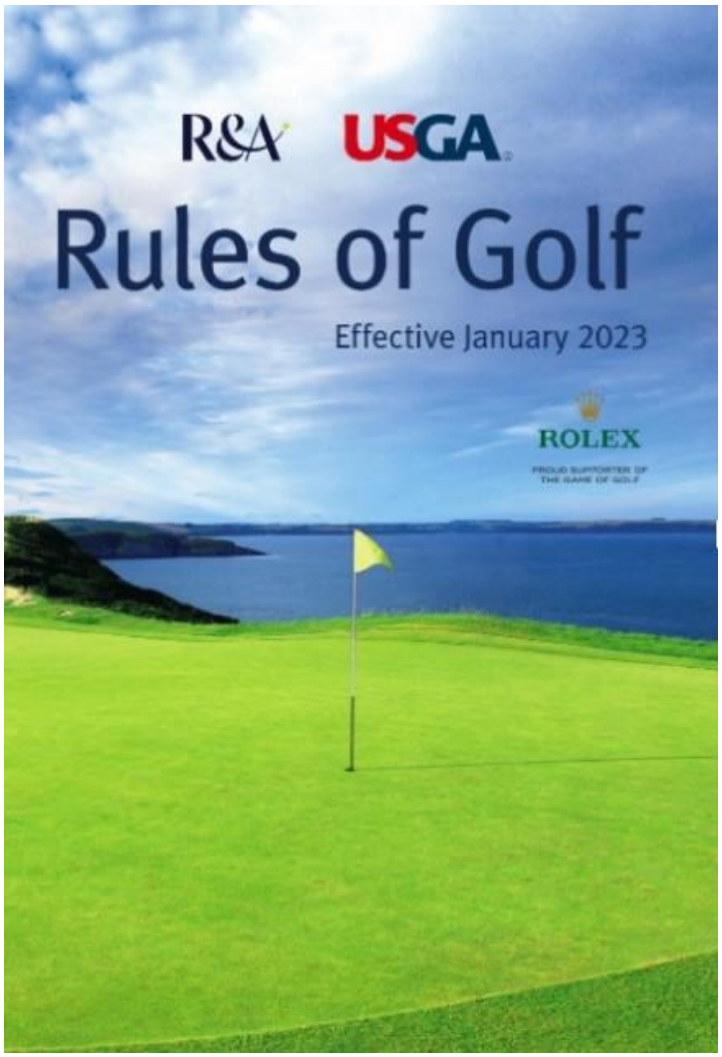
TODO

sobre las

REGLAS DE GOLF

V 20 (8-2-2024)



R&A USGA

Santiago Ruiz Tovar

The Official
Rules of Golf App



Available on the App Store
GET IT ON Google Play

To download for FREE,
scan the QR code or visit:
randa.org/rules/rules-app

Guía Oficial a las Reglas de Golf

Vigentes a partir de Enero 2023

© 2022 R&A Reglas Limited y laUnited States Golf Association.

Todos los derechos reservados.

Traducción del Comité de Reglas de la Federación Sudamericana de Golf.

En caso de discordancia entre la versión en inglés y la traducción al castellano, prevalecerá la versión en inglés.

WORLD LAND TRUST™
www.carbonbalancedpaper.com
CBP012768

MIX
Paper | Supporting responsible forestry
FSC™ C002151

Juntos, el R&A, con sede en St Andrews, Escocia y la USGA, con sede en Liberty Corner, New Jersey, regulanel juego en todo el mundo, incluyendo la redacción e interpretación de las Reglas1 1111 del Golf.

A pesar de que colaboramos para promulgar un único conjunto de Reglas, el R&A y la USGA operanen jurisdicciones de trabajo separadas. La USGA es responsable de administrar las Reglas en los Estados

Unidos, sus territorios y México, y el R&A, actuando cone l consentimiento de sus organismos de golf afiliados, tiene las mismas responsabilidades para todas las demás partes del mundo.

El R&A y la USGA se reservan el derecho de modificar tanto las Reglas como sus interpretaciones en cualquiermomento.

www.RandA.org

99Derechos de autor de texto © 2022 R&A Reglas Limited

Derechos de Diseño © 2022 Octopus Publishing Group Limited

Ilustración de tapa © 2022 R&A Reglas Limited

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducido o utilizado de ninguna forma o por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopiándolo, grabándolo o por cualquier información, sistema de almacenamiento y recuperación, sin el consentimiento previo por escrito del editor. R&A Reglas Limited ha hecho valer su derecho bajo el Copyright, Ley de Diseños y Patentes de 1988 para ser identificado como el autor del texto.

Traducción del Comité de Reglas de la Federación Sudamericana de Gol

En caso de discordancia entre la versión en inglés y la traducción al castellano, prevalecerá la versión en inglés

Contenido

Contenido 5

Contenidos Generales 1

Explicación de las Reglas de Golf - Guía Oficial 7

Bibliografía 15

Claves 16

Siglas 19

Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023 21

Modificaciones a las Aclaraciones y Procedimientos del Comité para el 2023 38

Modificaciones a los Procedimientos del Comité para el 2023 (excluyendo la Sección 8) 46

Modificaciones a los Modelos de Reglas Locales para el 2023 48

Oswald Academy – Webinar The 2023 Rules of Golf 50

Cómo usar este Libro 61

Conozca las definiciones 61

Disponer de todos los datos de lo ocurrido 61

Consulte el Libro 62

Tabla de Reglas 65

Puntos Clave de la Reglas de Golf 73

Puntos Generales 73

Las Reglas de Golf 73

Principios del Juego 74

Publicaciones sobre las Reglas 75

Entendiendo las Reglas 76

Principios de las Reglas 77

Cualidades únicas del Golf 78

Principios Fundamentales de las Reglas 79

Conducta del Jugador 80

Integridad 81

Consideración con los demás 81
Cuidando el *Campo* 82
Ritmo de Juego 82
Aplicarte tus propias penalizaciones 83
Penalizaciones de un *Golpe* 84
Penalización General 85
Descalificación 85
Antes de comenzar tu *Vuelta* 86
Durante tu *Vuelta* 86
Al finalizar tu *Vuelta* 87
¿De Que es Responsable el Jugador? 88
LAS REGLAS DE GOLF CON INTERPRETACIONES 90
Contenidos 90
Resúmenes. Reglas a Recordar, Divot SRT (Summary to Memorize) 110
Regla, Subregla y Apartado 110
I. Fundamentos del Jgo (Rs 1-4) 110
1. El Jgo, la CONDU del Jgr y las Rs 110
2 El Campo 112
3. La COMPET 112
4. El EQUIPA del Jgr 116
II. Jugar la V y un H (RS 5-6) 118
5. Jugar la V 118
6. Jugar un H 121
III. Jugae la B (Rs 7 - 11) 124
7. Búsqda de la B: Encontrar e IDENTIF la B 124
8. El Campo se Juega Como se Encuentra 125
9. B Jugada como REPO; B en REPO LEVAN o MVDA 128
10. Preparar y Realizar un G; Consejo y Ayuda; Caddies 130
11. B en MVTO ACCMTE Golpea a una PERSO, Animal u OBJ; Acciones DELIBs para Afectar una B en MVTO 133
IV. Rs Específ para BKs y Greens (Rs 12-13) 134

12. BKs 134

13. Greenes 135

V. LEVAN y Volver a Poner una B en Jgo (R 14) 137

14. PROCs para la B: Marcar, LEVAN y LIMP; REPON en PTO REPO; DROP en Ár ALIV; Jugar desde Lugar EQUIVO 137

VI ALIV Sin PEN (Rs 15 - 16) 141

15. ALIV de IISS y OOMM (Incluyendo B o MARCB Ayudando o Interf el Jgo) 141

16. ALIV de CONDs Anormales del Campo (Incluy OOII); COND de ANIMPE, B EMPOT 142

VII. ALIV Con PEN (Rs 17 - 19) 145

17 Árs PEN 145

18. ALIV por G&DIS, B Perdida o FL, B PROVI 147

R 19. B Injugable 148

VIII. Procs para Jgrs y el CMTÉ Cuando Surgen Cuests al Aplicar las Rs (R 20) 149

20. Resolver Cuests de Rs Durante la V; Decis del Árbitro y del CMTÉ 149

IX. Otras MODs de Jgo (Rs 21-24) 152

21 Otras MOD de SP y MP INDIVs 152

22. 4somes (Tb conocido como Gs Alternados) 154

23. 4B 155

24. Compe por Equipos 158

X. MODs para Jgrs Discapacitados (R 25) 159

25. MODs para Jgrs Discapacitados 159

Definiciones 163

1 AGUATEMP ΔΔΔ 163

Cualq acumulación temp…superf TERR (CHARCOS LLUVIA o RIEG0 o DESBORDE de un a MASA de agua) q: 163

2 AGUJANIM ΔΔ 163

3 ANIM ΔΔ 164

4 Árbitro ΔΔ 164

5 ÁrALIV ΔΔΔ 165

6 *Ár PEN* ΔΔΔ 166

7 ÁRSAL ΔΔ 168

8 *ÁrGRAL* 168

9 Árs del Campo 169

10 ASTAB ΔΔΔΔ 169

11 BANDO Δ 169

12 B en Jgo ΔΔΔΔ 170

13 *B EQUIV* ΔΔΔΔ 170

14 B MVDA ΔΔ 171

15 B PROVI ΔΔΔ 171

16 BK ΔΔ 171

17 Caddie ΔΔ 172

18 Campo Δ 173

19 CMTÉ 173

20 COMPI 173

21 CAC ΔΔΔΔ 173

22 CONDs *q* AFEC al G ΔΔΔ 174

23 CoVirCier ΔΔΔ 174

24 Consejo ΔΔΔ 175

25 CONTRA Δ 176

26 DROP ΔΔΔ 176

27 Embocada ΔΔΔ 176

28 EMPOT Δ 176

29 EQUIPA ΔΔΔ 177

30 4Ball Δ 177

31 4Somes (tb Cono como "Gs Alternados") Δ 177

32 FL ΔΔΔΔ 177

33 FUERNAT ΔΔ 178

34 G ΔΔΔΔΔ 178

35 G&DIST ΔΔΔ 179

36 Grave Infracción ΔΔΔ 179

37 Green ΔΔ 180

38 GREEN EQUIV ΔΔ 180

39 Honor Δ..... 181
40 H ΔΔ..... 181
41 IS ΔΔΔΔ..... 181
42 INFLUEXT ΔΔΔ..... 183
43 Lie ΔΔΔ..... 183
44 LINJGO ΔΔΔ..... 183
45 LONG PALO Δ..... 183
46 LUGEQUIV ΔΔΔ..... 184
47 MARC ΔΔ..... 184
48 MARCB ΔΔ..... 185
49 Marcar ΔΔ..... 185
50 MP Δ..... 185
51 Mejorar ΔΔΔ..... 186
52 OBJLIM ΔΔΔ..... 186
53 OBJINTEG ΔΔΔ..... 187
54 OBSTR ΔΔ..... 187
55 OI ΔΔ..... 188
56 OM ΔΔ..... 189
Par/Bogey Δ..... 189
58 PEN GRAL Δ..... 189
59 Perdida ΔΔΔΔ..... 189
60 PMAD ΔΔΔ..... 190
61 PMCAT ΔΔΔΔΔ..... 191
62 Rs del Equipa Δ..... 192
63 REPON ΔΔΔ..... 192
64 RSTDO Máx Δ..... 193
65 STBLFD ΔΔ..... 193
66 Stance ΔΔ..... 193
67 SP..... 193
68 Sustituir ΔΔΔ..... 194
69 TARJRESUL Δ..... 194

70 Tee Δ 195

71 TER ΔΔΔ 195

72 3B 196

73 V ΔΔ 196

74 ZONAJPROHI ΔΔ 197

Bola en Reposo Movida, Desviada o Detenida 200

Bola en Movimiento Desviada o Detenida 203

Bola en Reposo Movida 209

Reglas con Penalización de Un *Golpe* 219

Descalificación por Error del Jugador no corregido a tiempo en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) 220

Realizar el siguiente *Golpe* desde donde se hizo el anterior 220

Las 15 Reglas que todo golfista Debería Conocer 221

Definiciones 224

Agua Temporal 226

Agujero de Animal 229

Animal 230

Árbitro 232

Área de Alivio 233

Área de Penalización 235

Área de Salida 238

Área General 240

Áreas del Campo 241

Asta de la Bandera 241

Bando 243

Bola en Juego 243

Bola Equivocada 248

Bola Movida 252

Bola Provisional 254

Búnker 255

Caddie 259

Campo 260
Comité 264
Compañero 265
Condición Anormal del Campo 266
Condiciones que Afectan al Golpe 269
Conocido o Virtualmente Cierto 270
Consejo 273
Contrario 276
Dropar 280
Embocada 281
Empotrada 282
Equipamiento 283
Four-Ball 286
Foursomes (también conocido como "*Golpes* Alternados") 286
Fuera de Límites 287
Fuerzas Naturales 291
Golpe 291
Golpe y Distancia 296
Grave Infracción 296
Green 297
Green Equivocado 298
Honor 299
Hoyo 300
Impedimento Suelto 301
Influencia Externa 306
Lie 309
Línea de Juego 310
Longitud del Palo 311
Lugar Equivocado 313
Marcador 314
Marcador de Bola 314

