándo Un Jugador Puede Jugar Más de Una Bola a la Vez		6.3.d
6.4	Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo		
6.4.a	MP(JH)		
6.4.b	SP(JG)		
6.4.c	Cuando un Jugador Juega BProvi u Otra Bola desde el ÁrSal		
6.4.d	Cuando el Jugador Toma Alivio o Juega BProvi desde Cualquier Lugar Excepto del ÁrSal		
6.5	Completar el Juego de un Hoyo		



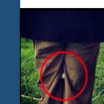
III Jugando la Bola (Rs 7-11)			
7 Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola			
7.1	Cómo Buscar la Bola Adecuadamente		
7.1.a	El Jugador Puede Realizar Acciones Razonables para Encontrar e Identificar la Bola		7.1.a
7.1.b	Cómo Proceder si se Mueve Arena que Afecta el Lie de la Bola Mientras se está Intentando		7.1.b
7.2	Cómo Identificar la Bola		
7.3	Levantar la Bola para Identificarla		
7.4	Bola Accmte Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla		



8 El Campo se Juega Como se Encuentra			
8.1	Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe		
8.1.a	Acciones que No Se Permiten		
8.1.b	Acciones que Se Permiten		
8.1.c	Evitar la Pen Restaurando la Mejora de las Condiciones que Infringió la R 8.1a(1) o 8.1a(2)		
8.1.d	Restaurar las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo		8.1.d
8.2	Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afectar la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Realizar		
8.2.a	Cuándo se Aplica la R8.2		
8.2.b	Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas		
8.3	Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo de Otro Jugador o al Golpe que va a Realizar		
8.3.a	Cuándo se Aplica la R 8.3		
8.3.b	Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas		



9 Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida			
9.1	Bola Jugada como Reposa		
9.1.a	Jugar la Bola desde el donde Quedó en Reposo		9.1.a
9.1.b	Cómo Proceder Cuando la Bola se Mueve Durante el Backswing o el Golpe		
9.2	Decidir si la Bola se Ha Movido y Que Causó el Mvto		
9.2.a	Decidir si la Bola se Ha Movido		
9.2.b	Decidir Que Causó el Mvto de la Bola		
9.3	Bola Movida por FuerNat		9.3
9.4	Bola Levantada o Movida por el Jugador		9.4
9.4.a	Cuándo una Bola Levantada o Movida Debe Ser Repuesta		
9.4.b	Pen por Levantar o Tocar Deliberadamente la Bola o Causar que se Mueva		
9.5	Bola Levantada o Movida por el Contrario en MP(JH)		9.5
9.5.a	Cuándo una Bola Levantada o Movida Debe Ser Repuesta		
9.5.b	Pen por Levantar o Tocar Dlibemte la Bola o Causar que se Mueva		
9.6	Bola Levantada o Movida por InfluExt		9.6
9.7	MarcB Levantado o Movido		9.7
9.7.a	Bola o MarcB Debe Ser Repuesto		
9.7.b	Pen por Levantar el MarcB o Causar que se Mueva		



10 Preparar y Realizar un <i>Golpe</i> ; Consejo y Ayuda; <i>Caddies</i>		
10.1	Realizar un <i>Golpe</i>	
10.1.a	Golpear Adecuadamente la Bola	10.1.a
10.1.b	Anclando el Palo	10.1.b
10.1.c	Realizar un <i>Golpe</i> Estando a Horcajadas o Sobre La Línea de Juego	10.1.c
10.1.d	Jugar Bola en <i>Mvto</i>	10.1.d
10.2	Consejo y Otra Ayuda	
10.2.a	Consejo	10.2.a
10.2.b	Otra Ayuda	
10.3	<i>Caddies</i>	
10.3.a	El <i>Caddie</i> Puede Ayudar al Jugador Durante la Vuelta	
10.3.b	Que Puede Hacer un <i>Caddie</i>	
10.3.c	El Jugador es Responsable de Las Acciones de su <i>Caddie</i> e Infracciones de las <i>Rs</i>	



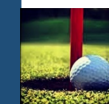
11 Bola en <i>Mvto</i> <i>Accmte</i> Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar una Bola en <i>Mvto</i>		
11.1	Bola en <i>Mvto</i> Golpea <i>Accmte</i> a una Persona o <i>InfExt</i>	11.1
11.1.a	No Hay <i>Pen</i> para Ningún Jugador	
11.1.b	Lugar desde Donde la Bola Debe ser Jugada	
11.2	Bola en <i>Mvto</i> <i>Dlibemte</i> Desviada o Detenida por una Persona	11.2
11.2.a	Cuándo se Aplica la <i>R</i> 11.2	
11.2.b	Cuándo se Aplica <i>Pen</i> a un Jugador	
11.2.c	Lugar desde Donde una Bola <i>Dlibemte</i> Desviada o Detenida Debe Jugarse	
11.3	Quitar <i>Dlibemte</i> Objetos o Alterando las Condiciones para Afectar Bola en <i>Mvto</i>	



IV <i>Rs</i> Específicas para Búncers y <i>Greens</i> (<i>Rs</i> 12-13)		
12 Búncers		
12.1	Cuándo la Bola Está en un Búnker	
12.2	Jugar Bola en Búnker	
12.2.a	Quitar <i>ISs</i> y <i>OMs</i>	12.2.a
12.2.b	Restricciones sobre Tocar la Arena en Búnker	12.2.b
12.3	<i>Rs</i> Específicas Alivio para una Bola en Búnker	



13 <i>Greens</i>		
13.1	Acciones Permitidas o Requeridas en <i>Green</i>	
13.1.a	Cuándo está la Bola en el <i>Green</i>	13.1.a
13.1.b	Marcar, Levantar y Limpiar la Bola en <i>Green</i>	13.1.b
13.1.c	Mejoras Permitidas en el <i>Green</i>	13.1.c
13.1.d	Cuándo la Bola o el <i>MarcB</i> se Mueve en el <i>Green</i>	13.1.d
13.1.e	Prohibido Probar el <i>Green</i> de Forma Deliberada	13.1.e
13.1.f	Alivio Obligatorio de un <i>Green</i> Equivocado	13.1.f
13.2	El <i>AstBan</i>	
13.2.a	Dejar el <i>AstBan</i> en el Hoyo	13.2.a
13.2.b	Quitar el <i>AstBan</i> del Hoyo	13.2.b
13.2.c	Bola Reposando Contra el <i>AstBan</i> Dejada en el Hoyo	13.2.c
13.3	Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo	
13.3.a	Tiempo de Espera para Ver Si la Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo Cae Dentro del	13.3.a
13.3.b	Qué Hacer Si la Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo es Levantada o Movida Antes de Finalizar el Tiempo de Espera	



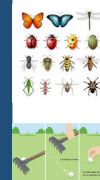
V Levantar y Volver a Poner una Bola en Juego (R 14)

14	Procs para la Bola: Marcar, Levantar y Limpiar; Reponer en el Pto de Reposo; Dropar en <i>ÁrAliv</i> ; Jugar desde Lugar Equivocado		
14.1	Marcar, Levantar y Limpiar la Bola		
14.1.a	El Pto de Reposo de una Bola que ha de ser Levantada y Repuesta Debe ser Marcado	14.1.a	
14.1.b	Quién Puede Levantar la Bola	14.1.b	
14.1.c	Limpiar la Bola	14.1.c	
14.2	Reponer la Bola en el Pto de Reposo		
14.2.a	La Bola Original Debe Ser Usada Debe usarse la Bola Original al Reponerla	14.2.a	
14.2.b	Quién Debe Reponer la Bola y Cómo Debe Ser Repuesta	14.2.b	
14.2.c	Pto donde la Bola es Repuesta	14.2.c	
14.2.d	Dónde Reponer la Bola Cuando se Altera el <i>Lie</i> Original	14.2.d	
14.2.e	Qué Hacer si la Bola Repuesta No Permanece en el Pto de Reposo Original	14.2.e	
14.3	Dropar en <i>ÁrAliv</i>		
14.3.a	Se Puede Usar la Bola Original u Otra Bola	14.3.a	
14.3.b	La Bola Debe Ser Dropada Correctamente	14.3.b	
14.3.c	Bola Dropada Corrememente Debe Quedar en	14.3.c	
14.3.d	Qué Hacer si la Bola Dropada Correctamente es <i>Dlibemte</i> Desviada o Detenida por una Persona	14.3.d	
14.4	Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego Después de que la Bola Original Qedó Fuera de Juego		
14.5	Corregir un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola		
14.5.a	El Jugador Puede Corregir el Error Antes de que la Bola sea Jugada	14.5.a	
14.5.b	Cuándo Puede el Jugador Cambiar a una <i>R</i> de Alivio Diferente o de Opción de Alivio al Corregir el Error Cometido al Aliviarse	14.5.a	
14.5.c	No Hay Pen para las Acciones Realizadas Después del Error Relacionadas con la Bola Original No hay <i>Pen</i> para una Bola Levantada para Corregir un Error	14.5.c	
14.6	Jugar el <i>Golpe</i> Siguiente Desde Donde se Jugó el <i>Golpe</i> Anterior		
14.6.a	<i>Golpe</i> Anterior Realizado Desde el <i>ÁrSal</i>		
14.6.b	<i>Golpe</i> Anterior Realizado Desde <i>ÁrGral</i> , <i>ÁrPen</i> o Búnker		
14.6.c	<i>Golpe</i> Anterior Realizado desde Green	14.6.c	
14.7	Jugar Desde Lugar Equivocado		
14.7.a	Lugar Desde Dónde la Bola Debe ser Jugada		
14.7.b	Cómo Completar un Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocado en <i>SP(JG)</i> Bola Jugada desde un Lugar Equivocado	14.7.b	

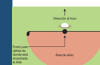


VI Alivio Sin Pen (Rs 15-16)

15	Alivio de <i>ISs</i> y <i>OMs</i> (Incluyendo Bola o <i>MarcB</i> Ayudando o Interfiriendo el Juego)		
15.1	<i>ISs</i>		
15.1.a	Quitar <i>IS</i>	15.1.a	
15.1.b	Bola Movida al quitar <i>IS</i>	15.1.b	
15.2	<i>OMs</i>		
15.2.a	Alivio de <i>OM</i>	15.2.a	
15.2.b	Alivio para Bola No Encontrada Pero Dentro o Sobre <i>OM</i>	15.2.b	
15.3	Bola o <i>MarcB</i> que Ayuda o Interfiriendo el Juego		
15.3.a	Bola en el Green que Ayuda al Juego	15.3.a	
15.3.b	Bola en Cualquier Lugar del Campo que Interfiere en el Juego	15.3.b	
15.3.c	<i>MarcB</i> que Ayuda o Interfiriendo en el Juego	15.3.c	



16	Alivio de <i>CAC</i> (Incluyendo <i>OIs</i>); Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada		
16.1	<i>CAC</i> (Incluyendo <i>OIs</i>)		
16.1.a	Cuándo se Permite el Alivio Cuándo se Permite el Alivio en <i>CAC</i>	16.1.a	
16.1.b	Alivio para una Bola en <i>ÁrGral</i>		
16.1.c	Alivio para una Bola en Búnker	16.1.c	
16.1.d	Alivio para Bola en <i>Green</i>		
16.1.e	Alivio para Bola No Encontrada pero Dentro o Sobre una <i>CAC</i>	16.1.e	
16.1.f	Alivio Obligatorio por Interferencia de <i>ZoJProhi</i> en una <i>CAC</i>	16.1.f	
16.2	Condición de Animal Peligroso		
16.2.a	Cuándo se Permite el Alivio		
16.2.b	Alivio Por Condición de Animal Peligroso	16.2.b	
16.3	Bola Empotrada		
16.3.a	Cuándo se Permite el Alivio		
16.3.b	Alivio por Bola Empotrada	16.3.b	
16.4	Levantar la Bola para ver si Reposa en una Condición Donde está Permitido el Alivio.		



VII Alivio Con Pen (Rs 17-19)			
17 ÁrPens			
17.1	Opciones para Bola en ÁrPen		
17.1.a	Cuándo la Bola Está en el ÁrPen	17.1.a	
17.1.b	El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el ÁrPen o Tomar Alivio con Pen	17.1.b	
17.1.c	Alivio para Bola No Encontrada pero en el ÁrPen	17.1.c	
17.1.d	Alivio para Bola en ÁrPen		
17.1.e	Alivio Obligatorio por Interferencia de ZoJProhi en ÁrPen	17.1.e	
17.2	Opciones Después de Jugar Una Bola Desde un ÁrPen		
17.2.a	Cuando la Bola Jugada Desde ÁrPen Queda en Reposo en la Misma u Otra ÁrPen	17.2.a	
17.2.b	Cuando la Bola Jugada desde ÁrPen se Pierde, Está FL o Injugable Fuera del ÁrPen	17.2.b	
17.3	No Hay Alivio Bajo Otras Rs para Bola en ÁrPen		



18 Alivio por G&Dis, Bola Perdida o FL, BProvi			
18.1	El Alivio con Pen de G&Dis Permitido en Cualquier Momento		
18.2	Bola Perdida o FL : Debe Tomarse Alivio por G&Dis		
	18.2.a Cuándo una Bola Está Perdida o FL	18.2.a	
	18.2.b Que Hacer Cuando la Bola está Perdida o FL	18.2.b	
18.3	BProvi		
	18.3.a Cuándo se Permite Jugar BProvi	18.3.a	
	18.3.b Anunciar el Juego de BProvi	18.3.b	
	18.3.c Jugar BProvi Hasta que se Convierta en la Bola en Juego o se Abandone	18.3.c	



19 R19 Bola Injugable			
19.1	El Jugador Puede Decidir Tomar Alivio por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en ÁrPen		
19.2	Opciones de Alivio para Bola Injugable en ÁrGral o en Green		
	19.2.a Alivio de G&Dis	19.2.a	
	Alivio por Bola Injugable, G&Dist en ÁrGral		
	19.2.b Alivio de Línea Hacia Atrás		
	Alivio por Bola Injugable, en Línea Hacia Atrás	19.2.b	
	19.2.c Alivio Lateral		
19.3	Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker		
	19.3.a Opciones de Alivio Normales (1GP)		
	19.3b Opción de Alivio Adicional (2GPs)		



VIII Procs para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Rs (R 20)			
20 Resolver Cuestiones de Rs Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité			
20.1	Resolver Cuestiones de Rs Durante la Vuelta		
	20.1.a Los Jugadores Deben Evitar Una Demora Irrazonable	20.1.a	
	20.1.b Cuestiones Sobre Rs en MP(JH)	20.1.b	
	20.1.c Cuestiones Sobre las Rs en SP(JG)	20.1.c	
20.2	Decisiones sobre Cuestiones Bajo las Rs		
	20.2.a Decisiones del Árbitro	20.2.a	
	20.2.b Decisiones del Comité	20.2.b	
	20.2.c Aplicar Estándar de "A Simple Vista" Cuando se Usa la Evidencia del Video	20.2.c	
	20.2.d Decisiones Incorrectas y Errores Administrativos Cuando se corrigen las Decisiones Incorrectas	20.2.d	
	20.2.e Descalificar a Jugadores Después de que el Resultado del Match o Competición es Final	20.2.e	
	20.2.f Jugador Inelegible		
20.3	Situaciones no Cubiertas por las Rs		



IX Otras Modalidades de Juego (Rs21-24)			
21 Otras Modalidades de SP(JG) y MP(JH) Individuales			
21.1	Stableford		
	21.1.a Resumen del Stableford		
	21.1.b Anotar Resultados Stableford		
	21.1.c Pen en Stableford	21.1.c	
	21.1.d Excepción a la R 11.2 en Stableford		
	21.1.e Cuándo Finaliza la Vuelta en Stableford		
21.2	Resultado Máximo		
	21.2.a Resumen del Resultado Máximo		
	21.2.b Anotar Resultados en Resultado Máximo		
	21.2.c Pen en Resultado Máximo		
	21.2.d Excepción a la R 11.2 en Resultado Máximo		
	21.2.e Cuándo Finaliza la Vuelta en Resultado Máximo		
21.3	Par/Bogey		
	21.3.a Resumen de Par/Bogey		
	21.3.b Resultados en Par/Bogey		
	21.3.c Pen en Par/Bogey		
	21.3.d Excepción a la R 11.2 en Par/Bogey		
	21.3.e Cuándo Finaliza la Vuelta en Par/Bogey		
21.4	Three-Ball MP(JH)		
	21.4.a Resumen de Three-Ball MP(JH)		
	21.4.b Jugar Fuera de Turno		
	21.4.c Bola o MarcB Levantado o Movido por un Contrario		
21.5	Otras Modalidades de Jugar al Golf		

22 Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)		
22.2	Cualquier Compañero Puede Representar al Bando	22.2
22.3	El Bando Debe Alternarse al Realizar los Golpes	
22.4	Iniciar la Vuelta	
22.4.a	Compañero que Juega Primero	22.4.a
	Compañero que Juega Primero en Foursomes	
	Hora de Salida y Lugar de Comienzo	22.4.b
22.4.b	Hora de Salida y Pto de Salida en Foursomes	22.4.b
22.5	Los Compañeros Pueden Compartir Palos	22.5
22.6	Restricción de que el Jugador se Coloque Detrás de su Compañero Cuando Realiza el <i>Golpe</i>	

23 Four-Ball		
23.1	Resumen de <i>Four-Ball</i>	
23.2	Anotar Resultados en <i>Four-Ball</i>	
23.2.a	Resultado del Bando para el Hoyo en MP(JH) y SP(JG)	23.2.a
	TarjResul del Bando en SP(JG)	
	Cómo la R 11.2 No se Aplica en <i>Four-Ball</i>	23.2.c
23.2.c	Excepción a la R 11.2 en Four-Ball	
23.3	Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado	
23.3.a	Cuándo Empieza la Vuelta	
23.3.b	Cuándo Termina la Vuelta	
23.3.c	Cuándo el Hoyo Está Completado	
23.4	Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	23.4
23.5	Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero	
23.5.a	El Jugador Puede Realizar Acciones con Respecto a la Bola del Compañero que éste Puede Realizar	23.5.a
	El Compañero es Responsable de las Acciones del Jugador	
23.6	Orden de Juego del Bando	
23.7	Los Compañeros Pueden Compartir Palos	23.7
23.8	Restricción de que el Jugador se Coloque Detrás de su Compañero Cuando Realiza el <i>Golpe</i>	
23.9	Cuando la <i>Pen</i> se Aplica Sólo a un Compañero o se Aplica a Ambos Compañeros	
23.9.a	<i>Pens</i> que No Sean Descalificación	
23.9.b	<i>Pens</i> de Descalificación	

24 Competiciones por Equipos		
24.1	Resumen de Competiciones por Equipos	
24.2	Condiciones de la Competición por Equipos	
24.3	Capitán del Equipo	
24.4	Consejo Permitido en Competición por Equipos	
24.4.a	Persona Autorizada para Dar Consejo al Equipo (Consejero)	24.4.a
24.4.b	Restricciones del Consejero Mientras Está Jugando	24.4.b
24.4.c	No está permitido el Consejo Entre Miembros del Equipo que no sean Compañeros	24.4.c

25 Modificaciones Para Jugadores Discapacitados		
25.1	General	
25.2	Modificaciones para Jugadores Ciegos	
25.3	Modificaciones para Jugadores Amputados	
25.4	Modificaciones para Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad	
25.5	Modificaciones Para Jugadores con Discapacidades Intelectuales	
25.6	Normas Generales para Todas las Clases de Discapacidad	

Definiciones

Agua Temporal

Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que:

- No está en un *ÁrPen*, y
- Puede ser vista antes o después de que el *Jugador* tome su *Stance* (sin presionar excesivamente con sus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando el *Jugador* pise el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que el *Jugador* tome su *Stance*.

Casos especiales:

- **El Rocío y la Escarcha** no son *Agua Temporal*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha) son *ISs* o, cuando estén en el terreno, *Agua Temporal*, a elección del *Jugador*.
- **El Hielo Fabricado** es una *Obstrucción*.

Agujero de Animal

Cualquier agujero en el terreno hecho por un *Animal*, **excepto** los hechos por *Animales* que *tb* son definidos como *ISs* (tales como gusanos o insectos).

El término *Agujero de Animal* incluye:

- El material suelto que el *Animal* ha extraído del agujero,
- Cualquier camino o sendero marcado que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *Animal* al hacer el agujero.

Un Agujero de Animal no incluye huellas de *Animal* que son parte de un camino o sendero notorio que conduce a un *Agujero de Animal*.

Animal

Cualquier ser vivo del reino *Animal* (diferente al ser humano), incluyendo mamíferos, pájaros, reptiles, anfibios e invertebrados (tales como gusanos, insectos, arañas y crustáceos).

Árbitro

La persona designada por el Comité para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las *Rs*.

En *MP(JH)*, las funciones y la autoridad de un árbitro dependen del rol asignado:

- Cuando un árbitro está asignado a un match durante toda la vuelta, el árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las *Rs* que observe o sobre la que sea informado (ver *R20.1b(1)*).
- Cuando un árbitro está asignado a múltiples *matches* o a ciertos *Hoyos* o partes del campo, no tiene autoridad para intervenir en un match a menos que:
 - Un *Jugador* en un match le pida ayuda con las *Rs* o solicite una decisión (ver *R20.1b(2)*).
 - Un *Jugador* o *Jugadores* en un match puedan estar infringiendo la *R1.2* (Código de Conducta), la *R1.3b(1)* (Dos o Más *Jugadores* se Ponen de Acuerdo Para Ignorar Cualquier *R* o *Pen* que Sabe se Aplica), la *R5.6a* (Demora Irrazonable) o la *R5.6b* (Buen Ritmo de Juego).
 - Un *Jugador* llega tarde a su lugar de partida (ver *R5.3*), o
 - La búsqueda de la *Bola* de un *Jugador* alcanza los 3 min (ver *R5.6a* y la *def* de *Bola* perdida).

En *SP(JG)*, un árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las *Rs* que vea o se le comunique. Esto se aplica si el árbitro está asignado a un grupo para toda la vuelta o para controlar múltiples grupos o ciertos *Hoyos* o partes del campo. Las funciones de un árbitro pueden ser limitadas por el Comité en *MP(JH)* y en *SP(JG)*. Las responsabilidades de un árbitro pueden ser limitadas por el Comité en *MP(JH)* y en *SP(JG)*.

Área de Alivio

El área donde un *Jugador* ha de *Dropar* una *Bola* al tomar alivio bajo una *R*. Con excepción del alivio en línea hacia atrás (ver *R16.1c(2)*, *17.1d(2)*, *19.2b* y *19.3*) cada *R* de alivio requiere al *Jugador* el uso de un área de alivio específica, cuyo tamaño y ubicación se basa en estos 3 factores:

- **Pto de Ref**: El *Pto* desde el cual el tamaño del *Área de Alivio* es medida.
- **Tamaño del ÁAlivio Medido desde el Pto de Ref**: El *Área de Alivio* es de 1 ó 2 *palos de long* desde el *Pto de Ref*, **pero** con ciertas limitaciones.

- Limitaciones sobre la Ubicación del ÁrAlivio: La situación del ÁrAlivio puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ej.:
 - Sólo está en ciertas *áreas definidas del Campo*, como sólo en el ÁrGral, o no en un Búnker o en un ÁrPen,
 - No está más cerca del Hoyo que el Pto de Ref o debe estar fuera de un ÁrPen o un Búnker, desde los cuales se está tomando alivio, o
 - Está donde no hay interferencia (como se define en la R específica) de la condición de la que se está tomando alivio.