Marcar 315
Match Play (*Juego por Hoyos*) 316
Mejorar 317
Objeto de Límites 320
Objeto Integrante 322
Obstrucción 324
Obstrucción Inamovible 326
Obstrucción Movible 327
Par/Bogey 329
Penalización General 329
Perdida 330
Punto de Máximo Alivio Disponible 334
Punto Más Cercano de Alivio Total 335
Reglas del *Equipamiento* 341
Reponer 342
Resultado Máximo 342
Stableford 344
Stance 344
Stroke Play (*Juego por Golpes*) 345
Sustituir 346
Tarjeta de Resultados 347
Tee 347
Terreno en Reparación 348
Three-Ball 352
Vuelta 354
Zona de Juego Prohibido 354
I Fundamentos Del Juego (Reglas 1-4) 361
Regla 1 El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas 361
1.1 El Juego del Golf 362
1.2 Normas de Conducta del Jugador 362
1.3 Jugar de Acuerdo con las Reglas 369

Regla 2 El *Campo* 391
2.1 Límites del *Campo* y *Fuera de Límites* 391
2.2 Áreas Definidas del *Campo* 391
2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego 393
2.4 *Zonas de Juego Prohibido* 394
Regla 3 La Competición 397
3.1 Elementos Fundamentales de Todas las Competiciones 397
3.2 *Match Play* (*Juego por Hoyos*) 400
3.3 *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) 416
Regla 4 El *Equipamiento* del Jugador 437
4.1 Palos 437
4.2 Bolas 458
4.3 Uso del *Equipamiento* 464
II Jugar la *Vuelta* y un *Hoyo* (Reglas 5-6) 479
Regla 5 Jugar la *Vuelta* 479
5.1 Significado de *Vuelta* 479
5.2 Practicar en el *Campo* Antes o Entre *Vuelta*s 480
5.3 Comenzar y Terminar la *Vuelta* 487
5.4 Jugar en Grupos 496
5.5 Practicar Durante la *Vuelta* o Mientras el Juego Está Interrrumpido 497
5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego 502
5.7 Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego 509
Regla 6 Jugar un *Hoyo* 522
6.1 Comenzar el Juego de un *Hoyo* 522
6.2 Jugar la Bola desde el *Área de Salida* 529
6.3 Bola Usada en el Juego del *Hoyo* 538
6.4 Orden de Juego Durante el Juego del *Hoyo* 553
6.5 Completar el Juego de un *Hoyo* 560
III Jugando la Bola (Reglas 7 - 11) 569
Regla 7 Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola 569
7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente 570

7.2 Cómo Identificar la Bola 575
7.3 Levantar la Bola para Identificarla 578
7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla 581
Regla 8 El *Campo* se Juega Como se Encuentra 591
8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe* 591
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 629
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 Realiza 633
Regla 9 Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida 647
9.1 Bola Jugada como Reposa 648
9.2 Decidir si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento 650
9.3 *Bola Movida* Por *Fuerzas Naturales* 656
9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador 662
9.5 Bola Levantada o Movida por el *Contrario* en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) 678
9.6 Bola Levantada o Movida por *Influencia Externa* 683
9.7 *Marcador de Bola* Levantado o Movido 691
Regla 10 Prepar y Realizar un *Golpe*; *Consejo* y Ayuda; *Caddie*s 696
10.1 Realizar un *Golpe* 696
10.2 *Consejo* y Otra Ayuda 707
10.3 *Caddie*s 726
Regla 11 Bola en Movimiento Accidentalmente golpea a una Persona, *Animal* u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar una Bola en Movimiento 736
11.1 Bola en Movimiento golpea Accidentalmente a una Persona o *Influencia Externa* .. 736
11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona 747
11.3 Quitar Deliberadamente Objetos o Alterando las Condiciones para Afectar Bola en Movimiento 754
IV Reglas Específicas para *Búnkers* y *Green*s (Reglas 12-13) 761
Regla 12 *Búnkers* 761
12.1 Cuándo la Bola Está en un *Búnker* 762
12.2 Jugar Bola en *Búnker* 764
12.3 Reglas Específicas Alivio para una Bola en *Búnker* 776

Regla 13 *Greenes* 783

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en *Green* 783

13.2 El *Asta de la Bandera* 808

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del *Hoyo* 826

V Levantar y Volver a Poner una *Bola en Juego* (Regla 14) 835

Regla 14 Procedimientos para la Bola: Marcar, Levantar y Limpiar; Reponer en el Punto de Reposo; Dropar en *Área de Alivio*; Jugar desde *Lugar Equivocado* 835

14.1 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola 836

14.2 Reponer la Bola en el Punto de Reposo 859

14.3 Dropar en *Área de Alivio* 874

14.4 Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego Después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego 909

14.5 Corregir un Error Cometido al Sustituir, *Reponer*, *Dropar* o Colocar la Bola 912

14.6 Jugar el *Golpe* Siguiente Desde Donde se Jugó el *Golpe* Anterior 920

14.7 Jugar Desde *Lugar Equivocado* 924

VI Alivio Sin Penalización (Reglas 15 - 16) 937

Regla 15 Alivio de *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucciones Movibles* (Incluyendo Bola o *Marcador de Bola* Ayudando o Interfiriendo el Juego) 937

15.1 *Impedimentos Sueltos* 938

15.2 *Obstrucciones Movibles* 948

15.3 Bola o *Marcador de Bola* que Ayuda o Interfiriendo el Juego 966

Regla 16 Alivio de *Condiciones Anormales del Campo* (Incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*); Condición de *Animal* Peligroso, Bola *Empotrada*. 986

16.1 *Condiciones Anormales del Campo* (Incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*) 986

16.2 Condición de *Animal* Peligroso 1026

16.3 Bola *Empotrada* 1029

16.4 Levantar la Bola para ver si Reposa en una Condición Donde está Permitido el Alivio 1048

VII Alivio Con Penalización (Reglas 17 - 19) 1070

Regla 17 *Áreas de Penalización* 1070

17.1 Opciones para Bola en *Área de Penalización* 1071

17.2 Opciones Después de Jugar Una Bola Desde un *Área de Penalización* 1093

17.3 No Hay Alivio Bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización 1106

Regla 18 Alivio por *Golpe y Distancia*, *Bola Perdida* o *Fuera de Límites*, *Bola Provisional*.. 1118

18.1 El Alivio con Penalización de *Golpe y Distancia* Permitido en Cualquier Momento 1119

18.2 *Bola Perdida* o *Fuera de Límites*: Debe Tomarse Alivio por *Golpe y Distancia* 1121

18.3 *Bola Provisional* 1135

Regla 19 Bola Injugable 1164

19.1 El Jugador Puede Decidir Tomar Alivio por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en *Área de Penalización* 1164

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en *Área General* o en *Green* 1167

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en *Búnker* 1177

VIII Procedimientos para Jugadores y el *Comité* Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20) 1190

Regla 20 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la *Vuelta*; Decisiones del *Árbitro* y del *Comité* 1190

20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la *Vuelta* 1191

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Bajo las Reglas 1210

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas 1217

IX Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24) 1221

Regla 21 Otras Modalidades de *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) y *Match Play* (*Juego por Hoyos*) Individuales 1221

21.1 *Stableford* 1221

21.2 *Resultado Máximo* 1226

21.3 Par/Bogey 1229

21.4 Three-Ball *Match Play* (*Juego por Hoyos*) 1232

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf 1234

Regla 22 *Foursomes* (También Conocido como *Golpes* Alternados) 1237

22.1 Resumen de *Foursomes* 1237

22.2 Cualquier *Compañero* Puede Representar al *Bando* 1238

22.3 El *Bando* Debe Alternarse Al Realizar los *Golpes* 1239

22.4 Iniciar la *Vuelta* 1242

22.5 Los *Compañero*s Pueden Compartir Palos 1243

22.6 Restricción de que el Jugador se Coloque Detrás de su Compañero Cuando Realiza el Golpe 1243

Regla 23 Four-Ball 1245

23.1 Resumen de Four-Ball 1245
23.2 Anotar Resultados en Four-Ball 1246
23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado 1250
23.4 Uno o Ambos *Compañero*s Pueden Representar al *Bando* 1252
23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del *Compañero* 1253
23.6 Orden de Juego del *Bando* 1256
23.7 Los *Compañero*s Pueden Compartir Palos 1258
23.8 Restricción de que el Jugador se Coloque Detrás de su Compañero Cuando Realiza el Golpe 1258
23.9 Cuando La Penalización se Aplica Sólo a un *Compañero* o se Aplica a ambos Compañeros 1260
Regla 24 Competiciones por Equipos 1267
24.1 Resumen de Competiciones por Equipos 1267
24.2 Condiciones de la Competición por Equipos 1268
24.3 Capitán del Equipo 1268
24.4 *Consejo* Permitido en Competición por Equipos 1269
Regla 25 Modificaciones Para Jugadores Discapacitados 1276
25.1 General 1276
25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos 1277
25.3 Modificaciones para Jugadores Amputados 1279
25.4 Modificaciones para Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad 1280
25.5 Modificaciones Para Jugadores con Discapacidades Intelectuales 1285
25.6 Normas Generales para Todas las Clases de Discapacidad 1287
PROCEDIMIENTOS DEL *COMITÉ* 1291
Contenidos 1291
I EL *COMITÉ* 1296
1 La Función del *Comité* 1296
1A Juego en General 1298
1B Competiciones 1298
II JUEGO EN GENERAL 1301
2 Marcaje del Campo para Juego en General 1301

2A *Fuera de Límites* 1301
2B *Áreas de Salida* 1304
2C *Áreas de Penalización* 1304
2D *Búnkers* 1310
2E *Green*s 1310
2F *Condiciones Anormales del Campo* 1311
2G *Zonas de Juego Prohibido* 1313
2H *Objetos Integrantes* 1314
2I Zonas de *Dropaje* 1315
3 Reglas Locales para Juego en General 1317
4 Consideraciones Adicionales para Juego en General 1319
4A Ritmo de Juego y Código de Conducta 1319
4B Suspensión del Juego 1323
4C Proporcionar Asistencia en Reglas 1325
III COMPETICIONES 1327
5 Antes de la Competición 1327
5A Establecer las Condiciones de la Competición 1333
5B Marcando el *Campo* 1342
5C Reglas Locales 1345
5D Requistos de Eligibilidad para Jugadores con Discapacidades con respecto al uso de la Regla 25 1346
5E Definir Áreas de Práctica 1347
5F *Áreas de Salida* y Posiciones de los *Hoyos* 1348
5G Draw, Grupos y Horarios de Salida 1349
5H Política de Ritmo de Juego 1352
5I Política de Código de Conducta 1352
5J Información para Jugadores y *Árbitro*s 1356
6 Durante la Competición 1359
6A Comienzo del juego 1359
6B El *Campo* 1362
6C Proporcionar Asistencia de Reglas a los Jugadores 1363

6D Haciendo Cumplir el Ritmo de Juego 1374
6E Suspensiones y Reanudaciones 1374
6F Registrando Resultados 1378
6G Hacer los Cortes; Establecer los Draws; Crear Nuevos Grupos 1379
7 Después de la Competición 1381
7A Resolver Empates en *Juego por Golpes* 1381
7B Resultados Finales 1382
7C Entregar Premios 1382
7D Cuestiones de Reglas o de Registración de Resultados Surgidas Después de la Competición 1382
V MODELO DE REGLAS LOCALES Y OTRAS MODALIDADES DE JUEGO 1385
CONTENIDOS 1385
8 Modelos de Reglas Locales 1388
8A *Fuera de Límites* y Limites del *Campo* 1390
8B *Áreas de Penalización* 1392
8C *Búnkers* 1398
8D *Green*s 1400
8E Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios 1404
8F *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes* 1421
8G Restricciones al Uso de *Equipamiento* Específico 1438
8H Definiendo Quién Puede Ayudar o Dar *Consejo* a los Jugadores 1446
8I Definiendo Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar 1448
8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones del Juego 1450
8K Políticas de Ritmo de Juego 1451
8L Reglas Locales No Autorizadas 1455
9 Otras Formas de Juego 1537
9A *Stableford* Modificado 1537
9B *Green*somes 1537
9C Scramble 1537
9D Mejores Dos de Cuatro Resultados Cuentan 1538
ÍNDICE de Q&A by Barry Rhodes 1542

Índice 1551

Contenidos Generales



Explicación de la Guia Oficial a las Reglas de Golf

Las Reglas de Golf con Aclaraciones

Contenidos . . . .

Procedimientos del *Comité*

Contenidos . . . .