Para el alivio en línea hacia atrás, el Jugador debe dropar en la línea en un lugar permitido por la R que se está utilizando y el pto donde la Bola toca por 1ª vez el terreno al dropar, crea un ÁrAlivio que tiene la long de un palo en cualquier dirección desde ese pto.

Cuando un Jugador tiene que volver a dropar de nuevo o por 2ª vez usando el alivio en línea hacia atrás, el Jugador puede:

- Cambiar el pto en el que se dropa la Bola (por ej., dropándola más cerca o más lejos del Hoyo), y el ÁrAlivio cambia en función de ese pto, y
- Dropar en un área del campo diferente.

Pero esto no cambia como se aplica la R14.3c. Al usar la longitud del palo para determinar el tamaño del ÁrAlivio, el Jugador puede medir directamente a través de una zanja, hoyo o cosa similar y directamente a través de un objeto (como un árbol, cerca, pared, túnel, desagüe o boca de riego), pero no está permitido medir a través del suelo que se ondula naturalmente o inclina hacia arriba y abajo.

Véase *Procs del Comité, Sec 2I* (El Comité puede elegir el permitir o requerir que el Jugador use una zona de dropaje como ÁrAlivio cuando toma un determinado alivio)

ÁrAlivio/1 Determinar si la Bola está en el ÁrAlivio:

Generalmente, una Bola está en un ÁrAlivio si cualquier parte de la Bola está dentro de la medida de uno o 2 palos de longitud.

Pero cuando se toma alivio bajo una R que tiene un pto de ref (como cuando se toma alivio de una OI), una Bola no está en el ÁrAlivio si cualquier parte de la Bola está más cerca del Hoyo que el pto de ref. Cuando se toma alivio en línea hacia atrás o si se utiliza una ZD como un ÁrAlivio, al no haber un pto de ref, la Bola está en el ÁrAlivio cuando cualquier parte de la Bola toca o sobrepasa el

ÁrAlivio. Esto es cierto incluso si parte de la Bola está más cerca del Hoyo que el borde delantero del ÁrAlivio. (Nuevo)

Área de Penalización

Un área desde la cual el alivio con **1GP** está permitido, si la Bola del Jugador va a reposar a ella.

Un ÁrPen es:

- Cualquier cauce de agua en el Campo (marcada o no por el Comité), incluyendo un mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otra corriente abierta de agua (contenga agua o no), y
- Cualquier otra parte del Campo definida por el Comité como Área de Penalización.

Un ÁrPen es una de las 5 áreas definidas del Campo.

Hay 2 tipos diferentes de ÁrPen, distinguidas por el color usado para Marcarlas:

- Las ÁrPen Amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) proporcionan al Jugador 2 opciones de alivio (R17.1d (1) y (2)).
- Las ÁrPen Rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) proporcionan al Jugador 1 opción extra de alivio lateral (R17.1d (3)), además de las 2 para las ÁrPen Amarillas.

Si el color de un ÁrPen no ha sido marcado o indicado por el Comité, se considerará un ÁrPen Roja.

Los márgenes de un ÁrPen se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes es parte del ÁrPen, ya sea que esté sobre, encima o debajo de la superficie del terreno.
- Si un objeto está dentro y fuera del margen (como un puente sobre el ÁrPen o un árbol enraizado dentro del margen con ramas que se extienden fuera del margen o viceversa), sólo la parte del objeto que está dentro de los márgenes es parte del ÁrPen.

Los márgenes de un ÁrPen deberían ser definidos con estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando está definida por estacas, el margen está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y así las estacas están dentro del *ÁrPen*.
- Líneas: Cuando está definida por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por su borde exterior, y la línea en sí está dentro del *ÁrPen*.
- Elementos Físicos: Cuando está definida por elementos físicos (como una playa, área desértica o muro de contención), el *Comité* debería determinar cómo se define el margen del *ÁrPen*.

Cuando el margen del *ÁrPen* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *ÁrPen*, **pero** no tienen otro significado.

Cuando el margen de un cauce de agua no está definido por el *Comité*, el margen de ese *ÁrPen* se define por sus márgenes naturales (es decir, donde el suelo se inclina hacia abajo para formar la depresión que puede contener el agua).

Si un cauce abierto de agua no contiene agua normalmente (como una zanja de drenaje o un área de circulación de agua que está seca, excepto durante una estación lluviosa), el *Comité* puede definir esa área como parte del *ÁrGral* (lo que significa que no es un *ÁrPen*).

Área de Salida

Área desde la que el *Jugador* debe jugar al comenzar el *Hoyo* que va a jugar.

El *ÁrSal* es un rectángulo con una *long* de 2 *palos* de profundidad, donde:

- Su margen Frontal está definido por la línea determinada por los bordes delanteros de dos marcas de salida colocadas por el *Comité*, y
- Los márgenes Laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida.

El *ÁrSal* es una de las 5 *áreas definidas* del *Campo*.

Todos los otros lugares de salida en el *Campo* (estén en el mismo *Hoyo* o en cualquier otro *Hoyo*) son parte del *ÁrGral*.

Área General

Área que cubre todo el *Campo*, **excepto** las otras 4 áreas definidas:

- (1) el *ÁrSal* desde la que el *Jugador* debe jugar al comenzar el *Hoyo* que va a jugar,
- (2) todas las *ÁrsPen*,
- (3) todos los *Búncers*, y
- (4) el *Green* del *Hoyo* que el *Jugador* está jugando.

El *ÁrGral* incluye:

- Todos los lugares de salida del *Campo* que no sean el *ÁrSal*, y
- Todos los *Greens equivocados*.

Áreas del Campo

Las 5 áreas definidas que constituyen el *Campo* son:

- El *ÁrGral*,
- El *ÁrSal*, desde la que el *Jugador* debe jugar al comenzar el *Hoyo* que va a jugar,
- Todas las *ÁrsPen*,
- Todos los *Búncers*, y
- El *Green* del *Hoyo* que el *Jugador* está jugando.

Asta de la Bandera

Un indicador recto movable, proporcionado por el *Comité*, que está colocado en el *Hoyo* para indicar a los *Jugadores* donde está el *Hoyo*. El *AstaB* incluye la bandera y cualquier otro material u objeto unido al indicador.

Cuando un objeto artificial o natural, como un palo o una varilla, se usa para marcar la posición del *Hoyo*, dicho objeto tiene el mismo tratamiento que el *AstaB* a efectos de aplicar las *Rs*.

Los requisitos del *AstaB* están contenidos en las *Rs* de Equipamiento.

Bando

2 o más *Compañeros* que compiten como una sola unidad en una *Vuelta* en *MP(JH)* o *SP(JG)*.

Cada grupo de *Compañeros* es un *Bando*, donde cada *Compañero* juega su propia *Bola* (Four-Ball) o los *Compañeros* juegan una sola *Bola* (*Foursomes*).

Bando no es lo mismo que Equipo. En una competición por equipos, cada equipo está compuesto por *Jugadores* que compiten individualmente o como *Bandos*.

Bola en Juego

El estado de la *Bola* de un *Jugador*, cuando está en el *Campo* y se está siendo utilizada en el juego de un *Hoyo*:

- Una *Bola* se convierte inicialmente en *Bola en Juego* en un *Hoyo*:
 - Cuando el *Jugador* realiza un *Golpe* con ella desde dentro del *ÁrSal*, o
 - En *MP(JH)*, cuando se realiza un *Golpe* con ella desde fuera del *ÁrSal* y el *Contrario* no cancela el *Golpe* bajo la R6.1b.
- Dicha *Bola* permanece en *juego* hasta que sea *Embocada*, **excepto** que deja de estar en *juego*:
 - Cuando es levantada del *Campo*,
 - Cuando está perdida (incluso si está en reposo en el *Campo*) o va a reposar *FL*, o
 - Cuando ha sido sustituida por otra *Bola*, aunque no esté permitido por una *R*.

Una *Bola* que no está en *juego* es una *Bola Equivocada*.

El *Jugador* no puede tener más de una *Bola en Juego* en ningún momento. (Ver R6.3d para los limitados casos en los que un *Jgr* puede jugar más de una *Bola* al mismo tiempo en un *Hoyo*).

Cuando las *Rs* hacen *ref* a una *Bola* en reposo o en *mvto*, se refieren a la *Bola en Juego*.

Cuando un *MarcB* está colocado para *Marcar* el *pto* de una *Bola en Juego*:

- Si la *Bola* no ha sido levantada, está aún en *juego*, y
- Si la *Bola* ha sido levantada y *repuesta*, está en *juego*, aunque no se haya retirado el *MarcB*.

Bola Equivocada

Cualquier *Bola* que no sea la del *Jugador*:

- La *Bola en Juego* (sea la *Bola* original o una *Bola Sustituta*)
- Una *BProvi*, (antes de ser abandonada bajo la R18.3c), o
- Una segunda *Bola* en *SP(JG)*, jugada bajo las Rs14.7b o 20.1c)

Ej. de *Bola Equivocada* son:

- La *Bola en Juego* de otro *Jgr*.
- Una *Bola* abandonada.
- La *Bola* del propio *Jugador* que está *FL*, está *perdida* o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner en *juego*.

Bola Equivocada/1 Parte de Una Bola Equivocada Es Aún Una Bola Equivocada

Si un *Jugador* ejecuta un *Golpe* a una parte de una *Bola* abandonada que equivocadamente pensó que era su *Bola Juego*, el *Jugador* ha ejecutado un *Golpe* a una *Bola Equivocada* y se aplica la R6.3c.

Bola Movida

Cuando una *Bola* en reposo ha dejado su *pto* de reposo original y va a reposar a cualquier otro *pto*, y esto puede ser visto a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando la *Bola* se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección alejada de su *pto* de reposo original.

Si la *Bola* solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su *pto* de reposo original, la *Bola* no se ha movido.

Bola Movida/1 Cuando una Bola Reposando Sobre un Objeto se ha Movido.

Con el fin de decidir si una *Bola* debe ser repuesta o si un *Jugador* incurre en *Pen*, se considerará que una *Bola* se ha movido si solamente se ha movido en relación a una parte específica de una condición mayor u objeto en el que está en reposo, a menos que el objeto en su totalidad sobre el cual está reposando la *Bola* se haya movido con relación al suelo.

Un ej de cuando una *Bola* No se ha movido:

- Una *Bola* está reposando en la horquilla de una rama de un árbol y la rama se mueve, pero el *pto* de reposo de la *Bola* en la rama no cambia.

Ejemplos de cuando una *Bola* se ha movido:

- Una *Bola* queda en reposo en un vaso de plástico inmóvil, y el vaso se mueve con respecto al suelo porque es empujado por la fuerza del viento.
- Una *Bola* reposa en o sobre un carro de golf motorizado parado que se pone en *mvto*.

***Bola Movida/2* Imágenes de Tv Muestran que la *Bola* en Reposo Cambio su Posición, pero una Distancia que No Es Razonablemente Perceptible a Simple Vista**

Al determinar si se ha *movido* una *Bola* en reposo, un *Jugador* debe basarse en toda la *info* razonablemente disponible en ese momento, para saber si la *Bola* debe ser *repuesta* de acuerdo con las *Rs*. Cuando la *Bola* del *Jugador* ha dejado su posición original y viene a reposar en otro lugar, a una distancia que no era razonablemente perceptible a simple vista en ese momento, la determinación de un *Jugador* de que no se ha *movido* la *Bola* es concluyente, aunque esa determinación se demuestre posteriormente que era errónea al usar tecnología sofisticada.

Por otro lado, si el *Comité* decide, basado en todas las pruebas disponibles, que la *Bola* cambió su posición una distancia razonablemente perceptible a simple vista en ese momento, se considera que la *Bola* se ha *movido*, aunque nadie realmente la viese *move*se.

Bola Provisional

Otra *Bola* jugada en caso de que la *Bola* recién jugada por el *Jugador* pueda estar:

- *FL*, o
- *Perdida* fuera de un *ÁrPen*.

Una *BProvi* no es la *Bola en Juego* del *Jugador*, a menos que se convierta a *Bola en Juego* bajo la R18.3c.

Búnker

Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra.

No son parte de un *Búnker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, césped, piezas de césped apiladas o materiales artificiales.
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles).
- La arena que desborda o que está fuera de un área preparada, y
- Todas las demás áreas de arena en el *Campo* que no estén dentro de los márgenes de un área preparada (tales como zonas desérticas y otras áreas naturales de arena o áreas a las que a veces se hace *ref* como waste áreas).

Los *Búncers* son una de las 5 áreas definidas del *Campo*.

Un *Comité* puede definir un área preparada de arena como parte del *ÁrGral* (lo que significa que no es un *Búnker*) o puede definir un área no preparada de arena como un *Búnker*.

Cuando un *Búnker* está siendo reparado y el *Comité* define todo el *Búnker* como *TER*, será considerado como parte del *ÁrGral* (lo que significa que no es un *Búnker*).

La palabra “arena” en esta *def* y en la R12 incluye cualquier material similar a la arena que es utilizado como material de *Búnker* (tal como piedra u otro material molido), así como cualquier tipo de tierra que está mezclado con la arena.

Caddie

Alguien que ayuda a un *Jugador* durante una *Vuelta*, incluyendo las siguientes acciones:

- *Llevar, Transportar o Manipular los Palos*: Una persona que lleva, transporta (en coche o carro) o maneja los palos de un *Jugador* durante el juego es el *Caddie* del *Jugador*, aunque el *Jugador* no le haya nombrado como *Caddie*, **excepto** cuando aparta los palos, bolsa o coche del *Jugador* si estorban, o por cortesía (como recuperar un palo olvidado por el *Jugador*).
- *Dar Consejo*: El *Caddie* del *Jugador* es la única persona (que no sea el *Compañero* o el *Caddie del Compañero*) a la que el *Jugador* puede pedir *Consejo*.

Un *Caddie* puede *tb* ayudar al *Jugador* de otras formas permitidas por las *Rs* (ver R10.3b).

Campo

Toda el área de juego dentro de los márgenes de cualquier límite establecidos por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro de los márgenes establecidos están dentro de límites y forman parte del *Campo*.
- Todas las áreas más allá de los márgenes establecidos están *FL* y no forman parte del *Campo*.
- El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

El *Campo* está compuesto por las 5 *Áreas del Campo* definidas.

Comité

La persona o grupo de personas a cargo de la competición o del *Campo*.

Comité/1 Limitando los Deberes y Responsabilidades de un Miembro del Comité

Un Comité puede optar por limitar el papel de algunos miembros, requerir que ciertas decisiones cuenten con el acuerdo de determinados miembros o delegar algunas responsabilidades en personas ajenas al Comité. Algunos ej son:

- Limitar las funciones de un árbitro en *MP(JH)* o *SP(JG)*.
- Especificar que solo ciertos árbitros o miembros del Comité pueden hacer cumplir una Política de Ritmo de Juego.
- Establecer que se requiere un mín de 3 miembros del Comité para decidir que un *Jugador* debe ser descalificado por una grave falta de conducta de acuerdo con la *R1.2*.
- Dar autoridad al profesional del campo, al gerente u otra persona designada para poder tomar decisiones en nombre del Comité.
- Autorizar al jefe del personal de *mtto* del campo a suspender el juego en nombre del Comité.
- Limitar que árbitros tienen la autoridad para definir un área sin marcar como *TER* durante una competición. (Nuevo)

Compañero

Un *Jugador* que compite junto con otro *Jugador* como un *Bando*, en *MP(JH)* o en *SP(JG)*.

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de estas 4 condiciones definidas:

- *Agujero de Animal*,
- *TER*,
- *Ol*, o
- *Agua Temporal*.

Condiciones que Afectan al Golpe

El *Lie* de la *Bola* en reposo, el área del *Stance* y el área del *swing* pretendidos por el *Jugador*, la *Línea de Juego* y el *ÁrAlivio* donde el *Jugador* va a *Dropar* o colocar una *Bola*.

El significado de estos términos es:

- El “área del *Stance* pretendido” incluye el lugar donde el *Jugador* colocará sus pies y la totalidad del área que podría razonablemente afectar a cómo y dónde se posiciona el cuerpo del *Jugador* para preparar y ejecutar el *Golpe* que pretende ejecutar.
- El “área del *swing* pretendido” incluye toda el área que podría afectar de forma razonable a cualquier parte del *backswing* (subida del palo) y el *downswing* (bajada del palo) o de la finalización del *swing* para el *Golpe* que pretende ejecutar.
- Cada uno de los términos “*Lie*”, “*Línea de Juego*” y “*Área de Alivio*” tiene su propia definición.

Conocido o Virtualmente Cierto

El estándar para decidir que le ocurrió a la *Bola* de un *Jugador* - por ej, si la *Bola* fue a reposar a un *ÁrePen*, si se *movió* o qué causó que se *moviera*.

“*CoVirCier*” significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a la *Bola* del *Jugador*, tal como cuando el *Jugador* u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la *info* razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de proba de que el hecho en cuestión ocurrió.

“Toda la *info* razonablemente disponible” incluye toda la *info* que el *Jugador* sabe y toda otra que pueda obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable.

Durante la búsqueda de una *Bola*, al objeto de si es *CoVirCier* solamente se tendrá en cuenta la *info* fue descubierta dentro del tiempo de búsqueda de los 3 min.

CoVirCier/1 Aplicar el Estándar de “CoVirCier” Cuando la Bola se Mueve

Cuando no se “conoce” lo que causó que la *Bola* se moviese, debe considerarse toda la *info* razonablemente disponible y la evidencia debe evaluarse para determinar si es “VirCier” que el *Jugador*, *Contrario* o *InfExt* fue la causa de que la *Bola* se moviese.

Dependiendo de las circunstancias, la *info* razonablemente disponible puede incluir, pero no se limita a:

- El efecto de cualquier acción efectuada cerca de la *Bola* (como el *mvto* de *ISs*, *swings* de práctica, apoyar el palo en el suelo y tomar un *Stance*),
- Tiempo transcurrido entre estas acciones y el *mvto* de la *Bola*,
- El *Lie* de la *Bola* antes de que se moviera (como en el *fairway* (calle), reposando sobre césped alto, en una superficie imperfecta o en el *Green*),
- Las condiciones del terreno cerca de la *Bola* (como el grado de pendiente o la presencia de irregularidades en el suelo, etc.), y
- Velocidad del viento y dirección, lluvia y otras condiciones atmosféricas.

CoVirCier/2 VirCier Cierto es Irrelevante si sale a la Luz Después de Finalizados los 3 min del Tiempo de Búsqueda.

Cuando se busca una *Bola* bajo una *R* que utiliza el estándar de *CoVirCier* (como la *R17.1d*), determinar si es *CoVirCier* debe basarse en la evidencia conocida por el *Jugador* en el momento que concluya el tiempo de búsqueda de los 3 min.

Ej de cuando los conocimientos tardíos del *Jugador* son irrelevantes, incluye cuando:

- El *Golpe* de salida de un *Jugador* va a reposar a un área de rough espeso y con un agujero de *Animal* amplio. Después de buscar durante 3 min, se determina que no es *CoVirCier* que la *Bola* esté en el agujero de *Animal*. Cuando el *Jugador* vuelve al *ÁrSal*, la *Bola* es encontrada dentro del agujero de *Animal*. Aunque el *Jugador* no ha puesto aún otra *Bola en Juego*, debe tomar alivio de *G&Dist* por *Bola Perdida* (*R18.2b* – Que hacer Cuando la *Bola* está Perdida o *FL*) ya que no era *CoVirCier* que la *Bola* estaba en el agujero de *Animal*, cuando concluyó el tiempo de búsqueda.

- Un *Jugador* no puede encontrar su *Bola* y cree que puede haber sido cogida por un espectador (*InfExt*), pero no hay suficiente evidencia para estar *CoVirCier* de esto. Poco tiempo después de que finalizar el tiempo de búsqueda de 3 min, se descubre que un espectador tiene la *Bola* del *Jugador*.

El *Jugador* debe tomar alivio de *G&Dist* por *Bola Perdida* (*R18.2b*) dado que el *mvto* por la *InfExt* fue conocido después de finalizado el tiempo de búsqueda.

CoVirCier/3 Jugador Desconoce que su Bola Fue Jugada por Otro Jugador.

Debe ser *CoVirCier* que la *Bola* de un *Jugador* ha sido jugada por otro *Jugador* como *Bola Equivocada*, para tratarla como *Bola Movida*.

Por ej, en *SP*, el *Jugador A* y *Jugador B* enviaron sus *Golpes* de salida a la misma área. El *Jugador A* encuentra una *Bola* y la juega. El *Jugador B* se adelanta y trata de buscar su *Bola*, sin llegar a encontrarla. Después de 3 min, el *Jugador B* se dirige al *ÁrSal* para jugar otra *Bola*. En el camino de regreso, el *Jugador B* encuentra la *Bola* del *Jugador A*, y en ese momento se da cuenta que el *Jugador A* ha jugado su *Bola* por error.

El *Jugador A* incurre en la *PenGral* por jugar *Bola Equivocada* y ahora debe jugar su propia *Bola* (*R6.3c*). La *Bola Jugador A* no está *perdida*, a pesar de que ambos *Jugadores* han buscado más de 3 mins, por que el *Jugador A* no comenzó la búsqueda de su *Bola*; la búsqueda fue para la *Bola* del *Jugador B*. Con respecto a la *Bola* del *Jugador B*, la *Bola* original del *Jugador B* está *perdida* y debe poner otra *Bola en Juego* bajo la *Pen* de *G&Dist* (*R18.2b*), por que no era *CoVirCier*, cuando finalizo el tiempo de búsqueda de los 3 min que la *Bola* había sido jugada por otro *Jugador*.

Consejo

Cualquier comentario verbal o acción (tal como mostrar que palo acaba de ser utilizado para ejecutar un *Golpe*), cuya intención es influir en un *Jugador* para:

- La elección de un palo,
- La ejecución de un *Golpe*, o
- La decisión sobre cómo jugar durante un *Hoyo* o una *Vuelta*.

Pero Consejo no incluye *info* pública, tal como:

- La situación de cosas en el *Campo* tales como el *Hoyo*, el *Green*, el *fairway* (calle), las *ÁrsPen*, los *Bunkers*, la *Bola* de otro *Jugador*, o
- La distancia de un *pto* a otro,

- Dirección del viento o
- Las Rs

Consejo/1 Comentarios Verbales o Acciones que Son Consejo.

Ej de cuando comentarios o acciones son consideradas *Consejo* y no están permitidas incluyen:

- Un *Jugador* hace un comentario con respecto a selección del palo pretendiendo que sea escuchado por otro *Jugador* que tiene un *Golpe* similar.
- En *SP* individual, el *Jugador A*, que acaba de *embocar* en el *Hoyo 7*, muestra al *Jugador B*, cuya *Bola* reposa en justo fuera de *Green*, como ejecutar el siguiente *Golpe*. Dado que el *Jugador B* no ha completado el *Hoyo*, el *Jugador A* incurre en *Pen* en el *Hoyo 7*. Sin embargo, si ambos *Jugadores* hubieran finalizado el *Hoyo 7*, el *Jugador A* sería penalizado en el *Hoyo 8*.
- La *Bola* de un *Jugador* se encuentra en reposo en una mala posición y el *Jugador* está decidiendo que acción tomar. Otro *Jugador* comenta, “No tienes *Golpe* en absoluto, yo me aliviaría declarándola injugable.” Este comentario es *Consejo*, por que podría influir en la decisión a tomar por el *Jugador* con respecto a cómo jugar el *Hoyo*.