Modelo de Reglas Locales y Otras Formas de Juegos

Contents

Contenidos

Prefacio a la Edición 2023 de las Reglas de Golf
Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023
Como Usar el Libro de Reglas
I Fundamentos del Juego (Reglas 1 – 4)
Regla 1 – El Juego, Conducta del Jugador y las Reglas

1.1 El Juego de Golf

1.2 Estándares de Conducta del Jugador

1.3 Jugando de acuerdo con las Reglas

Regla 2 – El Campo

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

2.2 Áreas Definidas del Campo

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego

2.4 Zonas de Juego Prohibido

Regla 3 – La Competición

3.1 Elementos Centrales de Todas las Competiciones

3.2 Match Play

3.3 Juego por Golpes

Regla 4 – El Equipamiento del Jugador

4.1 Palos

4.2 Bolas

4.3 Uso del Equipamiento

II. Jugando la Vuelta y un Hoyo (Reglas 5-6)
Regla 5 – Jugando la Vuelta

5.1 Significado de Vuelta

5.2 Práctica en el Campo Antes o Entre Vueltas

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta

5.4 Jugando en Grupos

5.5 Práctica Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego

Regla 6 – Jugando un Hoyo

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

6.5 Completando el Juego del Hoyo

III. Jugando la Bola (Reglas 7 – 11)

Regla 7 – Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.2 Cómo Identificar la Bola

7.3 Levantando la Bola para Identificarla

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan a su Bola en Reposo o al Golpe a ejecutar

8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas para Afectar la Bola en Reposo o el Golpe que va a Ejecutar otro Jugador

Regla 9 – Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida

9.1 Bola Jugada como Reposa

9.2 Decidiendo si la Bola se ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado

Regla 10 – Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

10.1 Ejecutando un Golpe

10.2 Consejo y Otra Ayuda

10.3 Caddies

Regla 11 – Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar a una Bola en Movimiento

11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento

IV. Reglas Específicas para Bunkers y Greens (Reglas 12-13)

Regla 12 – Bunkers

12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker

12.2 Jugando una Bola en el Bunker

12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker

Regla 13 – Greens

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green

13.2 El Asta de la Bandera

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

V. Levantando y Volviendo a Poner una Bola en Juego (Regla 14) 123

Regla 14 – Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en un Punto; Dropeando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

14.2 Reponiendo la Bola en un Punto

14.3 Dropeando la Bola en un Área de Alivio

14.4 Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropear o Colocar la Bola

14.6 Jugando el Siguiente Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

14.7 Jugando desde Lugar Equivocado 139

VI. Alivio Sin Penalización (Reglas 15 – 16)

Regla 15 – Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego)

15.1 Impedimentos Sueltos

15.2 Obstrucciones Movibles

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego

Regla 16 – Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

16.2 Condición de Animal Peligroso

16.3 Bola Empotrada

16.4 Levantando su Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio

VII. Alivio con Penalización (Reglas 17-19)

Regla 17 – Áreas de Penalización

17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización

17.2 Opciones Después de Jugar una Bola Desde un Área de Penalización

17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Bola en Área de Penalización

Regla 18 – Alivio según Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional

18.1 Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio según Golpe y Distancia

18.3 Bola Provisional

Regla 19 - Bola Injugable

19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker

VIII. Procedimientos para los Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20)

Regla 20 – Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Fallos del Árbitro y del Comité

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.2 Fallos sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas

IX. Otras Formas de Juego (Reglas 21 – 24) 195

Regla 21 – Otras Modalidades de Juego por Golpes y Match Play Individuales

21.1 Stableford

21.2 Score Máximo

21.3 Par/Bogey

21.4 Three Ball Match Play

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf 204

Regla 22 – Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

22.1 Aspectos Generales de Foursomes

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando

22.3 El Bando Debe Alternarse al Ejecutar los Golpes

22.4 Iniciando la Vuelta

22.5 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

22.6 Restricciones del Jugador de Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe

Regla 23 – Four-Ball

23.1 Aspectos Generales de Four-Ball

23.2 Registrando Scores en Four-Ball

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta. Cuándo el Hoyo Está Completado

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego de su Compañero

23.6 Orden de Juego del Bando

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

23.8 Restricciones del Jugador de Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe

23.9 Cuándo la Penalización se Aplica Solo a un Compañero o a Ambos

Regla 24 – Competiciones por Equipos

24.1 Aspectos Generales de Competiciones por Equipos

24.2 Condiciones de Competición por Equipos

24.3 Capitán del Equipo

24.4 Consejo Permitido en Competiciones por Equipos

X. Modificaciones para Jugadores con Discapacidades (Regla 25) 219

Regla 25 – Modificaciones para Jugadores con Discapacidades

25.1 Aspectos Generales

25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos

25.3 Modificaciones para Jugadores Amputados

25.4 Modificaciones para Jugadores que Usan Dispositivos de Movilidad Asistida

25.5 Modificaciones para Jugadores con Discapacidades Intelectuales

25.6 Previsiones Generales para Todas las Categorías de Discapacidad

XI. Definiciones

Explicación de las Reglas de Golf - Guía Oficial

The R&A y la USGA han producido la Guía Oficial a las Reglas de Golf como un libro de referencia diseñado para aquellos involucrados en la administración del golf en todos los niveles del juego.

Las Reglas de Golf con Clarificaciones

La primera sección de la Guía Oficial se centra en las Reglas de Golf vigentes desde enero de 2023. Las Reglas de Golf se reproducen en su totalidad en la Guía Oficial y se presentan en un fondo sombreado para facilitar la referencia.

Las Reglas se complementan con Clarificaciones, que se ubican al final de cada Regla con la que se relacionan, y aparecen sobre un fondo blanco para que se distingan fácilmente de las Reglas.

La gran mayoría de las preguntas que surgen en el campo serán respondidas únicamente por referencia a las Reglas de Golf. Se recomienda encarecidamente que se lleve a cabo una revisión exhaustiva de la Regla pertinente, antes de consultar las Clarificaciones para obtener orientación sobre un punto especifico. Las Clarificaciones son provistas solo para aspectos de las Reglas que se considera requieren una aclaración adicional, que se proporciona luego a modo de explicación y, en muchos casos, utilizando ejemplos.

Procedimientos del Comité La segunda sección, titulada “Procedimientos del Comité”, contiene una guía práctica para aquellos involucrados en la administración del juego diario en campos de golf o competiciones en todos los niveles del juego. Se divide en orientación para “juego general” (cuando el Comité no está administrando una competición) y orientación para “competiciones”, al tiempo que reconoce que los dos a menudo se superponen.

Las funciones del Comité, como marcar y preparar el campo, establecer las Condiciones de la Competición y las Reglas Locales, inicio del juego, scoring, las políticas de ritmo de juego y establecer un código de conducta, son solo algunos de los temas que se tratan en los Procedimientos del Comité. La Sección 8 en los Procedimientos del Comité proporciona Modelos de Reglas Locales que los Comités pueden adoptar para satisfacer las necesidades locales, y también proporciona una guía importante relacionada con la introducción de Reglas Locales que difieren de dichos Modelos.

Hay una página de Contenidos muy detallada para los Procedimientos del Comité (ver página 391), que debería permitir al lector ubicar los ítems específicos.

RFEG Nacho Gervás - ¿Por qué surgieron las Reglas de Golf?

PREFACIO A LA EDICIÓN 2023 DE LAS REGLAS DE GOLF

Bienvenidos a las Reglas de Golf en vigencia en todo el mundo a partir de enero de 2023. Esta nueva edición, en tanto adhiere a los principios que siempre guiaron a The R&A y a la USGA en el gobierno del juego, continúa el proceso de modernización iniciado hace una década, al proporcionar un lenguaje sencillo, un enfoque práctico y respuestas intuitivas. Nuestra estrategia continúa siendo hacer que las Reglas sean más consistentes, simples y accesibles y, en lo posible, menos penalizantes.

Los principales cambios están listados en las páginas…Usted verá que las Reglas de Golf Modificadas para Jugadores con Discapacidades están ahora incorporadas al cuerpo principal de Reglas como Regla 25. Este importante acontecimiento refleja nuestro compromiso de garantizar que el juego de la bienvenida a todos aquellos que deseen participar y competir.

Varias de las últimas revisiones están diseñadas para ayudar a los árbitros y comités en aplicar las Reglas, mientras se mantiene al jugador como el foco principal. Hemos aumentado el número de diagramas para ilustrar su aplicación, y simplificó muchas de las aplicaciones de penalización.

Información útil ha sido también transferida de las clarificaciones a la Regla aplicable. Las clarificaciones retenidas siguen ubicadas en la Guía Oficial a las Reglas de Golf, y ahora han sido notoriamente reducidas en su número.

Actualizaciones de ellas continuarán publicándose cuatrimestralmente en los sitios web de The R&A y de la USGA.

La información provista en la Edición para el Jugador de las Reglas de Golf, que fue introducida hace cuatro años como una publicación separada, es ahora provista en forma digital, reflejando la forma en que obtenemos información y ayudando en el impulso para disminuir nuestra huella de carbono global, al reducir la impresión y distribución de copias impresas. Nuestras ofertas digitales contienen numerosos videos y diagramas explicativos como asimismo respuestas a preguntas frecuentes. Todo está dirigido a ayudar en la aplicación de las Reglas en las situaciones más comunes que encuentran los jugadores en todo lugar. Localizar la información requerida se hace más fácil a través de funciones de búsqueda recientemente mejoradas.

Expresamos nuestro profundo agradecimiento por el amplio y riguroso trabajo realizado por nuestros respectivos comités y personal en la producción de esta nueva edición de las Reglas de Golf y a todos los otros que han hecho una contribución durante las extraordinarias y desafiantes circunstancias creadas durante la pandemia mundial.

Doug Norval

Chair
Reglas of Golf Committee
R&A Reglas Limited

Kendra B. Graham

Chair
Reglas of Golf Committee
United States Golf Association



ETERNO.

Las Reglas de Golf existen desde hace más de 270 años. La evolución constante de las Reglas es un principio central del golf, pero esta iteración actual es un cambio significativo y loable, uno que aspira a hacer el juego más inclusivo, cercano y acogedor para todos.

ROLEX



PASIÓN.

Los golfistas de todas las habilidades son universalmente apasionados por el juego. Los continuos esfuerzos para mejorar las Reglas de Golf, reflejan y abrazan esa pasión entre todos los golfistas que juegan, en todos los rincones del mundo.



PRECISIÓN.

El Golf es un juego que requiere una cierta mentalidad. Un juego en el que la precisión encuentra su recompensa. Las Reglas de Golf reflejan esta mentalidad: un conjunto de normas precisas de las que todos los golfistas se hacen responsables. Un código de honor e integridad, que está destinado a ser fácilmente accesible para que cada jugador de golf pueda ser su propia autoridad de Reglas.

ROLEX



CONEXIÓN.

La evolución de la modernización de las Reglas de Golf es el subproducto de escuchar las voces de quienes juegan al golf. Como un conjunto singular de Reglas, encarnan y refuerzan las conexiones especiales que existen entre la comunidad del golf como un todo.



EVOLUCIÓN.

Las mejores tradiciones del golf siempre reinarán y las Reglas siempre evolucionarán. Modernizar las Reglas es esencial para liderar el juego de golf en el futuro.

ROLEX



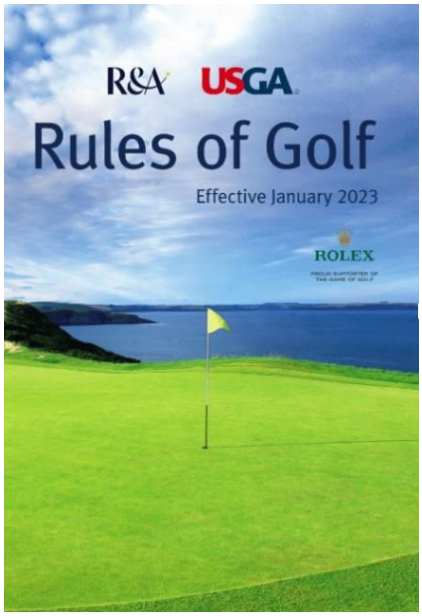
POR SIEMPRE GOLF.

Un juego universalmente querido por su elegancia y esplendor, el golf siempre será un juego de honor. Junto a The R&A y USGA, Rolex se enorgullece de ser parte y de respaldar, las reglas de golf y todo lo que representan para el futuro del juego y para aquellos que lo aman y lo juegan.

R&A USGA

ROLEX

Bibliografía



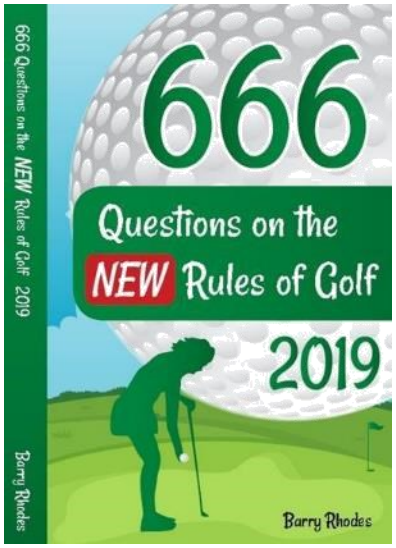














Marta Anduiza - Reglas de Golf Superfacilísimas

Claves

REGLAS DE GOLF:GUIA OFICIAL Interpretaciones

NOTA SRT

Seminario *Árbitros* RFEG

Seminario *Árbitros* RFEG

Definiciones Internas Federación Asturiana

DEFINICIONES ANTIGUAS CAMBIADAS, No Incluidas en la Reglas 2019. En letra verde.

DEFINICIONES ANTIGUAS OMITIDAS, No Incluidas en la Reglas 2019 ó 2023. En letra azul.

Q.xxx. Libro 666 preguntas sobre las Nuevas Reglas de Golf 2019. Barry Rhodes

XX. Tests de Reglas R&A y The Leith Societry

XX. Tests de Reglas R&A y The Leith Societry

http://generalarea.org/ 500 QUESTION QUIZ RULES OF GOLF 2019 - 202019V11R45

OSWALD ACADEMY. Interpretations (29/08/18) v.1.8

Marta Anduiza Videos

'666 preguntas sobre las nuevas reglas del golf 2019'

Información de publicación

'666 preguntas sobre las nuevas reglas del golf 2019' es publicado por Barry Rhodes,

37 Cairn Hill, Dublín, D18 4E9W, Irlanda.

rules@barryrhodes.com. ISBN: 978-0-9572620-3-4.

Copyright © 2018, Barry Rhodes

El derecho de Barry Rhodes a ser identificado como el autor de este libro ha sido afirmado por él de acuerdo con la Ley de Patentes y Diseños de Copyright de 1988.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este trabajo puede reproducirse o utilizarse de ninguna forma ni por ningún medio, ya sea electrónico o mecánico, incluidas fotocopias, grabaciones o cualquier sistema de almacenamiento y recuperación de información, sin el permiso previo por escrito del autor / editor.

Reconocimiento

Las respuestas a las preguntas en este libro se refieren a; Nuevas Reglas de Golf para 2019 (Copia de Prueba), El Texto Completo de las Reglas 1-24, R & A Rules Limited y la Asociación de Golf de los Estados Unidos, publicada en marzo de 2018. Todos los derechos reservados.