Consejo/2 Comentarios Verbales o Acciones que No Son Consejo

Ej de comentarios o acciones que no son *Consejo*, incluyen:

- Durante el juego del *Hoyo 6*, un *Jugador* pregunta a otro *Jugador* que palo jugó en el *Hoyo 4*, que es un par 3 de una longitud similar.
- Un *Jugador* ejecuta un segundo *Golpe* que va a parar al *Green*. Otro *Jugador* hace lo mismo. El primer *Jugador* pregunta al segundo que palo ha usado en el segundo *Golpe*.
- Después de ejecutar un *Golpe* dice: “Debería haber usado el hierro 5” a otro *Jugador* del grupo que todavía tiene que jugar a *Green*, pero no lo hace con la intención de influir en su juego.
- Un *Jugador* mira la bolsa de otro *Jugador* para determinar qué palo utilizó para su último *Golpe* sin tocar o mover nada.
- Mientras está alineándose para realizar un *Golpe* con el putter, un *Jugador* erróneamente pide asesoramiento al *Caddie* de otro *Jugador*, creyendo que era su *Caddie*. El *Jugador* inmediatamente se da cuenta del error y le pide al otro *Caddie* que no le conteste.

Consejo/3 Cuándo las Afirmaciones que Incluyen Info Pública son Consejo

Las afirmaciones sobre *info* pública pueden darse sin *Pen*. Pero son *consejo* cuando la afirmación *tb* contiene infor destinada a influir a un *Jugador* en la elección de un palo, en la ejecución de un *Golpe*, o como jugar durante un *Hoyo* o la *Vuelta*.

Ej de afirmaciones que no son *consejo*, incluyen:

- “El *ÁrPen* está 5 metros de la entrada de *Green*.”
- “El viento está soplando desde el oeste, lo que significa que en este *Hoyo* está soplando desde la derecha.”

Ej de declaraciones que son *consejo*, incluyen:

- “El *ÁrPen* está 5 metros corta del borde frontal del *Green*, por lo que es posible que quieras jugar suficiente palo para llegar al centro del *Green*.”
- “En este *Hoyo* el viento sopla desde atrás de nosotros, así que asegúrese de que la *Bola* aterrice corta del *Green*.” (Nueva)

Contrario

La persona contra la que un *Jugador* compite en un match. El término “*Contrario*” sólo se aplica en *MP(JH)*.

Dropar

Sostener la *Bola* y dejarla caer, de tal forma que caiga a través del aire, con la intención de que la *Bola* esté *en juego*.

Si el *Jugador* deja caer la *Bola* sin intención de que esté *en juego*, la *Bola* no ha sido *dropada* y no está *en juego* (ver *R14.4*).

Cada *R* de alivio identifica un área específica de alivio donde la *Bola* debe ser *dropada* y quedar en reposo.

Al tomar alivio, el *Jugador* debe dejar caer la *Bola* desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la *Bola*:

- Caiga directamente, sin que el *Jugador* la lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro *mvto* que pueda afectar donde la *Bola* irá a reposar, y
- No toque ninguna parte del cuerpo o *Equipamiento* del *Jugador* antes de golpear el terreno (ver *R14.3b*)

Embocada

Cuando una *Bola* reposa dentro del *Hoyo* después de un *Golpe* y toda la *Bola* está por debajo de la superficie del *Green*.

Cuando las *Rs* hacen ref a "*embocando*" o "*embocar*", se refieren a cuando la *Bola* del *Jugador* está *Embocada*.

Embocada/1 Toda la Bola Debe Estar por Debajo de la Superficie para Considerarse Embocada Cuando Está Empotrada en el Lateral del Hoyo.

Cuando una *Bola* está *Empotrada* en el Lateral del *Hoyo*, y toda la *Bola* no está por debajo de la superficie del *Green*, la *Bola* no está *Embocada*. Este es el caso incluso si la *Bola* toca el *AstaB*.

Embocada /2 La Bola Se Considera Embocada Aunque No Esté "En Reposo"

Las palabras "en reposo" en la *def* de *Embocada* son utilizadas para aclarar que, si una *Bola* cae en el *Hoyo* y rebota hacia fuera del *Hoyo*, no está *Embocada*.

Sin embargo, si un *Jugador* saca una *Bola* del *Hoyo* que continua en *mvto* (como dando vueltas o botando en el fondo del *Hoyo*), se considera *Embocada* a pesar de no estar en reposo en el *Hoyo*.

Empotrada

Cuando la *Bola* está en su propio pique hecho como resultado del *Golpe* previo del *Jugador* y parte de la *Bola* está por debajo del nivel del suelo.

Para estar *Empotrada* no es necesario que la *Bola* esté tocando tierra (por ej, puede haber césped o *Is* entre la *Bola* y la tierra).

Equipamiento

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el *Jugador* o por su *Caddie*.

Los objetos utilizados para cuidar el *Campo*, como los rastrillos, sólo son *Equipamiento* cuando son sostenidos o transportados por el *Jugador* o su *Caddie*.

Los objetos, que no sean palos, llevados por otra persona para el *Jugador* no son equipamiento, aunque pertenezcan al *Jugador*.

Four-Ball

Una modalidad de juego en la que compiten *Bandos* de 2 *Compañeros*, jugando cada *Jugador* su propia *B*. El resultado del *Bando* para el *Hoyo* es el resultado más bajo de los 2 *Compañeros* en ese *Hoyo*.

Four-Ball se puede jugar como competición *MP(JH)* entre 2 *Bandos* de 2 *Compañeros* o en una competición *SP(JG)* entre múltiples *Bandos* de 2 *Compañeros*.

Foursomes (tb conocido como "Golpes Alternados")

Una modalidad de juego donde dos *Compañeros* juegan como *Bando* con una *Bola*, alternando los *Golpes* en cada *Hoyo*.

Foursomes se puede jugar como competición *MP(JH)* entre 2 *Bandos* de dos *Compañeros* o en una competición *SP(JG)* entre múltiples *Bandos* de 2 *Compañeros*.

Fuera de Límites

Todas las áreas más allá de los márgenes del *Campo* establecidos por el *Comité*.

Todas las áreas dentro de esos márgenes están dentro del *Campo*.

El margen del *Campo* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes está dentro del *Campo*, ya sea por encima o por debajo de la superficie del terreno.
- Si un objeto está dentro y fuera de los márgenes (como los peldaños de una valla de límites o un árbol enraizado fuera de los márgenes con ramas que se extienden dentro de márgenes o viceversa), sólo la parte del objeto que está fuera de los márgenes está *FL*.

Los márgenes del *Campo* deberían ser definidos por *ObjLims* o líneas:

- *ObjLims*: Cuando está definido por estacas o una valla, el *FL* está definido por la línea entre las caras internas de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo) y, así, esas estacas o los postes de la valla están *FL*.
Cuando está definido por otros objetos como un muro o cuando el

Comité desea tratar una valla de límites de una manera diferente, el Comité debería definir el margen del *FL*.

- **Líneas:** Cuando está definido por una línea en el suelo, el margen es el borde interior y la línea en sí está *FL*.
Cuando una línea en el suelo define el margen de los límites, se pueden utilizar estacas para identificar dónde está el *FL*, **pero** éstas no tendrán otro significado.

Cuando las estacas se utilizan para definir o identificar el *FL*, son *ObjLims*.

Las estacas o líneas de *FL* deberían ser blancas.

Fuerzas Naturales

Los efectos de la naturaleza como el viento, el agua o cuando algo sucede sin razón aparente debido a los efectos de la gravedad.

Golpe

El *mvto* del palo hacia adelante que se efectúa para golpear la *Bola*.

Pero un *Golpe* no ha sido ejecutado si el *Jugador*:

- Decide durante el *downswing* (bajada del palo) no golpear la *Bola* y lo evita deteniendo intencionadamente la cabeza del palo antes de que llegue a ella o, si no puede detenerlo, falla intencionadamente el *Golpe* a la *Bola*.
- Accidentalmente, golpea la *Bola* cuando efectúa un *swing* de práctica o mientras se está preparando para ejecutar un *Golpe*.

Cuando las *Rs* se refieren a "jugar una *Bola*", significa lo mismo que ejecutar o hacer un *Golpe*.

El resultado de un *Jugador* para un *Hoyo* o una *Vuelta* se describe con un número de "*Golpes*" o "*Golpes* jugados", lo que significa todos los *Golpes* ejecutados y cualquier *GP* (ver *R3.1c*).

Golpe /1 Determinando Si un Golpe fue Realizado

Si un *Jugador* comienza el *downswing* (bajada del palo) con la intención de golpear la *Bola*, su acción cuenta como un *Golpe*, cuando:

- La cabeza del palo es desviada o detenida por una *InfExt* (como la rama de un árbol) haya o no haya sido la *Bola* golpeada.

- La cabeza del palo se separa de la varilla durante el *mvto* del palo hacia adelante y continúa el *mvto*, solamente con la varilla, aunque no *Golpe* la *Bola* con la varilla.
- La cabeza del palo se separa de la varilla durante el *downswing* (bajada del palo) y continúa el *downswing* solamente con la varilla, haya o no haya sido la *Bola* golpeada con la varilla.

La acción del *Jugador* no cuenta como un *Golpe* en cada una de las siguientes situaciones:

- Durante el *downswing* (bajada del palo), la cabeza del palo de un *Jugador* se separa de la varilla. El *Jugador* detiene el *downswing* cerca de la *Bola*, pero la cabeza del palo cae y golpea y mueve la *Bola*.
- Durante *backswing* (subida del palo), la cabeza del palo se separa de la varilla. El *Jugador* completa el *downswing* (bajada del palo) con la varilla, pero no golpea la *Bola*.
- Una *Bola* está alojada en una rama de árbol fuera del alcance de un palo. Si el *Jugador* mueve la *Bola* al golpear la parte inferior de la rama en vez de la *Bola*, se aplica la *R9.4* (*Bola* Levantada o Movida por el *Jugador*)

Golpe y Distancia

El *proc* y *pen* cuando un *Jugador* toma alivio bajo las *Rs* 17, 18 ó 19, jugando una *Bola* desde donde jugó el *Golpe* anterior (ver *R14.6*).

El término "*G&Dist*" significa que el *Jugador*:

- Incurrir en un *GP*, y
- Pierde el beneficio de cualquier distancia ganada hacia el *Hoyo* desde el *pto* desde el cual el último *Golpe* fue ejecutado.

Grave Infracción

En *SP(JG)*, cuando jugar desde un *Lugar Equivocado* podría dar al *Jugador* una ventaja significativa comparada con el *Golpe* a ser ejecutado desde el lugar correcto.

Al hacer esta comparación, para decidir si hubo *Grave Infracción*, los factores a tener en cuenta incluyen:

- La dificultad del *Golpe*,
- La distancia desde la *Bola* al *Hoyo*,
- El efecto de la presencia de obstáculos en la *Línea de Juego*, y
- Las *Condiciones* que *Afectan al Golpe*.

El concepto de *Grave Infracción* no se aplica en *MP(JH)* por que el *Jugador* pierde el *Hoyo* si juega desde un *Lugar Equivocado*.

Green

El área en el *Hoyo* que el *Jugador* está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el putter, o
- El *Comité* la haya declarado como el *Green* (como cuando se usa un *Green* temporal).

El *Green* de un *Hoyo* contiene el *Hoyo*, hacia dentro del cual el *Jugador* trata de jugar la *Bola*.

El *Green* es una de las 5 áreas definidas del *Campo*. Los *Greens* de los otros *Hoyos* (los cuales el *Jugador* no está jugando en ese momento) son *Greens equivocados* y parte del *ÁrGral*.

El margen de un *Green* se identifica por donde se puede apreciar que comienza el área especialmente preparada (por ej, donde el césped ha sido cortado claramente para identificar el margen), a menos que el *Comité* defina el margen de una manera diferente (como usando una línea o puntos).

Si un *Green* doble es usado para dos *Hoyos* diferentes:

- El área total preparada conteniendo ambos *Hoyos* es tratada como el *Green* cuando se juegan ambos *Hoyos*.
- **Pero** el *Comité* puede establecer un margen que divide el *Green* doble en 2 *Greens* diferentes, de modo que cuando un *Jugador* está jugando uno de los *Hoyos*, la parte del *Green* doble para el otro *Hoyo* sea un *Green Equivocado*.

Green Equivocado

Cualquier *Green* en el *Campo* que no sea el *Green* del *Hoyo* que el *Jugador* está jugando.

Greens equivocados incluyen:

- El *Green* de todos los demás *Hoyos*, que el *Jugador* no está jugando en ese momento,
- El *Green* normal para un *Hoyo* donde se está usando un *Green* temporal, y

- Todos los *Greens* de práctica para practicar los *Golpes* con el putter, chipps o *Golpes* de approach, a menos que el *Comité* los excluya por medio de una *RL*.

Los *Greens equivocados* son parte del *ÁrGral*.

Honor

El derecho de un *Jugador* a jugar en primer lugar desde el *ÁrSal* (ver R6.4)

Hoyo

El *pto* final en el *Green* del *Hoyo* que se está jugando.

- El *Hoyo* tendrá 108 mm (4 ¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad.
- Si se utiliza un forro, su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas). Debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *Green*, salvo que la naturaleza del suelo haga que deba estar más cerca de la superficie.

La palabra “*Hoyo*” (cuando no sea usada como *Def* en “cursiva”) es usada a lo largo de la *Rs* para referirse a la parte del *Campo* asociado con un *ÁrSal*, *Green* y *Hoyo*. Jugar un *Hoyo* comienza en el *ÁrSal* y finaliza cuando la *Bola* es *Embocada* en el *Hoyo* del *Green* (o cuando las *Rs* de otra forma dicen que el *Hoyo* está completado).

Impedimento Suelto

Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,
- *Animales* muertos y desechos de *Animales*,
- Lombrices, insectos y *Animales* similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas formados por éstos (como desechos de gusanos y hormigueros), y
- Trozos de tierra compactada (incluidos los tapones de aireación).

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento,
- Sólidamente empotrados en el suelo (esto es, que no se pueden retirar fácilmente), o
- Adheridos a la *Bola*.

Casos especiales:

- **La Arena y la Tierra Suelta** no son *ISs* (esto no incluye un montículo construido por un gusano, insecto o animal similar).
- **El Rocío, la Escarcha y el Agua** no son *ISs*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha) son *ISs* o, cuando están en el suelo, *Agua Temporal*, a elección del *Jugador*.
- **Las Telarañas** son *ISs*, incluso cuando estén unidas a otro objeto.
- Un insecto vivo en una Bola es un *IS*.

IS/1 Condición de la Fruta

El fruto que se desprende de su árbol o arbusto es un *IS*, incluso si es fruto de un arbusto o árbol que no se encuentra en el *Campo*.

Por ej, una pieza de fruta que ha sido parcialmente comida o cortada en pedazos, así como la piel de una fruta que ha sido pelada son *ISs*. Pero, cuando es llevada por un *Jugador*, forma parte de su *Equipamiento*.

IS/2 Cuando un IS se Transforma en Obstrucción

Los *ISs* pueden ser transformados en *Obstrucciones* mediante procesos de construcción o fabricación.

Por ej, un tronco (*IS*) que ha sido partido y le han añadido patas ha cambiado su condición mediante construcción y ahora es un banco (*Obstrucción*).

IS/3 Condición de la Saliva

La saliva se puede considerar *Agua Temporal* o *IS*, a elección del *Jugador*.

IS/4 ISs Utilizados para Revestir una Carretera o Camino

La grava es un *IS* y un *Jugador* puede quitar *ISs* bajo la R15.1a. Este derecho no se ve afectado por el hecho de que cuando, una carretera o camino esté revestido o cubierto de grava, se convierte en una carreta o camino con superficie artificial, siendo una *OI*. El mismo principio se aplica a las carreteras o caminos construidos con piedra, piedra u otro material molido, astillas de madera o algo similar.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a la Bola del *Jugador*, al *Equipamiento* o al *Campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro *Jugador*), **excepto** el *Jugador* o su *Caddie*, o el *Compañero* o *Contrario* del *Jugador* o cualquiera de sus *Caddies*,
- Cualquier *Animal*, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra Bola en *mvto*), **excepto** por *FuerNat* y
- El aire o agua propulsados artificialmente, como los procedentes de un ventilador o sistema de riego.

Lie

El *pto* en el cual una Bola está en reposo y cualquier objeto natural en crecimiento o fijo, *OI*, *Objeto Integrante* u *ObjLims* toca la Bola o está justo al lado de ella.

Los *ISs* y *OMs* no son parte del *Lie* de una Bola.

Línea de Juego

La línea que el *Jugador* intenta que siga su Bola después de un *Golpe*, incluyendo el área que está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de esa línea.

La *Línea de Juego* no es necesariamente una línea recta entre dos puntos (por ej, puede ser una línea curva en función de por donde el *Jugador* intente que vaya la Bola).

Longitud del Palo

La *Long del Palo* del palo más largo de los 14 (o menos) que el *Jugador* tiene durante la *Vuelta*, (de acuerdo con lo permitido en la R4.1b (1)) a excepción del putter.

Una *long del palo* es una unidad de medida usada para definir el *ArSal* del *Jugador* en cada *Hoyo* y para determinar el tamaño del *ÁrAlivio* del *Jugador* cuando se alivia bajo una *R*.

A los efectos propósito de medir esas áreas, se usa el largo total del palo, comenzando en la punta de este y terminando en el extremo trasero del grip.

Pero cualquier accesorio al final del grip no es parte de la *Long del palo*.

Long del Palo/1 Cómo Medir Cuando el Palo Más Largo se Rompe

Si durante la vuelta el palo más largo que tiene un *Jugador* se rompe, este palo continúa siendo válido para determinar el tamaño de sus *ÁrAlivio*. Sin embargo, si el palo más largo se rompe y el *Jugador* teniendo permitido sustituirlo (Excepción a la R4.1b(3)) decide sustituirlo por otro palo, el palo roto deja de considerarse a partir de ese momento su palo más largo.

Si el *Jugador* comienza una vuelta con menos de 14 palos y decide añadir otro palo más largo que con los palos que empezó la vuelta, el palo añadido puede ser utilizado para medir, siempre y cuando no sea un putter.

Lugar Equivocado

Cualquier lugar en el *Campo* que no sea donde el *Jugador* debe o tiene permitido jugar su *Bola* bajo las *Rs*.

Ej de jugar desde *Lugar Equivocado* son:

- Jugar una *Bola* después de *Reponerla* en un *pto* equivocado, o sin *Reponerla* cuando es requerido por las *Rs*.
- Jugar una *Bola dropada* desde fuera del *ÁrAlivio* requerida.
- Aliviarse bajo una *R* equivocada, de forma que la *Bola* se haya *dropado* y jugado desde un lugar no permitido por las *Rs*.
- Jugar una *Bola* desde una *ZonaJProhi* o cuando ésta interfiere con el área del *Stance* o *swing* pretendido por el *Jugador*.

Un *Jugador* no ha jugado desde *Lugar Equivocado* en las siguientes situaciones:

- Cuando una *Bola* ha sido jugada desde afuera del área de salida al comenzar el juego de un hoyo o al tratar de corregir ese error (ver R6.1b), o
- Cuando una *Bola* es jugada desde donde fue a reposar, cuando un *Jugador* no repitió el *Golpe* cuando estaba obligado a hacerlo.

Marcador

En *SP(JG)*, la persona responsable de anotar el resultado de un *Jugador* en su *TarjResul* y de certificar la misma. El *Marcador* puede ser otro *Jugador*, **pero** no un *Compañero*.

El *Comité* puede seleccionar quien será el *Marcador* del *Jugador* o indicar a los *Jugadores* cómo pueden elegir un *Marcador*.

Marcador de Bola

Un objeto artificial, cuando se utiliza para *Marcar* la posición de reposo de una *Bola* que se va a levantar, tal como un *Tee*, una moneda, un objeto fabricado para ser un *MarcB* u otro pequeño objeto del *Equipamiento*.

Cuando una *R* se refiere a mover un *MarcB*, esto quiere decir un *MarcB* colocado en el *Campo* para *Marcar* la posición de reposo de la *Bola* que ha sido levantada y aún no ha sido *repuesta*.

Marcar

Indicar el *pto* donde una *Bola* está en reposo, por medio de:

- Colocar un *MarcB* inmediatamente detrás o al lado de la *Bola*, o
- Sujetar un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la *Bola*.

Esto se hace para indicar el *pto* donde la *Bola* debe ser *repuesta* después de ser levantada.

Match Play (Juego por Hoyos)

Una modalidad de juego donde un *Jugador* o *Bando* juega directamente contra un *Contrario* o *Bando Contrario* en un match mano a mano de una o más *Vueltas*:

- Un *Jugador* o un *Bando* gana un *Hoyo* en el match al completar el *Hoyo* en menos *Golpes*, (incluyendo los *Golpes* ejecutados y *GsPen*), y
- El match se gana cuando un *Jugador* o *Bando* tiene una ventaja sobre el *Contrario* o *Bando Contrario* de más *Hoyos* de los que quedan por jugar.

MP(JH) se puede jugar como un match individual (donde un *Jugador* juega directamente contra un *Contrario*), un match *Three-Ball* o un match *Foursomes* o *Four-Ball* entre *Bandos* de dos *Compañeros*.

Mejorar

Alterar una o más de las *CondQAfecG* u otras condiciones físicas que afectan al juego, con lo que el *Jugador* obtiene una potencial ventaja al ejecutar el *Golpe*.

Objeto de Límites

Objetos artificiales que definen o identifican *FL*, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin *Pen*.

Esto incluye cualquier base y poste de una valla de límites, **pero** no así a:

- Soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared, muro o valla, o
- Cualquier paso, peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla.

Los *ObjLíms* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movable (ver R8.1a).

Los *ObjLíms* no son *Obstrucciones* u *ObjIntegs*.

ObjLím/1 - Condición de los Elementos Unidos al ObjLím

Los objetos que están unidos a un *ObjLím*, pero que no son parte de él, son *Obstrucciones* y un *Jugador* puede tener permitido aliviarse de ellos sin *Pen*.

Si el *Comité* no desea conceder alivio sin penalización de una *Obstrucción* unida a un *ObjLím*, puede introducir una *RL* estableciendo que la *Obstrucción* es un *ObjInteg*, en cuyo caso pierde su condición de *Obstrucción* y el alivio sin *Pen* no está permitido.

Por ej, si los soportes en ángulo están tan cerca de una valla de límites que manteniendo los soportes como *Obstrucciones* esencialmente se estaría dando alivio sin *Pen* a los *Jugadores* de los *ObjLíms*, el *Comité* puede decidir definir los soportes como *ObjIntegs*.

Objeto Integrante

Un objeto artificial definido por el *Comité* como parte de la dificultad de jugar el *Campo*, del cual no existe alivio sin *Pen*.

Los *ObjIntegs* son tratados como inamovibles (ver 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*.