Todas las preguntas, respuestas y explicaciones son la Interpretación y comprensión del autor de las 24 Reglas de Golf para 2019 y no cuentan con la aprobación oficial del R & A ni de la USGA.

Estoy muy agradecido a Nicolas Pintelon (Oficial de Reglas de la Royal Belgian Golf Federation) y R Shyam Sunder (Oficial de Reglas en el Professional Golf Tour de India y Indian Golf Union) que tuvieron la amabilidad de comprobar cuidadosamente las preguntas, respuestas y referencias para mí. A pesar de su asistencia experta y de que se han hecho todos los esfuerzos posibles para garantizar la precisión y la fiabilidad de estas preguntas y respuestas sobre las Reglas de Golf, ¡soy humano y soy conocido por cometer errores! No se me considerará responsable de ninguna pérdida o daño de ningún tipo causado por confiar en la exactitud o fiabilidad de dicha información.

Como siempre, agradezco a mi esposa, Sandy, quien me apoya en todo lo que hago y siempre está ahí para ayudarme.

Género

En esta publicación, he seguido practicando el uso de la forma singular de género de "ellos", que se reconoce como gramaticalmente correcta y se usa cada vez más en inglés formal con la tendencia positiva hacia el lenguaje inclusivo de género.

Sobre el Autor

Aunque me califiqué como Contador Público, pasé la mayor parte de mi carrera en funciones de ventas, marketing y administración en el sector de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Soy un entusiasta golfista de alto hándicap que desarrolló un interés, luego una fascinación y ahora pasión por las Reglas de Golf. Durante más de 40 años he vivido en Dublín, Irlanda, donde soy miembro activo de Milltown Golf Club.

Mi relación con las Reglas comenzó en el año 2000 después de mi participación en las competiciones inter-club Reglas de Golf de pruebas, organizadas por Royal & Ancient para Clubes de Golf en Gran Bretaña e Irlanda. Esto progresó para mí escribiendo artículos, haciendo concursos y entregando presentaciones sobre las Reglas en varios Clubes de Golf y funciones corporativas. En noviembre de 2008 comencé a escribir blogs semanales, centrados exclusivamente en las Reglas de Golf, en www.barryrhodes.com y mis artículos aparecen regularmente en revistas de golf, boletines de clubes de golf y tablones de anuncios de clubes de todo el mundo. Publiqué la primera edición de '999 preguntas sobre las reglas del golf' en 2009, que se vendió en más de 50 países, y en el mismo año lancé la serie 'Rhodes Rules School', correos semanales que se distribuyen a una base de suscriptores de más de 12.000 expertos y entusiastas de reglas.

En mayo de 2018, anticipándome a la creciente carga de trabajo que seguramente surgirá de la introducción de las nuevas y modernizadas Reglas de Golf, me complació confirmar una asociación con Brian Nygaard Oswald, fundador de The Oswald Academy - 'Un mundo de nada más que las Reglas de Golf '(www.golfrules.com). Al momento de escribir, antes de que las Reglas entren en vigor el 1 de enero de 2019, ya es obvio para mí que muchos golfistas están subestimando tanto el alcance como las consecuencias de los cambios radicales que deberán observarse, aplicarse y gobernarse en todos los formatos de competiciones de golf. Entre nosotros, Brian y yo aseguraremos que proporcionamos información y asistencia oportuna a aquellos que estén interesados en obtener una mejor comprensión de las nuevas Reglas, incluidos artículos explicativos, incidentes y fallos en Pro Tours, concursos, recomendaciones de libros, materiales de enseñanza y *Consejos*, información sobre seminarios y mucho más.

Recomiendo encarecidamente que se suscriba al boletín gratuito de The Oswald Academy y que consulte las opciones de membresía personal y del Club en; www.golfrules.com/materials/newsletter

Barry Rhodes

Siglas

Accidmte	Accidentalmente
ÁrAlivio	*Área de Alivio*
ÁrPen (PA)	Área(s) de Penalización (Penalty Area)
Área de Salida	Área(s) de Salida
AstaB	*Asta de la Bandera*
CAC	Condición(es) Anormal(es) del *Campo*
(CL)	(Club Length)
CVC (KVC)	*Conocido o Virtualmente Cierto* (Known or Virtually Certain)
Cont	*Contrario*
Deliberadamente	Deliberadamente
FL (OOB)	*Fuera de Límites* (Out of Bounds)
Fuerzas Naturales	*Fuerzas Naturales*
GPen (PS)	*Golpe*(s) de Penalización. (Penalty Stroke(s))
G&Dist	*Golpe y Distancia*
InfExt	*Influencia Externa*
IS (LI)	Impedimento(s) Suelto(s) (Loose Impediments)
Juego por Golpes (*Stroke Play*)	*Juego por Golpes* (Stroke Play)
JH (MP)	*Juego por Hoyos* (*Match Play*)
(LB)	(Lost Bal)l
Movimiento	Movimiento
(OB)	(Original Ball)
OI (IO)	*Obstrucción*(es) Inamovible(s) (Immovable Obstruction)
OM (MO)	*Obstrucción*(es) Movible(s) (Movable Obstruction)
(PB)	(Provisional Ball)
PenGral	*Penalización General*
Punto Más Cercano de Alivio (NPR)	Punto Más Cercano de Alivio (Nearest Point of Relief)
R	Regla
RL (LR)	Regla(s) Locales (LocalRule)

(STF)	Stableford
TER (GUR)	*Terreno en Reparación* (Ground Under Repair)
(TIO)	(Temporary Immovable Obstruction)
(UB)	(Unplayable Ball)
(WB)	(Wrong Bal)

Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023

REGLAS DE GOLF 2023: 5 CAMBIOS CLAVE

La USGA y The R&A han publicado los principales cambios de las Reglas de Golf, en vigor a partir de enero de 2023.

AQUÍ HAY 5 CAMBIOS CLAVE



Nueva Regla — Modificaciones para jugadores discapacitados

Estas modificaciones ahora forman parte de las Reglas y están en vigor para todas las competiciones y todos los jugadores que se encuentren incluidos dentro de las categorías descritas en la nueva Regla 25.



Sustitución de palos dañados

Si tu palo se daña durante una vuelta (excepto en casos de abuso) Puedes sustituirlo, repararlo o continuar usándolo.



Bola movida por fuerzas naturales

Cuando tu bola está en reposo después de tomar alivio y posteriormente rueda a otra área del campo debido a causas naturales, no hay penalización y debe ser repuesta.



Hándicap en la tarjetade resultados

(solo en Stroke Play (Juego por Golpes)

No estás obligado a anotar tu hándicap en tu tarjeta de resultados y no hay penalización si entregas tu tarjeta de resultados en una competición con un hándicap incorrecto, ya que esto es ahora responsabilidad del Comité.

Este cambio es coherente con otras reducciones de las penalizaciones, como reducir la penalización por jugar una bola incorrectamente sustituta de la penalización general a un golpe.



Alivio en línea hacia atrás simplificado

Al usar esta opción de alivio, debes dropar Tu bola en la línea y puede rodar hasta la longitud de un palo en cualquier dirección.

Para obtener más información sobre las Reglasde Golf, visite la web de la Real Federación Española o envíe un email a: comitereglas@rfegolf.es

R&A USGA

Reglas Específicas

Regla 1.3c(4) Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones a las Reglas
La Regla ha sido modificada para que determinar si las infracciones han sido relacionadas o no relacionadas ya no sea parte de su aplicación, lo que significa que habrá menos casos donde se apliquen penalizaciones múltiples.

Regla 3.3b(4) El Jugador No es Responsable de Mostrar su Hándicap en la Tarjeta de Score o Sumar los Scores

La Regla ha sido modificada, por lo que al jugador no se le requiere más mostrar su hándicap en su tarjeta de score. El Comité es responsable de calcular los golpes de hándicap del jugador para la competición, y usarlo para calcular el score neto del jugador.

Regla 4.1a(2) Uso, Reparación o Sustitución de un Palo Dañado Durante la Vuelta

La Regla ha sido modificada para permitir a un jugador a sustituir un palo dañado, siempre que el palo no se haya dañado por abuso.

Regla 6.3b(3) Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo

La penalización por jugar una bola sustituta cuando la sustitución no está permitida fue reducida de la penalización general a un golpe de penalización.

Regla 9.3 Bola movida por Fuerzas Naturales La nueva Excepción 2 establece que una bola debe ser repuesta si se mueve a otra área del campo luego de ser dropeada, colocada o repuesta. Esto también se aplica si la bola va a reposar fuera de límites.

Regla 10.2b Otra Ayuda La Regla 10.2b se ha reescrito para mayor claridad, y para incorporar los principios clave de las aclaraciones emitidas en abril de 2019, para respaldar la Regla del 2019.

Las Reglas 10.2b(1) y (2) han sido modificadas para establecer que ni el caddie ni cualquier otra persona tiene permitido colocar un objeto en el suelo para ayudar al jugador con la línea de juego u otra información direccional (como cuando el jugador no puede ver el Asta de la Bandera), y el jugador no puede evitar la penalización por quitar el objeto antes de que el golpe sea ejecutado.

Regla 11.1b Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa. Lugar Desde Donde Debe Jugarse la Bola

La Regla 11.1b fue reescrita para mayor claridad.

La Regla 11.1b(2) ha sido modificada para establecer que si una bola jugada desde el green golpea a un insecto, al jugador o al palo usado para ejecutar el golpe, la bola es jugada como reposa – el golpe no se repite.

Regla 21.1c Penalizaciones en Stableford

La Regla es modificada para establecer que las penalizaciones relacionadas con palos, hora de salida y demora irrazonable, serán ahora aplicadas al hoyo del mismo modo que en el juego por golpes regular. La misma modificación se realiza a la Regla 21.3.c (Penalizaciones en Par/Bogey).

Regla 25. Modificaciones para Jugadores con Discapacidades

La introducción de la nueva Regla 25 significa que las modificaciones establecidas en la Regla se aplican a todas las competiciones, incluyendo todas las formas de juego.

Cambios Generales

Procedimiento de Alivio en Línea Hacia Atrás

El procedimiento de alivio en línea hacia atrás es modificado, para establecer que el jugador debe dropear en la línea. El punto en la línea donde la bola primero toca el suelo al dropearse, crea un área de alivio de la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se ve reflejada en cambios a las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3 y en la definición de área de alivio.

Como Proceder Cuando Debe Repetirse el Golpe

Varias Reglas que usan la frase “el golpe no cuenta” (como la Regla 11.1b) han sido modificadas para que el no repetir el golpe cuando se requiere hacerlo, si bien sigue siendo una infracción a la Regla aplicable, ya no conlleva la potencial penalización de descalificación.

Comparación de las Reglas de 2019 con las Reglas de 2023

Esta tabla resume los principales cambios entre las Reglas de Golf 2019 y 2023. Si bien este documento proporciona más detalles que los principales cambios señalados en el anverso de las Reglas de Golf y la Guía Oficial de las Reglas de Golf, no detalla todos los cambios menores que se han realizado.

Esta tabla no detalla los puntos cubiertos por el documento de aclaraciones 2019 -2022, ya que muchos de esos puntos se han incorporado a la Regla aplicable sin que el resultado cambie.

Regla Referencia	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
1.3b(2)	Determinar el área del campo donde la bola reposa, incluyendo si la bola está en el campo. Determinar si la bola toca o está en una condición anormal del campo.	No está claro cuándo debe aplicarse el "juicio razonable" a estas determinaciones.	El "juicio razonable" se aplica al determinar el área del campo donde la bola reposa, si está dentro o fuera de límites, o si toca o está en o sobre una condición anormal del campo.	
1.3c(4)	Un jugador comete una infracción sobre diferentes Reglas o la misma Regla varias veces.	Si bien existen excepciones, un jugador tiene múltiples penalizaciones si las infracciones no están relacionadas. Si las infracciones son relacionadas, el jugador tiene múltiples penalizaciones solamente cuando existeun evento intermedio.	El Comité ya no tiene que determinar si los actos son relacionados o no relacionados. Los eventos intermedios son utilizados para determinar si un jugador comete múltiples penalizaciones. Solo hay dos eventos intermedios: realizar un golpe y el conocimiento de una infracción.	Se recomienda leer la Regla y lasAclaraciones correspondientes detalladamente para entender la Regla revisada.
A. 3.2c(1)/2	Significado de “Hándicap”. Un jugador es responsable cuando lo declara a su contrario.	Si un jugador informa a su contrario el hándicap (del campo) equivocado antes o durante el match y no corrige el error antes deque el contrario realice su siguiente golpe, si el hándicap declarado es más alto el jugador está descalificado.	Si un jugador le da a su contrario información equivocada con respecto a su hándicap y esto resulta en que el jugador esté dando menos golpes o recibiendo más golpes, el jugador está descalificado bajo la Regla 3.2c(1).	La Regla ha sidorevisada para reflejar con precisión las declaraciones relacionadas conel hándicap

				durante unmatch.
3.3b(1)	El jugador tiene más de un marcador durante la vuelta.	Cada marcador tiene que certificar los hoyos donde actuaron como marcadores.	No se requiere que los múltiples marcadores certifiquen la tarjeta de resultados si uno de los marcadores vio al jugador jugar todos los hoyos.	