Objetos artificiales definidos por el *Comité* como *ObjInteg* no son *Obstrucciones* u *ObjLím*.

Obstrucción

Cualquier objeto artificial, **excepto** los *ObjIntegs* y los *ObjLíms*.

Ejemplos de *Obsts*:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y refugios para lluvia.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas son *ObjLíms* que definen o identifican los márgenes del *Campo*).
- Coches de golf, segadoras, coches y otros vehículos.
- Contenedores de basura, postes de señales y bancos.
- *Equipamiento del Jugador*, *AstaBs* y rastrillos.

Una *Obstrucción* es movable o inamovable. Si parte de una *OI* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la *def* de movable, esa parte se considera como una *OM*.

Los *ptos* y las líneas pintadas, como aquellos usados para definir límites y *ÁrsPen*, no son *Obstrucciones*.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 8; RLM F-23** (El *Comité* puede adoptar una *RL* definiendo ciertas *Obstrucciones* como *Ols* Temporales, para las cuales se aplica un *proc* especial de alivio)

Obstrucción Inamovable

Cualquier *Obstrucción* que:

No se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *Obstrucción* o el *Campo*, y

De otra manera no cumple con la *def* de *OM*.

El *Comité* puede *def* cualquier *Obstrucción* como una *OI*, incluso si cumple con la *def* de *OM*.

OI/1 Hierba Alrededor de la Obstrucción No Es Parte de la Obstrucción.

La hierba que está alrededor de una *OI* o cubriéndola, no es parte de la *Obstrucción*.

Por ej, una tubería de agua está parcialmente bajo tierra y parcialmente sobre tierra. Si la tubería que es subterránea provoca que el césped se eleve, este césped elevado no es parte de la *OI*.

Obstrucción Movable

Una *Obstrucción* que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la *Obstrucción* o el *Campo*.

Si parte de una *OI* u *ObjInteg* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con estos dos requisitos, 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 movida (como una piedra suelta que forma parte de un muro o pared de piedra).

Aunque una *Obstrucción* sea movable, el *Comité* la puede declarar como una *OI*.

Par/Bogey

Una modalidad de *SP(JG)* en la que se anota el resultado como en el *MP(JH)*:

- Un *Jugador* o *Bando* gana o pierde un *Hoyo* al completar el *Hoyo* en menos *Golpes* o más *Golpes* (incluyendo los *Golpes* ejecutados y cualquier *GP*) que un resultado fijo establecido para ese *Hoyo* por el *Comité*, y
- La competición la gana el *Jugador* o *Bando* con el mayor número de *Hoyos* ganados contra *Hoyos* perdidos (es decir, sumando los *Hoyos* ganados y restando los *Hoyos* perdidos).

Penalización General

Pérdida del *Hoyo* en *MP(JH)* o *2GP* en *SP(JG)*.

Perdida

El estado de una *Bola* que no es encontrada dentro de los 3 min después de que el *Jugador* o su *Caddie* (o su *Compañero* o *Caddie del Compañero*) comienza a buscarla.

Una *Bola* no se convierte en *perdida* por el hecho de que el *Jugador* la declare perdida.

Si un *Jugador* retrasa deliberadamente el comienzo de la búsqueda para permitir que otras personas busquen en su nombre, el tiempo de búsqueda comienza a contar cuando el *Jugador* podría haber estado en el área de búsqueda si no hubiera retrasado deliberadamente su llegada al área. Si la búsqueda comienza y posteriormente se interrumpe temporalmente por una buena razón (como cuando el *Jugador* deja de buscar por que se suspende el juego o necesita parar para esperar que otro *Jugador* juegue) o si el *Jugador* ha identificado erróneamente una *Bola Equivocada*:

- El tiempo entre la interrupción y la reanudación de la búsqueda no cuenta, y
- El tiempo permitido para la búsqueda es de 3 min en total, contando el tiempo de búsqueda, tanto antes de la interrupción como después de la reanudación de la búsqueda.

Perdida/1 El Tiempo de Búsqueda Continúa Cuando el Jugador Regresa para Jugar una BProvi.

Si un *Jugador* ha comenzado a buscar su *Bola* y regresa al lugar donde jugó el *Golpe* anterior para jugar una *BProvi*, el tiempo de búsqueda de 3 min de búsqueda continua tanto cuando haya alguien continuando la búsqueda de la *Bola* del *Jugador* como cuando no.

Perdida/2 Tiempo de Búsqueda Cuando se están Buscando 2 Bolas.

Cuando un *Jugador* ha jugado 2 *Bolas* (la *Bola en Juego* y una *BProvi*) y se están buscando ambas, se le permiten al *Jugador* 2 tiempos independientes de búsqueda de 3 min en función de lo cerca que se encuentren una *Bola* de la otra.

Si las *Bolas* están en la misma área donde pueden buscarse simultáneamente, el *Jugador* dispone únicamente de 3 min para buscarlas. Sin embargo, si las *Bolas* están en diferentes áreas (tales como en lados opuestos del fairway (calle)) al *Jugador* se le permite un tiempo de búsqueda de tres minutos para cada una de las *Bolas*.

Pero, si lo más probable es que la ubicación de las *Bolas* esté demasiado separada para buscarlas al mismo tiempo, el *Jugador* tiene permitido 3 min de búsqueda para cada *Bola*.

Adicionalmente, aunque las *Bolas* estén en la misma zona, puede haber otros factores que significan que el *Jugador* tiene permitido un tiempo de búsqueda de 3 min para cada *Bola*. Ej de esto incluyen cuando:

- Se ve que la *Bola* original entra en unos arbustos, mientras que la *BProvi* está en rough cercano, pero es claro que no está en los arbustos.
- La *Bola* original rebota en el fairway y es conocido que apenas llegó al rough, mientras que la *BProvi* cayó mucho más adentro del rough de donde la *Bola* original podría haber ido a reposar.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El *pto* de ref para tomar alivio sin *Pen* de una CAC en un *Búnker* (R16.1c) o en el *Green* (R16.1d) cuando no hay un *PMCAT*.

Es el *pto* estimado donde la *Bola* reposaría, que está:

- Más cercano al punto de reposo original de la *Bola*, **pero** no más cerca del *Hoyo* que ese *pto*,
- En el área requerida del *Campo*, y
- Donde la CAC menos interfiere con el *Golpe* que el *Jugador* habría ejecutado desde el *pto* de reposo original de la *Bola* si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este *pto* se requiere que el *Jugador* identifique el palo seleccionado, *Stance*, *swing* y *Línea de Juego* que el *Jugador* habría tomado para ese *Golpe*.

No es necesario que el *Jugador* simule el *Golpe* tomando un *Stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** está recomendado que el *Jugador* lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *PMAD* se determina comparando la interferencia relativa con el *Lie* de la *Bola*, el área del *Stance* y *swing* pretendido por el *Jugador*, y sólo en el *Green*, la *Línea de Juego*. Por ejemplo, al aliviarse de *Agua Temporal*:

- El *PMAD* puede ser donde la *Bola* estará en agua menos profunda que donde el *Jugador* se colocará (afectando su *Stance* más que el *Lie* y *swing*) o donde la *Bola* estará en agua más profunda que donde el *Jugador* se colocará (afectando el *Lie* y *swing* más que al *Stance*).
- En el *Green*, el *PMAD* puede estar en aquella *Línea de Juego* en la que la *Bola* pasará por el tramo más corto o menos profundo de *Agua Temporal*.

Punto Más Cercano de Alivio Total

El *pto* de ref para tomar alivio sin *Pen*:

- de una CAC (R16.1),
- una condición de *Animal* peligroso (R16.2),
- *Greene Equivocado* (R13.1e),
- una *ZonaJProhi* (Rs 16.1f y 17.1e) o
- tomando alivio bajo ciertas *RLs*.

Es el *pto* estimado donde la *Bola* reposaría, que está:

- Más cerca del punto de reposo original de la *Bola*, **pero** no más cerca del *Hoyo* que ese *pto*,
- En el área requerida del *Campo*, y
- Donde la condición no interfiere con el *Golpe* que el *Jugador* habría ejecutado desde el *pto* de reposo original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este *pto* de ref se requiere que el *Jugador* identifique el palo seleccionado, *Stance*, *swing* y *Línea de Juego* que el *Jugador* habría usado para ese *Golpe*.

No es necesario que el *Jugador* simule el *Golpe* tomando el *Stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** que el *Jugador* lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *PMCAT* se refiere únicamente a la condición específica de la cual se está tomando alivio y puede ser en una posición donde haya interferencia por alguna otra condición:

- Si el *Jugador* toma alivio y posteriormente tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el *Jugador* puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *PMCAT* de la nueva condición.
- Se debe tomar alivio separadamente para cada condición, **excepto** que el *Jugador* puede aliviarse de ambas condiciones al mismo tiempo (basándose en determinar el *PMCAT* de ambas condiciones) cuando, habiendo tomado alivio separadamente para cada condición, sea razonable concluir que al hacerlo de nuevo continuaría la interferencia por una o por otra.

PMCAT/1 Diagramas Ilustrando el PMCAT.

En los diagramas, el término “PMCAT” en la R16.1 (CACs) para alivio de la interferencia por TER se ilustra tanto para un *Jugador* diestro como un *Jugador* zurdo.

El PMCAT debe interpretarse rigurosamente. Un *Jugador* no tiene permitido elegir en qué lado del TER debe *Droparse* la Bola, a menos que haya 2 PMCATs equidistantes. Incluso si un lado del TER está en el fairway (calle) y el otro está en arbustos, si el PMCAT está en los arbustos, este será el PMCAT para el *Jugador*.

PMCAT/2 Jugador Que No Sigue el Proc Recomendado para Determinar el PMCAT.

Aunque existe un proc recomendado para determinar el PMCAT, las Rs no obligan al *Jugador* a determinar este *pto* al tomar alivio bajo la R aplicable (por ej, cuando se toma alivio de una CAC bajo la R16.1b (Alivio para Bola en ÁrGral).

Si un *Jugador* no determina con precisión un PMCAT o identifica un PMCAT incorrecto, el *Jugador* solo incurre en Pen si el resultado al *Dropar* una Bola en un ÁrAlivio no cumple los requisitos de la R y posteriormente juega la Bola.

PMCAT/3 Saber Si el Jugador Ha Tomado Alivio Incorrectamente Si la Condición Todavía Interfiere para el Golpe con el Palo no Empleado para Determinar el PMCAT.

Cuando un *Jugador* está tomando alivio de una CAC, tiene alivio solo por interferencia con el Stance, área de swing y LinJuego con el palo que hubiera utilizado para jugar la Bola desde ese *pto* de reposo. Después de que el *Jugador* se ha aliviado y no haber interferencia para el Golpe que el *Jugador* habría ejecutado, cualquier nueva interferencia es una nueva situación.

Por ej, la Bola del *Jugador* se encuentra en una zona de rough espeso en el ÁrGral a aproximadamente 200 m del Green. El *Jugador* selecciona un wedge para efectuar el siguiente Golpe, encontrando que su Stance pisa la línea que marca un TER. El *Jugador* determina el PMCAT y dropa una Bola en el ÁrAlivio establecida bajo la R14.3b(3) (La Bola Debe Ser Dropada en el ÁrAlivio) y la R16.1 (Alivio de CACs).

La Bola rueda a un buen Lie dentro del ÁrAlivio, desde donde el *Jugador* cree que podría jugar el siguiente Golpe con una madera 3. Si el *Jugador* utiliza un

wedge para el siguiente Golpe no tendría interferencia del TER. Sin embargo, usando la madera 3, el *Jugador* pisa otra vez la línea que define el TER. Esta es una situación nueva y el *Jugador* puede jugar la Bola como reposa o puede tomar alivio de la nueva situación.