Regla Referencia	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
3.3b(4)	Requerimientos acerca de mostrar el hándicap en la tarjeta de resultados.	El jugador es responsable de asegurarse que su hándicap esté en la tarjeta de resultados entregada, asícomo de su corrección.	El jugador no es responsable de mostrar su hándicap en su tarjeta de resultados entregada. (El Comité es responsable de calcular los golpes hándicap del jugador parala competición y utilizar ese hándicap para calcular el resultado neto del jugador).	La RLM L-2 puede ser utilizada paraasignar de nuevo la responsabilidad al jugador.
4.1a(2)	Palo dañado durante una vuelta o cuandoel juego está interrumpido (bajo la Regla 5.7a).	Un jugador normalmente no debe sustituir un palo dañado durante una vuelta (o cuando el juego está interrumpido) excepto enlimitados casos.	Excepto en casos de abuso, el jugador puede repararlo o sustituirlo por otro palo.	La RLM G-9 puede utilizarse paralimitar cuandoun palo dañado puede sersustituido.

4.1a(3)	El jugador comienza una vuelta con un añadido externo no permitido en el palo (como una calcomanía en la cara del palo).	El jugador no tiene permitido usar el palo para realizar un golpe, incluso si el añadido externo es quitado antes de su uso. Penalización: descalificación si palo es usado para realizar un golpe.	Se le permite al jugador quitar el añadido externo antes de que el palo sea utilizado sin penalización. Penalización: no hay penalización si el añadido externo es quitado antes de utilizarel palo, el jugador está descalificado si se utiliza el palo con el añadido externo aún pegado.	
4.1b(4)	Ensamblando un palo con partes o componentes llevados.	El jugador no debe ensamblar un palo con componentes o partes que están siendo llevadas por o para él, pero puede ensamblar un palo con partes llevadas por alguien más.	El jugador no puede ensamblar un palo con partes que están siendo llevadas por cualquiera en el campo, sin importar para quién están siendo llevadas.	
A. 4.3a/1	Restricciones en el uso de material para la lectura de los greenes.	Las restricciones se aplican para golpes realizados en el green y golpes realizados desde fuera del green con un putter cuando eljugador está tratando de llevar o poner la bola en el green.	Los límites se aplican solamente para golpes realizados en el green.	
5.2 y A. 5.2/1	Práctica permitida en el campo u hoyosque no están siendo utilizados para la competición.	No está claro si un jugador que juega en un campo en un lugar sería considerado como estar "practicando" en infracción a la Regla 5.2b cuando hay que jugar en otro campo en el mismo lugar (por ejemplo, dentro de los mismos límites) más tarde en el día.	No hay penalización para un jugador que practica en hoyos que no están siendo utilizados para alguna vuelta de la competiciónque va a ser jugada ese día.	

Referencia de Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
6.3b	El jugador realiza un golpe a una bola incorrectamente sustituta.	Penalización: Penalización General	Penalización: Un golpe de penalización	
6.4b(1)	El jugador juega fuera de turno en stroke play para darle a otro jugador una ventaja.	Si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno para darle a uno de ellos una ventaja, cada uno de ellos incurre enla penalización general.	Si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno para darle a uno de ellos una ventaja y uno de ellos juega fuera de turno con el acuerdo en vigor, cada uno de ellos incurre en la penalización general.	La Descalificación todavía se aplica bajo Regla 1.3 si losjugadores son conscientes de que el acuerdo no estápermitido.
8.1d(2)	Un árbitro empeora las condiciones que afectan el juego de un jugador.	No está claro si a un jugador se le permite restaurar las condiciones empeoradas cuando esas condiciones han sido empeoradas por un árbitro durante una decisión.	Las condiciones que afectan al golpe que han sido empeoradas por un árbitro pueden ser restauradas como lo permite la Regla 8.1d(1).	
9.3	Bola en reposo movida por fuerzas naturales.	Si una bola en reposo es movida por fuerzas naturales (excepto después de haber sido repuesta en el green), la bola será jugada desde donde quedó en reposo.	Si una bola en reposo es movida por fuerzas naturales después de haber sido dropada, colocada o repuesta y queda en reposo en un área diferente del campo o fuera de límites, la bola debe ser repuesta y jugada desde sulugar original. Una bola en el green, debe todavía reponerse si se movió después de haber sido repuesta.	
10.2b (1) y (2)	Obtener ayuda con la línea de juego.	En cualquier lugar que no sea el green, al jugador se le permite colocar un objeto en el terreno para mostrar la línea de juego siemprey cuando el objeto sea quitado antes de realizar el golpe.	Sin importar el área del campo, a un jugadorno se le permite colocar un objeto en el terreno para mostrar la línea de juego.	
10.2b(3)	Colocar un objeto para ayudar a tomar el stance.	El jugador no debe adoptar el stance para el golpe con un objeto colocado en el suelo.	Acciones similares (como dibujar una línea en la arena) se consideran lo mismo que colocarun objeto.	

Regla Referencia	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
10.2b(4)	Caddie colocado detrás del jugador una vez que comienza a tomar su stance.	Tres aclaraciones fueron emitidas en 2019 para explicar y limitar como se aplica la Regla.	La Regla ha sido reescrita para incorporar las Aclaraciones relevantes del 2019 y proporcionar dos resultados dependiendo desi el caddie está parado detrás del jugador para (1) ayudar a alinearse, o (2) ayudar conalgo que no sea su alineación. Adicionalmente, al área en la que el caddie no debe pararse se le ha dado un nombre "área restringida" y la Regla ahora permite a alguien diferente al caddie del jugador (o su compañero), a colocarse en el área restringida para seguir el vuelo de su bola.	
A. 10.2b/1	Utilizar un standing putter alone (putter que se sostiene solo) como ayuda al alinearse.	Al jugador se le permite colocar un standing alone putter (putter que se sostiene solo) en una posición justo detrás o justo a un lado dela bola y ya sea dejarlo ahí o realinearlo para mostrar la línea de juego o para ayudarlo a tomar su stance.	A un jugador (o su caddie) no se le permite colocar un standing alone putter (putter quese sostiene solo) para obtener ayuda de cualquier manera que pudiera infringir la Regla10.2b.	
11.1b(2)	Cuando una bola jugada desde el green golpea algo en el green.	El golpe del jugador no cuenta si la bola golpea cualquier persona, animal u obstrucción movible en el green. La RLM D-7 fue adoptada para limitar las ocasiones en las que el golpe no cuenta.	Si el jugador no vuelve a jugar el golpe cuando deba hacerlo bajo esta Regla, incurre en la penalización general y el golpe cuenta, pero el jugador no ha jugado desde un lugar equivocado. Si una bola jugada desde el green golpea: el jugador, el palo que usó el jugador para realizar el golpe, o un gusano, insecto o algún animal similar el golpe cuenta y la bola es jugada como reposa. Este cambio incorpora losconceptos de la RLM D-7 a las Reglas.	

11.2c(2)	El jugador no realiza de nuevo su golpe desde el green cuando es requerido.	Si el jugador no realiza de nuevo su golpe después de que su golpe no contó, ha jugado desde lugar equivocado.	Si el jugador no realiza de nuevo su golpe cuando se le requiere hacerlo, incurre en la penalización general y el golpe cuenta, peroel jugador no ha jugado desde lugar equivocado.	

Referencia de Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
14.1c	Limpiar la bola.	No está claro si limpiar una bola que no está levantada resulta en una penalización y bajo qué Regla.	Limpiar una bola que no está levantada resultaen un golpe de penalización.	
14.2d	Recrear el lie en la arena.	El jugador ha jugado desde lugar equivocado si no recrea el lie original.	Si el jugador juega desde el lugar correcto,pero no recrea el lie original incurre en la penalización general.	
14.3b	Alivio en línea hacia atrás	Mientras que permanezca dentro de los límites de la Regla específica, el jugador puede dropar la bola dentro de la longitudde un palo desde la línea y si la bola rueda delante del punto de referencia, el jugador debe dropar una segunda vez. La RLM E-12 permite que la bola sea jugada desde delantedel punto de referencia.	Mientras que permanezca dentro de los límites de la Regla específica, el jugador debe droparla bola en la línea y la bola debe quedar en reposo dentro de la longitud de un palo en cualquier dirección del punto donde primero tocó la línea.	
14.7	Informar al Comité después de tratar de corregir una grave infracción al jugar desdelugar equivocado	Si un jugador trata de jugar desde un lugar correcto para corregir su error debe informar al Comité antes de entregar su tarjeta de resultados. Si no lo hace está descalificado.	Un jugador debe informar al Comité únicamente cuando ha jugado dos bolas para corregir su error.	

16.1c(2)	Alivio en línea hacia atrás	Mientras que permanezca dentro de los límites de la Regla específica, el jugador puede dropar la bola dentro de la longitudde un palo desde la línea y si la bola ruedahacia adelante del punto de referencia, el jugador debe dropar una segunda vez. La RLM E-12 permite que la bola sea jugada desde delante del punto de referencia.	Mientras que permanezca dentro de los límites de la Regla específica, el jugador debe droparla bola en la línea y la bola debe quedar en reposo dentro de la longitud de un palo en cualquier dirección del punto donde primero tocó la línea.	
16.3b y A. 16.3b/1	Alivio por bola empotrada.	No se requiere que el punto de referencia esté en el área general. Por lo tanto, el alivioestá permitido ya sea que el punto de referencia o cualquier punto del área de alivioestén en el área general.	El punto de referencia debe estar en el área general. Si el punto justo detrás de la bola no está en el área general, el jugador debe encontrar el punto más cercano (no más cerca del hoyo) en el área general y utilizarlo como punto de referencia. Ver Aclaración 16.3b/1	

Referencia de Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
17.1d(2)	Alivio en línea hacia atrás.	Mientras que permanezca dentro de los límites de la Regla específica, el jugador puede dropar la bola dentro de la longitudde un palo desde la línea y si la bola rueda delante del punto de referencia, el jugador debe dropar una segunda vez. La RLM E-12 permite que la bola sea jugada desde delantedel punto de referencia	Mientras que permanezca dentro de los límitesde la Regla específica, el jugador debe droparla bola en la línea y la bola debe quedar en reposo dentro de la longitud de un palo en cualquier dirección del punto donde primero tocó la línea.	

18.2a(1) y A. 18.2a(1)/3	Significado de "tiempo razonable" al identificar una bola encontrada dentro del tiempo de búsqueda.	A un jugador se le permite un tiempo razonable para identificar una bola después de que el tiempo de búsqueda ha terminado siempre y cuando haya sido encontrada dentro del tiempo de búsqueda. Lo que se considera "razonable" queda a juicio de cada Comité.	Una nueva Aclaración ha sido añadida para dejar claro que un minuto es el máximo tiempoque un Comité debería conceder a un jugador para identificar una bola que ha sido encontrada próxima al final del tiempo de búsqueda.	
20.2d(2)	El Comité calcula mal el hándicap de un jugador resultando que un jugador equivocado gana la Competición.	El jugador es responsable del hándicap correcto en la tarjeta de resultados. Si el hándicap es más alto, el jugador debería ser descalificado de la Competición, si el hándicap es más bajo, ese hándicap debería ser utilizado para calcular el resultado neto deljugador.	Según la Regla 3.3b(4), el Comité es responsable de calcular los golpes hándicap del jugador para la competición y usarlo para calcular el resultado neto del jugador. Si el comité lo calcula mal, esto es un error administrativo y no hay un tiempo límite para corregir el resultado neto del jugador y el resultado de la Competición.	
21.1c	Penalizaciones en Stableford.	Si un jugador infringe cualquiera de las tres excepciones, se le restarán puntos de sus puntos totales.	Todas las penalizaciones son aplicadas como en stroke play normal, excepto en las cinco ocasiones en que un jugador obtiene cero puntos en el hoyo en lugar de ser descalificado. Esto significa que la penalización puede no influir en el resultado del jugador (por ejemplo, si el jugador hubieraobtenido cero puntos en el hoyo antes de la penalización).	

Referencia de Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
21.3c	Penalizaciones en Par/Bogey.	Si un jugador infringe cualquiera de las tres excepciones, se le restan hoyos de sus hoyos totales ganados.	Todas las penalizaciones son aplicadas como en stroke play normal, excepto en las cinco ocasiones en que un jugador pierde el hoyo en lugar de ser descalificado. Esto significa que lapenalización puede no impactar en el resultadodel jugador (por ejemplo, si el jugador hubiera "perdido" el hoyo antes de la penalización).	

22.1	Requisitos sobre mostrar el hándicap en la tarjeta de resultados.	Los jugadores son responsables de asegurarse que su hándicap individual este en su tarjeta de resultados entregada.	Los jugadores no son responsables de mostrar sus hándicaps en su tarjeta de resultados entregada (El Comité es responsable de calcular el hándicap del jugador para la competición y utilizar ese hándicap para calcular el resultado neto del jugador).	RLM L-2 puede serutilizada para asignar de nuevo la responsabilidad aljugador.
22.6	Colocándose detrás del compañero.	El jugador infringe la Regla 10.2b(4) si su compañero se coloca detrás de él una vez que ha comenzado a tomar su stance para el golpea menos que el jugador adopte su stance de nuevo. En Foursomes, la penalización se aplica al bando.	La nueva Regla 22.6 prohíbe que un compañero se coloque detrás del jugador para obtener información para el próximo golpe del bando ysi el compañero lo hace, el bando incurre en la penalización general. Esto se suma a las limitaciones de la Regla 10.2b(4) sobre eljugador.	
23.2b(1)	Requisitos alrededor de mostrar el hándicap en la tarjeta de resultados.	Los jugadores son responsables de asegurarse que sus hándicaps individuales estén en su tarjeta de resultados entregada.	Los jugadores no son responsables de mostrar sus hándicaps en su tarjeta de resultados entregada (El Comité es responsable de calcular el hándicap del jugador para la competición y utilizar ese hándicap para calcular el resultado neto del jugador).	RLM L-2 puede serutilizada para asignar denuevo la responsabilidad aljugador.
23.8	Colocándose detrás del compañero.	Si un jugador en Four-Ball infringe la Regla 10.2b(4) debido a la posición de su compañero detrás de él, el jugador incurre en la penalización general según la Regla 10.2b(4). El compañero no incurre en penalización a menos que la infracción lo haya ayudado.	La nueva Regla 23.8 prohíbe que un compañerose coloque detrás del jugador para obtener información para su próximo golpe y si el compañero lo hace incurre en la penalización general. Esto se suma a las limitaciones de la Regla10.2b(4) sobre el jugador.	

Referencia de Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
24.4b	Restricciones del consejero mientras está jugando.	El jugador no incurre automáticamente en una penalización según la Regla 10.2b(4) si su consejero está colocado detrás de él una vez que comienza a adoptar su stance para realizar el golpe.	El consejero del jugador está sujeto a los mismos estándares al aplicar la Regla 10.2b(4)que su caddie, su compañero y el caddie de su compañero.	
25	General - Modificaciones para los jugadores con discapacidades.	Las modificaciones son tratadas como reglas locales y no están en vigor a menos que el Comité lo haga y puede escoger cuáles de las modificaciones están en vigor.	Las modificaciones tienen el mismo estatus que cualquier otra Regla y están en vigor para todas las competiciones.	
25.2c	Regla 10.2b(3) para jugadores visualmente discapacitados.	Un jugador discapacitado visualmente no debe adoptar un stance para el golpe en relación a un objeto que ha sido colocado en el suelo.	Un jugador visualmente discapacitado puede colocar un objeto en el suelo para ayudarlo a adoptar su stance, pero el objeto debe ser retirado antes de realizar el golpe.	
25.4k	Estatus de un dispositivo para ayuda de la movilidad en relación a la Regla 11.1b.	A menos que haya sido aclarado por el Comité, el golpe del jugador no cuenta si su bola jugada desde el green accidentalmentegolpea su dispositivo de ayuda para la movilidad.	Si una bola jugada desde el green golpea accidentalmente su dispositivo de ayuda parala movilidad, la bola debe ser jugada como reposa.	

Referencia de Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
RLM E-11	Regla Local: Bola desviada por cable eléctrica	Un golpe de un jugador no cuenta si la bola es desviada por una línea eléctrica. Si el jugador no repite su golpe, ha jugado desde un lugar equivocado, pero el golpe no cuenta.	Un jugador bebe repetir su golpe si es desviado por una línea eléctrica. Si no lo hace, el golpe cuenta y comete la penalización general perono ha jugado desde lugar equivocado.	
RLM E-12	Regla Local: Permitido el uso de alfombrillas de fairway (calle) en partes del área general cortadas a la altura de fairway o menor	Esta Regla Local estaba disponible previa solicitud.	Esta Regla Local está incluida ahora en la Guía Oficial.	
RLM F-5	Regla Local: Restringiendo el uso de la RLM F-5 a situaciones donde tanto la bola como la obstrucción está en una parte delárea general cortada a la altura del fairway o menor	Está opción está dentro de los principios de la RLM y es utilizada por varios Tours, Circuitos de golf y Federaciones Nacionales.	Esta Regla Local está incluida ahora en la Guía Oficial para completarla.	
RLM F-22	Regla Local: Bola que golpea línea o cable elevado temporal	El golpe de un jugador no cuenta si es conocido o virtualmente cierto que golpeó una línea o cable elevado temporal. Si el jugador no repite el golpe, ha jugado desde lugar equivocado pero el golpe no cuenta.	Un jugador debe repetir su golpe si es conocidoo virtualmente cierto que golpeó una línea o cable elevado temporal. Si no lo hace, el golpecuenta y comete la penalización general pero no ha jugado desde lugar equivocado.	

RLM F-23	Regla Local: Obstrucciones Temporales Inamovibles (OTIs)	Un Comité puede permitir a los jugadores que tomen alivio por interferencia de OTIs en ambos lados de la OTI en vez de limitar el alivio al lado más cercano. Pero cuando se toma alivio en el otro lado por interferencia física utilizando los procedimientos de la Regla 16.1. El Comité debe determinar cuál es el otro lado oel Comité puede limitar el alivio de tal manera que el alivio del otro lado no esté disponible cuando se utilizan los procedimientos de laRegla 16.1.	Un Comité puede permitir a los jugadores tomar alivio por interferencia de OTIs en ambos lados de la OTI. Pero esta opción adicional no se aplica cuando un jugador toma alivio porinterferencia física utilizando los procedimientos de la Regla 16.1	

Referencia de Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
RLM F-24	Regla Local: Alivio de obstrucciones inamovibles en áreas de penalización	Cuando la bola de un jugador está en un área de penalización, no se le permite tomar alivio de obstrucciones inamovibles.	Un Comité puede permitir a los jugadores alivio de obstrucciones inamovibles cuando su bolaesté en un área de penalización. Debería especificar de cuales obstrucciones está permitido el alivio en vez de permitir el aliviode todas las obstrucciones.	
RLM F-25	Regla Local: El jugador tiene interferenciade una condición anormal del campo tal como una valla cercana donde el punto más cercano de alivio completo pudiera estar del otro lado de la condición anormal del campo	No hay una RLM detallada, aunque tal Regla Local está permitida.	Regla Local disponible para establecer que el punto más cercano de alivio completo debe ser determinado sin cruzar encima, a través o por debajo de la condición anormal del campo.	
RLM F-26	Regla Local: Puertas en verjas y muros de límites	Las puertas en las verjas y muros de límites no son parte del objeto de límite y son obstrucciones a menos que el Comité las defina como objetos integrantes. Pero aun cuando sean objetos integrantes, si la puerta es movible, es tratada como una obstrucción movible.	Un Comité puede considerar las puertas cerradas como parte del objeto de límite, no permitiendo que se muevan cuando estén en tal posición. Si una puerta está abierta, es tratada como una obstrucción movible y puede moverse.	

RLM G-4	Regla Local: Un Único Tipo de Bola	Penalización - Penalización General	Penalización - Un golpe de penalización	
RLM G-9	Regla Local: Restringiendo cuando un palo que está roto o considerablemente dañado puede ser sustituido	La Regla 4.1a(2) establece que un jugador normalmente no debe sustituir un palo dañado durante una vuelta (o mientras el juego esté detenido) excepto en limitados casos. La RLM G-9 permite a un jugador sustituir un palo que ha sido roto o considerablemente dañado por el jugador o su caddie excepto en casos de abuso.	La Regla 4.1a(2) establece que excepto en casos de abuso, un jugador puede reparar el palo o sustituirlo por otro palo. La RLM G-9 limita la sustitución a casos donde el palo estéroto o considerablemente dañado, que no incluye cuando está agrietado.	El resultado de introducir la RLM G-9 bajo las Reglas 2023 es el mismo que cuando fue introducido bajolas Reglas 2019.

Referenciade Regla	Tema	Resultado 2019	Resultado 2023	Notas adicionales
RLM G-12	Regla Local: Prohibir el uso de material escrito, impreso, electrónico o digital	A menos que la RLM G-11 esté implementada, los jugadores pueden utilizar cualquier material escrito, impreso, electrónico o digital siemprey cuando cumpla con el tamaño, escala y otros requisitos de la Interpretación 4.3a/1 cuando apliquen esas limitaciones.	Un Comité puede prohibir a los jugadores utilizar cualquier material escrito, impreso, electrónico o digital que los ayude a leer la línea de juego en el green.	
RLM I-2	Regla Local: Prohibir la práctica en o cercadel green que se acaba de jugar	Un Comité no puede prohibir la práctica en un green de práctica.	Un Comité puede prohibir la práctica en greenes de práctica.	
RLM K-2	Regla Local: Malos tiempos en competiciones stroke play de vueltas múltiples	No hay un permiso detallado en la RLM para acumular los malos tiempos a través de la competición, aunque esto sería permisible.	Los malos tiempos se pueden acumular durante la competición de stroke play.	
RLM L-1	Regla Local: Modificación de la penalización bajo la Regla 3.3b(2) por notener la certificación del jugador o marcador	Si un jugador entrega una tarjeta de resultadossin su certificación o la del marcador, está descalificado.	Un Comité puede modificar la penalización de descalificación a dos golpes de penalización enel caso de que sea entregada sin la certificacióndel jugador o marcador.	

RLM L-2	Regla Local: Hacer al jugador responsable de su hándicap en la tarjeta de resultados	Ver Regla 3.3b(4) arriba.	La Regla 3.3b(4) establece que no es requisito que el hándicap del jugador se muestre en latarjeta de resultados. Sin embargo, un Comité puede asignar de nuevo esa responsabilidad al jugador.	
RLM M-3	Regla Local: El Comité determina que hay una clara evidencia que la habilidad para "puttear" (golpes realizados con el putter) de un jugador está significativamente afectada negativamente por ataxia y atetosis y el jugador tiene un pase WR4GDo un pase de acceso EDGA	Posición no publicada que, en las limitadas circunstancias detalladas, el jugador está exento de penalización bajo la Regla 10.1b (Anclar el Palo).	Ahora publicado en la Guía Oficial.	

Modificaciones a las Aclaraciones y Procedimientos del Comité para el 2023

Para ayudar al lector a localizar las revisiones a las Clarificaciones desde la edición 2019 de la Guía Oficial de Reglas de Golf, a continuación, hay un listado de las Nuevas Clarificaciones, las Clarificaciones que han sido retiradas y aquellas que han sido movidas. Donde corresponda, se provee la razón fundamental para el cambio. Para facilitar la referencia, también se provee una lista de modificaciones significativas a los Procedimientos del Comité, junto con la lista de los Modelos de Reglas Locales nuevos y revisados.

CLARIFICACIONES NUEVAS

1.3c(4)/1	**El Jugador Recibe Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento Intermedio**
1.3c(4)/2	**Jugador Quebranta Regla y Luego Infringe Otra Regla como Parte de Su Próximo Golpe**
3.2b(1)/2	**La Concesión No es Válida Cuando el Resultado del Hoyo Ya Ha Sido Decidido**
3.2c(1)/2	**Jugador Da al Contario Información Incorrecta sobre el Hándicap Antes de un Match con Hándicap**
3.2d(4)/1	**Significado de "Acuerdan" en la Regla 3.2d(4)**
3.3b(4)/1	**Penalización para Jugador que Deliberadamente No Advierte al Comité de un Error Administrativo**
4.3a/1	**Limitaciones en el Uso de los Materiales de Lectura de Greens**
4.3a/2	**Cuándo el Uso de un Dispositivo de Alineación Es Infracción**
5.2/1	**Significado de "Campo" en la Regla 5.2**
6.4b(1)/1	**Significado de "Mismo Orden" en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Jugaron Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior**

9.2b/1	**Determinando Si las Acciones del Jugador Causaron que la Bola se Mueva Cuando el Equipamiento está Involucrado**
10.2b/1	**El Uso de Self-Standing Putter (Putter que se Sostiene Erguido por Si Mismo) para Ayuda en Alineamiento No Está Permitido**
11.1b/3	**Que Hacer Cuando una Bola Jugada Desde Cualquier Lugar Excepto el Green es Desviada o Levantada por un Animal**
14.1c/2	**Cuando Puede Limpiarse una Bola Movida**
14.2c/3	**La Bola no Debe Presionarse Contra el Suelo al Reponerla**
15.3/1	**Métodos para Mover una Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere el Juego**
16.3b/1	**Aliviándose por Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General**
Consejo/3	**Cuándo las Declaraciones que Incluyen Información Pública son Consejo**
Comité/1	**Limitando los Deberes y Responsabilidades de Miembros del Comité**
Área de Alivio/1	**Determinando Si la Bola Está en el Área de Alivio**

CLARIFICACIONES RETIRADAS

1.3c(4)/1	**Evento Intermedio Entre Infracciones da por Resultado Múltiples Penalizaciones** *Ahora cubierta por la Regla 1.3c(4) revisada.*
1.3c(4)/2	**Múltiples Infracciones por un Solo Acto dan por Resultado una Sola Penalización** *Ahora cubierta por la Regla 1.3c(4) revisada.*
1.3c(4)/3	**Significado de Actos No Relacionados** *Concepto eliminado de la Regla revisada.*
1.3c(4)/4	**No Reponer la Bola Puede Ser Considerado un Acto Separado y No Relacionado** *Ahora cubierta por la Regla 1.3c(4) revisada y su Excepción*

3.2c(2)/1 Golpe de Hándicap No Aplicado Durante un Match es Descubierto Luego Durante el Match
Ahora cubierta por la Regla 3.2c(2).

3.2d(1)/1 Número de Golpes que Lleva Durante el Juego de un Hoyo No Necesitan Ser Dados por el Jugador si es Su Turno de Juego
Se considera que ya está cubierta por la Regla 3.2d(1).

3.2d(3)/2 Acuerdo Sobre un Resultado Erróneo del Match en un Hoyo Anterior, se Descubre Luego Durante el Match
Se considera que ya está cubierta por la Regla 3.2d(3).

3.3b(1)/1 Un Marcador Debería Ser Descalificado si Certifica a Sabiendas un Score Equivocado a Otro Jugador
Ahora cubierta por la Regla 3.3b(1).

3.3b(1)/2 El Marcador Puede Negarse a Certificar el Score del Jugador Basado en un Desacuerdo
Ahora cubierta por la Regla 3.3b(1).

3.3b(2)/2 No Se Requiere una Nueva Certificación Cuando se Hacen Cambios en la Tarjeta de Score
Ahora cubierta por la Regla 3.3b(2).

3.3b(4)/1 Significado de "Hándicap" que el Jugador Debe Mostrar en la Tarjeta de Score
El jugador ya no es responsable de mostrar su Handicap en la tarjeta.