PMCAT/4 El Jugador Determina el PMCAT, pero Es Físicamente Incapaz de Ejecutar el Golpe que Pretende

El propósito de determinar el PMCAT es encontrar un *pto* de ref en una posición lo más cerca posible de donde la condición ya no interfiere. Al determinar el PMCAT, el *Jugador* no tiene garantizado un buen Lie o un lugar donde la Bola se encuentre en condiciones de ser jugada.

Por ej, si un *Jugador* es incapaz de realizar un Golpe, desde lo que parece ser el ÁrAlivio requerida y medida desde el PMCAT, por que la dirección de juego está bloqueada por un árbol, o el *Jugador* es incapaz de realizar un backswing (subida del palo) debido a un arbusto, esto no cambia el hecho de que el *pto* identificado es el PMCAT.

Después de que la Bola está en juego, el *Jugador* debe decidir entonces qué tipo de Golpe ejecutará. Este Golpe, que incluye la elección del palo, puede ser diferente al que hubiera hecho desde el *pto* de reposo original si la condición no hubiera estado ahí.

Si no es físicamente posible Dropar la Bola en alguna parte del ÁrAlivio determinada al *Jugador* no tiene permitido tomar alivio de la condición.

PMCAT/5 Jugador Físicamente Incapaz de Determinar el PMCAT.

Si un *Jugador* es físicamente incapaz de determinar su PMCAT, debe estimarlo, y consecuentemente el ÁrAlivio está basada en el *pto* estimado.

Por ej, al tomar alivio bajo la R16.1, un *Jugador* es físicamente incapaz de determinar el PMCAT por que ese *pto* está dentro del tronco de un árbol o una valla de límites impide al *Jugador* adoptar el Stance requerido.

El *Jugador* debe estimar PMCAT y Dropar una Bola en el ÁrAlivio determinada. Si no es físicamente posible Dropar la Bola en el ÁrAlivio determinada, al *Jugador* no tiene permitido tomar alivio bajo la R16.1.

Reglas del Equipamiento

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, *Bolas* y otro *Equipamiento* que los *Jugadores* tienen permitido usar durante una *Vuelta*. Las *Rs* del *Equipamiento* se encuentran en RandA.org/EquipmentStandards.

Reponer

Colocar una *Bola*, posándola y soltándola, con la intención de ponerla *en juego*. Si el *Jugador* coloca una *Bola* posándola sin la intención de ponerla *en juego*, la *Bola* no ha sido *repuesta* y no está *en juego* (ver R14.4)

Siempre que una *R* requiera que una *Bola* sea *repuesta*, la *R* en cuestión identifica un *pto* específico donde la *Bola* debe ser *repuesta*.

Ver Rs25.3d y 25.4e (para los *Jugadores* amputados o que utilizan un dispositivo de movilidad asistida, la definición se modifica para permitir reponer la *Bola* usando equipamiento).

Resultado Máximo

Una modalidad de *SP(JG)* en la que el resultado de un *Jugador* o *Bando* para un *Hoyo* se limita a un núm máx de *Golpes* (incluyendo los *Golpes* ejecutados y cualquier *GP*) establecido por el *Comité*, como por ej 2 veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Stableford

Una modalidad de *SP(JG)*, donde:

- El resultado de un *Jugador* o *Bando* para un *Hoyo* se establece en forma de *ptos* obtenidos al comparar el resultado del *Jugador* o del *Bando* (incluyendo ambos los *Golpes* ejecutados y cualquier *GP*) con un resultado fijo para el *Hoyo* establecido por el *Comité*, y
- La competición es ganada por el *Jugador* o *Bando* que completa todas las *Vueltas* con el mayor núm de *ptos*.

Stance

La posición de los pies y el cuerpo del *Jugador* al prepararse y ejecutar un *Golpe*.

Ver R25.4d (para *Jugadores* que usan dispositivos de movilidad asistida, la *def* es modificada para incluir la posición del dispositivo de movilidad asistida al prepararse y ejecutar un *Golpe*).

Stroke Play (Juego por Golpes)

Una modalidad de juego donde un *Jugador* o *Bando* compite contra todos los demás *Jugadores* o *Bandos* en la competición.

En la forma normal de *SP(JG)* (ver R3.3):

- El resultado del *Jugador* o del *Bando* para una *Vuelta* es el núm total de *Golpes* empleados (incluyendo los *Golpes* ejecutados y cualquier *GP*) para *embocar* en cada *Hoyo*, y
- El ganador es el *Jugador* o *Bando* que completa todas las *Vueltas* con el menor núm de *Golpes*.
- Otras modalidades de *SP(JG)*, con difs métodos de anotar los resultados son *Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey* (ver R21).

Todas las formas de *SP(JG)* se pueden jugar en competiciones individuales (cada *Jugador* compite a título individual) o en competiciones en que toman parte *Bandos de Compañeros* (*Foursomes* o *Four-Ball*).

Sustituir

Cambiar la *Bola* que el *Jugador* está usando para jugar un *Hoyo*, haciendo que otra *Bola* se convierta en la *Bola en Juego*.

Otra *Bola* es una *Bola Sustituta* cuando esa *Bola* ha sido puesta *en juego* de cualquier manera (ver R14.4) en lugar de la *Bola* original, sin importar que la *Bola* original estuviera:

- En *juego*, o
- No estaba *en juego* por que había sido levantada del *Campo*, o
- Estaba *perdida* o *FL*.

Una *Bola Sustituta* es la *Bola en Juego* del *Jugador*, incluso si:

- Fue *repuesta*, *dropada* o colocada de una manera incorrecta o en un *Lugar Equivocado*.
- El *Jugador* estaba obligado bajo la *Rs* a poner de nuevo su *Bola* original *en juego* en lugar de *sustituirla* por otra *Bola*.

Tarjeta de Resultados

El documento donde el resultado de un *Jugador* para cada *Hoyo* se anota en *SP(JG)*.

La *TarjResul* puede ser de papel o de formato electrónico aprobado por el *Comité*, que permita:

- Anotar el resultado del *Jugador* para cada *Hoyo*, y
- Al *Marcador* y el *Jugador* certificar los resultados, ya sea por firma física o mediante un método de certificación electrónica aprobado por el *Comité*.

Una *TarjResul* no es requerida en *MP(JH)*, pero puede ser usada por los *Jugadores* para ayudarles a conocer el resultado del match.

Tee

Un objeto que se utiliza para elevar una *Bola* por encima del suelo al jugarla desde el *ÁrSal*. No debe medir más de 101,6 mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Rs de Equipamiento*.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *Campo* que el *Comité* defina como *TER* (ya sea marcándolo o de otra manera). Cualquier *TER* definido incluye:

- Todo el Terreno dentro de los márgenes del área definida, y
- Cualquier césped, arbusto, árbol u otro objeto natural en crecimiento o enraizado en el área definida, incluida cualquier parte de esos objetos que se extiende por encima del suelo fuera del margen del área definida, **pero** no cualquier parte (como una raíz de árbol) que está unido al terreno o debajo del mismo y está por fuera del margen del área definida.

TER tb incluye las siguientes cosas, incluso aunque el *Comité* no lo haya definido como tal:

- Cualquier agujero o pozo hecho por el *Comité* o personal de *mtto*, al:
 - Preparar el *Campo* (como el agujero que queda al quitar una estaca o el *Hoyo* en un *Green* doble usado para el juego de otro *Hoyo*), o
 - Mantener el *Campo* (como un agujero hecho al quitar césped o un tocón, o al instalar tuberías, **pero** no se incluyen los agujeros de aireación).
- El césped cortado, hojas y cualquier otro material natural apilado para ser retirado más tarde. **Pero:**

- Cualquier otro material natural apilado para ser retirado son *tb ISs*, y
- Cualquier material dejado en el *Campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *TER* a menos que el *Comité* lo haya declarado como tal.
- Cualquier hábitat de *Animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de una *Bola* del *Jugador* que el *Golpe* del *Jugador* o su *Stance* podría dañarlo, **excepto** cuando el hábitat ha sido hecho por *Animales* que son definidos como *ISs* (tales como gusanos o insectos).

El margen de un *TER* debería ser definido por estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando está definido por estacas, el margen del *TER* está definido por la línea entre los *ptos* exteriores de las estacas al nivel del suelo, y las estacas están dentro del *TER*.
- Líneas: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *TER* está *def* por su borde exterior y la línea está dentro del mismo.
- Elementos Físicos: Cuando está *def* por elementos físicos (como un parterre o un vivero), el *Comité* debería establecer cómo está *def* el margen del *TER*.

Cuando el margen del *TER* está *def* por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *TER*, **pero** no tienen otro significado.

Cuando se usan estacas para definir o mostrar el margen del *TER*, las mismas son *Obstrucciones*.

TER/1 El Daño Causado por el Comité o Personal de Mtto No Es Siempre TER.

Un agujero hecho por personal de *mtto* es *TER* aunque no esté marcado como tal. Sin embargo, no todos los daños causados por el personal de *mtto* son *TER*, por defecto.

Ej de daño que no es *TER* por defecto, incluyen:

- Una rodada hecha por un tractor (pero el *Comité* tendría justificado el declarar como *TER* una rodada profunda).
- Un antiguo tapón de *Hoyo*, hundido por debajo de la superficie del *Green*, pero ver la *R13.1c* (Mejoras Permitidas en el *Green*).

TER/2 Bola en Árbol Enraizado en TER Está en TER.

Si un árbol tiene sus raíces en *TER* y la *Bola* de un *Jugador* está sobre una rama de ese árbol, la *Bola* está en *TER*, aunque la rama se extiende por fuera del área definida.

Si el *Jugador* decide tomar alivio sin *Pen* bajo la *R16.1*, y el *pto* en el suelo directamente debajo de donde la *Bola* se encuentra en el árbol está fuera del *TER*, ese *pto* en el suelo es el *pto* de ref para determinar el *ÁrAlivio* y tomar alivio.

Pero, si el *pto* en el suelo directamente debajo de donde la *Bola* reposa en el árbol está en *TER* (o en ese *pto* existe otra interferencia como si el *Jugador* fuera a pararse en la condición) ese *pto* debería ser usado como ref para encontrar el *PMCAT*.

TER/3 Un Árbol Caído o un Tocón de Árbol No Es siempre TER.

Un árbol caído o un tocón de árbol que el *Comité* tiene la intención de retirar, pero no está en el proceso de ser retirado, no es automáticamente *TER*. Sin embargo, si el árbol y el tocón del árbol están en proceso de ser extraídos del Terreno o cortados para ser retirados más adelante, son “material apilado para ser retirados más tarde” y, por lo tanto, *TER*.

Por ej, un árbol que se ha caído en el *ÁrGral* y todavía está unido a la raíz no es *TER*. Sin embargo, un *Jugador* podría solicitar alivio al *Comité* y este tendría justificado el declarar el área cubierta por el árbol caído como *TER*.

Three-Ball

Una modalidad de juego *MP(JH)* donde:

- Cada uno de los 3 *Jugadores* juega un match individual contra los otros 2 *Jugadores* simultáneamente, y
- Cada *Jugador* juega una única *Bola* que es usada para los 2 *matches*.

Vuelta

18 *Hoyos* o un núm menor de *Hoyos* jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Zona de Juego Prohibido

Una parte del *Campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *ZonaJProhi* debe ser definida como parte de una *CAC* o un *ÁrPen*.

El *Comité* puede establecer *ZonasJProhi* por varios motivos, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de *Animales* y zonas ambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros, zonas sembradas u otras zonas plantadas,
- Proteger a los *Jugadores* de un peligro, y
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

El *Comité* debería definir el margen de una *ZonaJProhi* con una línea o estacas y la línea o estacas (o la parte superior de esas estacas) deberían identificar la *ZonaJProhi* de una manera diferente a una *CAC* o *ÁrPen* que no contiene una *ZonaJProhi*.