3.3b(4)/2 Jugador no Exento de Penalización Cuando el Comité Provee una Tarjeta de Score Con un Hándicap Incorrecto
El jugador ya no es responsable de mostrar su Handicap en la tarjeta.

3.3b(4)/3 No hay Penalización Cuando un Hándicap Más Alto No Tiene Consecuencias
El jugador ya no es responsable de mostrar su Handicap en la tarjeta.

4.1b(1)/1 Cabeza de Palo y Vara Separadas No Son un Palo
Ahora cubierta por la Regla 4.1b(1).

4.1b(1)/2 Palo Roto en Pedazos No Cuenta Para el Límite de 14 Palos
Ahora cubierta por la Regla 4.1b(1).

4.1b(1)/4 Palo Se Considera Añadido Cuando el Próximo Golpe es Ejecutado
Ahora cubierta por la Regla 4.1b(1).

4.3/1 Jugador Quebranta la Regla 4.3 Entre Hoyos. Cómo Aplicar la Penalización
Ahora cubierta por la declaración de penalización de la Regla 4.3.

4.3a(2)/1 No Está Permitido Usar Objetos Artificiales para Obtener Información Relacionada con el Viento
Ahora cubierta por la Regla 4.3a(2).

4.3a(4)/1 Mirando Video que Está Siendo Mostrado en el Campo
Ahora cubierta por la Regla 4.3a(4).

5.2b/2 Está Permitido Golpe de Práctica Luego de Terminado un Hoyo Entre Vueltas
Ahora cubierta por la Regla 5.2b.

5.7d(1)/2 Quitar Impedimento Suelto Antes de Reponer la Bola Cuándo el Juego se Reanuda
Ahora cubierta por la Excepción a la Regla 15.1a.

6.1/1 Qué Hacer Cuando Faltan una o Ambas Marcas de Salida
Ahora cubierta por la Regla 6.2b(4).

6.2b(6)/1 Bola Que Va a Reposar en el Área de Salida No Tiene que Ser Jugada como Reposa
Se considera que ya está cubierta por la Regla 6.2b(6).

6.5/1 Otra Bola Jugada Desconociendo que el Hoyo Había Sido Completado
Ahora cubierta por la Regla 6.5.

8.1b/1 Significado de "Apoyar Ligeramente" el Palo
Ahora cubierta por la Regla 8.1b.

9.4b/2 Significado de "Tratando de Encontrar"
Ahora cubierta por la Regla 7.4.

10.1a/2 El Jugador Puede Usar Cualquier Parte de la Cabeza del Palo para Golpear Adecuadamente la Bola
Ahora cubierta por la Regla 10.1a.

11.2c(1)/1 Opciones Cuando la Bola Hubiera Ido a Reposar a un Área de Penalización
Ahora cubierta por la nueva Excepción a la Regla 11.2c.

12.2b(3)/1 El Jugador Tiene Permitido Alisar Arena en un Bunker para cuidado del Campo Luego de Aliviarse Afuera del Bunker
Ahora cubierta por la Regla 12.2b(3).

13.1c(2)/1 La Línea de Juego en el Green Dañada Accidentalmente Puede Ser Reparada
Ahora cubierta por el significado de "daño en el green" en la Regla 13.1c(2).

13.1d(1)/1 No Hay Penalización por Movimiento Accidental de la Bola o Marcador de Bola en el green
Se considera que ya está cubierta por la Regla 13.1d y la Excepción 3 de la Regla 9.4b.

13.2b(1)/1 Quien Atiende el Astabandera Puede Pararse en Cualquier Lugar
Se considera que ya está cubierta por la Regla 13.2b.

14.1a/1 La Bola Puede Ser Levantada de Cualquier Manera
Ahora cubierta por el significado de "levantar" en la Regla 14.1

14.2/1 No se Necesita Reponer la Bola en su Posición Original Cuando el Jugador Jugará Desde Otro Lugar
Ahora cubierta por la Regla 14.2c.

14.3c(2)/1 Bola Dropeada Dos Veces de Forma Correcta Que Va a Reposar Fuera del Área de Alivio Es Posible Que Sea Colocada Fuera del Área de Alivio
Ahora cubierta por la Regla 14.3c(2).

15.1a/1 Quitando un Impedimento Suelto, Incluyendo Asistencia de Otros
Ahora cubierta por la Regla 15.1a.

15.1a/2 El Jugador Está Autorizado a Romper Parte del Impedimento Suelto
Ahora cubierta por la Regla 15.1a.

16.2a/1 No Hay Alivio Sin Penalización de Condiciones Peligrosas del Campo
Ahora cubierta por la Regla 16.2a.

17.1a/1 La Bola Está en Área de Penalización Aún si el Área de Penalización Está Marcada Incorrectamente
Ahora cubierta por la definición de área de penalización.

17.1d(2)/1 Recomendación de que El Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia en la Línea de Referencia
Se eliminó este concepto de los nuevos procedimientos de línea hacia atrás, ya que no hay más punto de referencia.

18.3b/1 Qué Es Considerado Anuncio de Bola Provisional
Ahora cubierta por la Regla 18.3b.

18.3c(2)/2 Jugador Puede Pedir a Otros que No Busquen Su Bola Original
Ahora cubierta por la Regla 18.3c(3).

18.3c(3)/1 Bola Provisional No Puede Servir como Bola en Juego Si la Original Está Injugable o en un Área de Penalización
Se considera que ya está cubierta por la Regla 18.3 y la definición de Bola Provisional.

19.2c/1 Punto de Referencia para Alivio Lateral Cuando la Bola No Está en el Suelo
Ahora cubierta por la Regla 19.2c.

19.3b/1 Aliviándose por Bola Injugable Afuera del Bunker Luego de Haberse Aliviado Primeramente en el Bunker por Bola Injugable
Se considera que ya está cubierta por la Regla 19.2 y la Clarificación 19.2/1.

20.1c(3)/4 El Orden de Juego de la Bola Original y la Segunda es Intercambiable
Se considera que ya está cubierta por la Regla 20.1c(3).

20.2d/1a Un Fallo Equivocado es Diferente a un Error Administrativo
Ahora cubierta por las Reglas revisadas 20.1d(1) y 20.1d(2).

20.2d/2 Errores Administrativos Deberían Corregirse Siempre
Ahora cubierta por las Reglas revisadas 20.1d(1) y 20.1d(2).

20.2e/1 Jugador que se Descubrió No era Elegible Durante la Competición o Luego que el Resultado del Match o la Competición Es Final
Ahora cubierta por la nueva Regla 20.2f.

22.1/1 Hándicaps Individuales Deben ser Anotados en la Tarjeta de Score
El jugador ya no es responsable de mostrar el handicap en la tarjeta de juego.

23.5a/1 Acciones de un Caddie Compartido Puede Resultar en Penalización para ambos Compañeros
Ahora cubierta por la Regla 10.3a(2).

24.2/1 La Descalificación Puede Aplicarse a Una o Todas las Vueltas en Competición por Equipos
Ahora cubierta por la Clarificación 1.3c/1.

Agujero de Animal/1 Huella o Marca de Pezuña Aislada No Es Agujero de Animal
Ahora cubierta por la definición de Agujero de Animal.

Astabandera/1 Objetos son Tratados como Astabandera Cuando se los Usa como Astabandera
Ahora cubierta por la definición de Astabandera.

Bola Perdida/1 La Bola No Puede Ser Declarada Perdida
Ahora cubierta por la definición de Bola Perdida

Bola Perdida/2 El Jugador No Puede Demorar el Inicio del Periodo de Búsqueda para Ganar una Ventaja
Ahora cubierta por la definición de Bola Perdida

Equipamiento/1 Condición de Artículos Llevador por Alguien Más para el Jugador
Ahora cubierta por la definición de equipamiento.

Impedimento Suelto/5 Un Insecto Vivo Nunca Está Adherido a una Bola
Ahora cubierta por la definición de Impedimento Suelto

Influencia Externa/1 Condición del Aire o Agua Propalados Artificialmente
Ahora cubierta por la definición de Influencia Externa.

Longitud del Palo/1 Significado de "Longitud del Palo" al Medir
Ahora cubierta por la definición de Longitud de Palo

Objeto de Límites/2 Condición de Puerta Unida a Objeto de Límites
Ahora cubierta por la definición de Objeto de Límites.

Objeto de Límites/3 Objeto de Límites Movible o Parte Movible de un Objeto de Límites No Debe Moverse
Se considera que ya está cubierta por la definición de Objeto de Límite.

Obstrucción/1 Condición de Puntos y Líneas Pintadas
Ahora cubierta por la definición de obstrucción

Obstrucción Movible/1 Bolas Abandonadas Son Obstrucciones Movibles
Se considera que ya está cubierta por las definiciones de obstrucción y obstrucción movible.

Reponer/1 La Bola No Puede Reponerse con un Palo
Ahora cubierta por la definición de Reponer

Donde se han retirado las Clarificaciones, las restantes clarificaciones se han renumerado para mantener la secuencia. Esto se debe a la cantidad de retiros y el deseo de mantener una numeración lógica.

Aquí solo están listadas las Clarificaciones que han sido movidas de una Regla a otra.

CLARIFICACIONES MOVIDAS

6.5/1 Cuando un Jugador o Bando Ha Completado un Hoyo (Anteriormente 5.5b/1)
Clarificación movida sobre la base que la Regla 6.5 es la Regla más relevante.

7.4/3 Bola Movida Cuando la Búsqueda se Detuvo Temporalmente (Anteriormente 9.4b/3)
Clarificación movida sobre la base que la Regla 7.4 es la Regla más relevante.

Modificaciones a los Procedimientos del Comité para el 2023 (excluyendo la Sección 8)

Secciones nuevas	
4A(1)	Intervalos de Salidas
5D	Requerimientos de Elegibilidad para Jugadores con Discapacidades para usar la Regla 25
5J(7)	Orientación y Explicación de las Mejores Prácticas para Prevenir "Backstopping" ("Ayuda a Detener la Bola")
6C(1)	Deberes y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité
6C(5)	Jugador Responsable de Informar los Hechos al Árbitro de Forma Correcta

Secciones Retiradas	
6C(1)	**Árbitros en Match Play** *La Información fue movida a la definición de árbitro*
6C(2)	**Árbitros en Juego por Golpes** *La Información fue movida a la definición de árbitro*
6C(3)	**Limitando el Rol de Miembros del Comité y Árbitros** *La Información fue movida a la Clarificación Comité/1.*

Cambios Sustanciales	
5A(2)c	Condición de Aficionado
5F(2)	Seleccionando las Posiciones de los Hoyos
5I	Política de Código de Conducta

6C(9)a	**Tratamiento de Fallos Equivocados por un Árbitro en Match Play**
6C(10)d	**Árbitro Da al Jugador Información Incorrecta; Jugador Actúa en Base a esa Información en el Juego Posterior**
7C	**Entregando Premios**

Modificaciones a los Modelos de Reglas Locales para el 2023

Nuevos Modelos de Reglas Locales para el 2023	
A-3	Cerco de Límites a ser Tratado de una Manera Diferente
D-4.2	Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un Green Equivocado
E-10.2	Protección de Plantaciones Jóvenes
E-12	Uso Obligatorio de Tapetes de Fairway
F-5.2	Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green
F-24	Alivio Sin Penalización de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalización
F-25.1 & F-25.2	Punto Más Cercano de Alivio Total debe Determinarse Sin Cruzar Sobre, A Través o por Debajo de una Condición Anormal del Campo
F-26	Puertas en Cercos y Paredes de Límites
G-9	Reemplazando Palo que está Roto o Dañado Significativamente
G-10	Prohibiendo Uso de Palos de Más de 116,84 Centímetros. (46 pulgadas)
G-11	Restricción de Uso de Materiales de Lectura de Green
G-12	Prohibiendo Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green
L-1	Modificación de la Penalización Según la Regla 3.3b(2) por Falta de Certificación del Jugador o Marcador
L-2	Haciendo Responsable al Jugador por el Hándicap en la Tarjeta de Score
M-1	Colocando la Bola para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas

M-2	**Alivio sin Penalización de Bunkers Específicos para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas**
M-3	**Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclando el Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis**

Modelos de Reglas Locales Retiradas para el 2023

A-3	**Fuera de Límites Cuando Camino Público Pasa a Través del Campo** *Se combinó con Modelo de Regla Local A-2*
F-9.2	**Alivio de Raíces de Árbol en el Fairway** *Se combinó con Modelo de Regla Local F-9.1*
K-3	**Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Stableford** *Se retiró sobre la base de la revisión de la aplicación de penalizaciones en la Regla 21.1c.*
K-4	**Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Competiciones Par/Bogey** *Se retiró sobre la base de la revisión de la aplicación de penalizaciones en la Regla 21.3c.*
Sección 8L	**Reglas Locales No Autorizadas** *La información de la Sección 8L, ha sido incorporada a la sección introductoria actualizada de la Sección 8.*

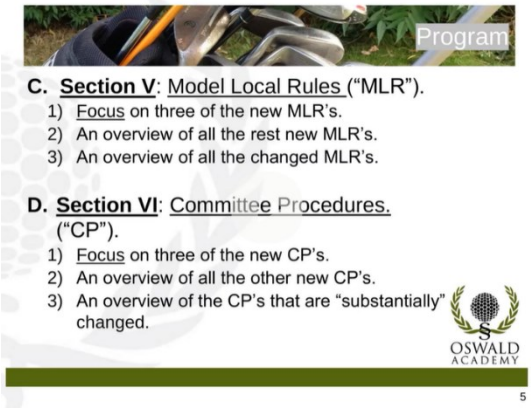
Oswald Academy – Webinar The 2023 Rules of Golf

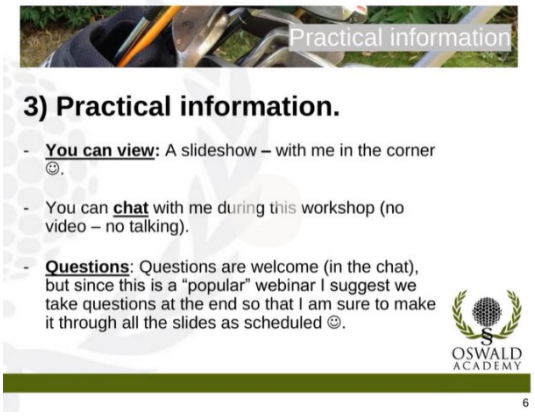


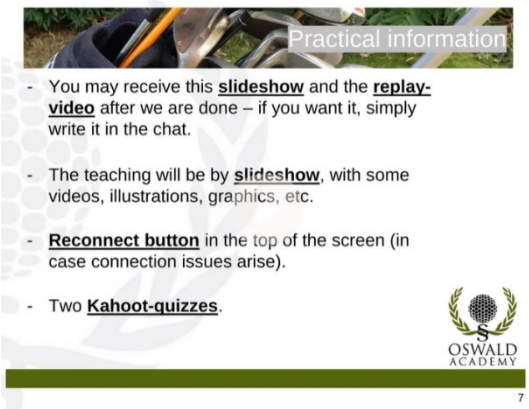














SECTION II

GENEREL COMMENTS/
OVERVIEW

1) New structure!

As of today (2022) we have:

1) The Rules (Rules book).
2) The Player's Edition of The Rules Book (short version).
3) Interpretations (The Official Guide to the Rules of Golf).
4) Clarifications (online).

As of 2023 we will only have:

1) The Rules (Rules book).
2) Clarifications (The Official Guide to the Rules of Golf).

As of 2023 the term "Interpretation" will no longer exist!

Clarifications will (if needed) still be published quarterly, but only online – therefore, there will not be a new edition of the printed Guide Book until 2027.

Additionally, each Clarification has been moved to the end of each Rule (e.g. Rule 14) – in the current Guide Book, Clarifications come after each section (e.g. after Rule 14.2).

——

Now I will walk you through first the new/changed Rules, followed by the Clarifications, the MLR's and finally the CP's.

SECTION III

CHANGED RULES

1) Ball rolls into a penalty area…etc.!

1a) New Exception 2 (R9.3).
A new Exception 2 to Rule 9.3 has been added.

If the player puts the original ball or another ball into play by dropping, placing or replacing it, and natural forces cause the ball at rest to move and come to rest in another area of the course or out of bounds, the ball must be replaced on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2). But for a ball on the putting green that was replaced, see exception 1.

1b) The inspiration is clear…!
(When are the Rules changed? When….!)
This is one of the key changes, and has been "inspired" by a few Rules incidents on the PGA Tour:

Charley Hoffman and Rickey Fowler (1:40) have experienced – in their opinion – unfair rulings/breaks:



1c) R14.2 and R14.3 not changed.
Rules 14.2 (replacing a ball) and 14.3 (dropping a ball) have not been changed.

So this means that if you were to take relief by taking a drop and the ball in the drop rolls out of the relief area twice, you must still place a ball on the spot where the ball, that you dropped the second time, first touched the ground (R14.3c(2)).

And if it does not come to rest when placing it, you must (R14.2e) try replacing it a second time **even if it did not roll into another area of the course or out of bounds**!

And if it still does not come to rest, you must place it in the nearest spot where it will stay at rest not nearer the hole etc.

So that's why it is important to know whether or not it was considered at rest:

- If it **was not**, you must replace it etc. under Rule 14.2e no matter where the ball ended up.
- If it **was** considered at rest, and natural forces moved it, you had to play the ball as it lay, unless it rolled into another area of the course or out of bounds.

It is (to me!) not clear, when a ball is at rest when it comes to these rules. Thus, there is e.g. not a 10 seconds rule… so the starting point must (as I see it) be that even a very short "rest" is "rest"!

Several times, I have seen professional players place a ball outside the putting green, and then - if it begins to roll 1-2 seconds after they have let it go – they lift it and replace it. To me they are "playing a dangerous game", since they might be in breach of the Rules.

NEW RULES: Ball rolls…

1d) Replacing.

Speaking about "replacing": Please be aware, that when replacing the ball (for example, on the putting green) you must use your hand!

Rule 14.2b(2) thus states that the ball must be replaced by "*setting it down on the required spot and letting it go so that it stays on that spot*".

In 2023 the words "by hand" are added after "down".

So if you replace the ball e.g. by simply pushing the ball with your putter to the correct spot, and then you play it, you are penalized!

17

NEW RULES: Ball rolls…

1e) It's a must.

Be aware that it is a MUST – you HAVE to place the ball – when Exception 2 applies, you don't have a choice.

1f) Replace.

You must replace it at the spot where it came to rest – no matter if you have dropped it, replaced it or placed it. Thus, don't re-drop (!).

1g) Not applicable, if….

Be aware that this exception does not apply…

- … simply because the ball rolled a long way…., or
- … simply because the ball rolled off the fairway into the rough (but not to another area of the course)!

18

NEW RULES: Ball rolls…

1h) Exception 1 wins over Exception 2!

Exception 2 states that if the facts of Exception 1 are present, Exception 1 prevails.

Exception 1:

If the player's ball on the putting green moves after the player had already lifted and replaced the ball on the spot from which it moved:

- *The ball must be replaced on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).*
- *This is true no matter what caused it to move (including natural forces).*

19

NEW RULES: Ball rolls…

So: If a ball at rest on the putting green has been lifted and replaced and then it moved (no matter what caused it to move – including natural forces – and no matter when it happened (before the stroke)): The ball MUST be replaced without penalty.

If the ball does not come to rest when replacing it, it must be replaced etc. under the R14.2e-procedure.

How does this differ from Exception 2? Answer: Under Exception 1 the ball must be replaced, no matter WHERE the ball ends up.

20

NEW RULES: Ball rolls…

Example:

- A ball at rest on the putting green is marked, lifted and replaced.
- After being at rest for 10 seconds it begins rolling, and ends up in the hole!
- Exception 1 decides that (unfortunately) the ball must be replaced without penalty! Thus, Exception 2 does not apply.
- Had this happened before the ball was marked, lifted and replaced, the ball should have been played as it lay… i.e. it was holed!

21

NEW RULES: "Back-on-the-line"-relief

2) "Back-on-the-line" relief option changed.

E.g. when taking Unplayable-ball-relief or Penalty-area-relief.

2a) Rules as of today (2022):

- Recommendation: Place e.g. a tee somewhere on the line.
- Drop a ball inside the relief area (i.e. within one club-length of that tee (the "reference point"), not nearer the hole).
- If the ball rolls and comes to rest outside the relief area, you must redrop it (and then place it, if it happens again).

IMPORTANT: If you don't place e.g. a tee, the reference point will be the spot where the dropped ball first touches the ground. In other words: You must always re-drop, if the ball rolls nearer the hole, no matter how little.

22

NEW RULES: "Back-on-the-line"-relief

EXCEPTION: Clarifications: New (April 2019) Model Local Rule MLR E-12: The club can include a Local Rule that states, that you shall not re-drop if the ball ends up within one club-length of the spot where it landed – no matter in which direction it rolls/ends up (i.e. even if it rolls closer to the hole!):

"When taking Back-On-the-Line relief, there is no additional penalty if a player plays a ball that was dropped in the relief area required by the relevant Rule (Rule 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b or 19.3b) but came to rest outside the relief area, so long as the ball, when played, is within one club-length of where it first touched the ground when dropped.

23

NEW RULES: "Back-on-the-line"-relief

This exemption from penalty applies even if the ball is played from nearer the hole than the reference point (but not if played from nearer the hole than the spot of the original ball or the estimated point where the ball last crossed the edge of the penalty area).

This Local Rule does not change the procedure for taking Back-On-the-Line relief under a relevant Rule. This means that the reference point and relief area are not changed by this Local Rule and that Rule 14.3c(2) can be applied by a player who drops a ball in the right way and it comes to rest outside the relief area, whether this occurs on the first or second drop."

24

NEW RULES: "Back-on-the-line"-relief

2b) Rules as of January 1st 2023.

The former MLR E-12 has been made to a permanent Rule (14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b and 19.3):

(19.2b): *The player may drop the original ball or another ball (see Rule 14.3) behind the spot of the original ball, keeping the spot of the original ball between the hole and the spot where the ball is dropped (with no limits as to how far back the ball may be dropped). The spot on the line where ball first touches the ground when dropped creates a relief area that is one club-length in any direction from that point, but with these limits:*

25

NEW RULES: "Back-on-the-line"-relief

- *Limits on location of Relief Area:*
  - *Must not be nearer the hole than the spot of the original ball, and*
  - *May be in any area of the course, but*
  - *Must be in the same area of the course that the ball first touched when dropped.*

Let's draw it!

26

NEW RULES: "Back-on-the-line"-relief

So be aware that as of 2023:

1) There will no longer be a recommendation for the player to mark a spot on the line.
2) The ball can roll up to one club-length in any direction (even closer to the hole) and still be in the correct relief area.

27

NEW RULES: Damaged club

3) Conforming club damaged during a round or while play is stopped (under Rule 5.7a) (R.4.1a(2)).

3a) Rules now and then.

Before 2023:
As a starting point the player has not been allowed to replace a club damaged during the round or while play is stopped.

As of 2023:
The player may always replace it except in cases of "abuse".

3b) "Abuse".
"Abuse" is not defined, but having discussed it with fellow geeks, my take on it is that there must be some kind of intentional bad behavior.

Two examples (mine):

28

NEW RULES: Damaged club

1) A player plays a stroke next to a tree. In the stroke the club strikes the tree and breaks. *In this example the player is allowed to replace the club.*
2) A player misses a short putt and in anger he/she breaks the putter by slamming it into the ground. *In this example the player is not allowed to replace the club.*

(The player is also allowed instead to repair it or to play on with in – nothing changed).

29

NEW RULES: Damaged club

3c) "Damage".

"Damage" is defined a bit different in 2023:

- Before 2023: "*…means when the club's performance characteristics are changed…*"
- As of 2023: "*… means when any part, feature, or property of a club is changed…*"

(2022 and as of 2023): A club is not considered "damaged" if it's playing characteristics are deliberately changed by the player during the round.

So as a starting point it seems like any damage gives you the right to substitute it.

30

NEW RULES: Damaged club

3d) Local Rule can limit the right to substitute club.
The Committee can by Local Rule limit the right to replacing it (not to repairing it) to situations, where it is broken or where the damage in other ways is "significant" (MLR G-9):

"*Rule 4.1a(2) is modified in this way:*

Rule 4.1a(2) applies except that a club that is damaged by the player or their caddie during the round (including while play is stopped under Rule 5.7a) may only be replaced if it is "broken or significantly damaged"."

MLR G-9 then moves on and defines what "*broken or significantly damaged*" means:

31

NEW RULES: Damaged club

A club is "broken or significantly damaged" when:

- *The shaft breaks into pieces, splinters or is bent (but not when the shaft is only dented),*
- *The club face impact area is visibly deformed (but not when the club face is only scratched or cracked)*
- *The clubhead is visibly and significantly deformed (but not when the clubhead is only cracked)*
- *The clubhead is detached or loose from the shaft, or*
- *The grip is loose*

***Exception:** A club face or clubhead is not "broken or significantly damaged" solely because it is cracked.*

This is an exhaustive list – so if the club does not qualify for any of these reasons, it is not "*broken or significantly damaged*" – and therefore the player is not allowed to replace it (but it is OK to repair it).

32

NEW RULES: Multiple breaches

4) Applying penalties to multiple breaches of the Rules (R1.3c(4)).

4a) What is this about?
This Rule is about what penalty a player incurs when 1) breaching the same Rule multiple times and/or 2) breaching multiple Rules.

It is not about penalties incurred for **taking relief** (such as one penalty stroke under the Penalty-Area-Rule or the Unplayable-Ball-Rule) – you incur this penalty in addition to any other penalties.

OSWALD ACADEMY

33

NEW RULES: Multiple breaches

4b) The Rule as of today (before January 1st 2023).
The Rule as of today is pretty complicated. The penalty depends on whether or not the breach resulted from "unrelated" or "related" acts, whether or not it is a "procedural" breach, whether or not the player is playing an incorrectly substituted ball from a wrong place etc…!

4c) The Rule as of January 1st 2023.
The Rule has been amended so that determining whether breaches are related or unrelated is no longer part of its application, meaning that there will be fewer instances where multiple penalties will be applied.

OSWALD ACADEMY

34

NEW RULES: Multiple breaches

The Rule is (as of January 1st 2023):

A single penalty:
If a player breaches multiple Rules or the same Rule multiple times between *"intervening events"**, the player receives only one penalty. If different penalties: The player incurs the higher-level penalty.

Multiple penalties.
If a player breaches a Rule and then breaches the same Rule or another Rule after an *"intervening event"**, the player gets multiple penalties.

OSWALD ACADEMY

35

NEW RULES: Multiple breaches

*Intervening event" is defined in the Rule and there are (only) two:

1) *The completion of a stroke.*
2) *Being aware or becoming aware of a breach of a Rule (this includes when a player knows they breached a Rule, when the player is told of a breach, or when the player is uncertain whether or not they have breached a Rule)**.

*= So this is one of these Rules where we need to get into the player's head!

Kind of the same with defining a "stroke", where we must find out whether or not there was an intention (this is a bit easier, though, since when it comes to a stroke the player's behavior – such as speed of swing, facial expression after "stroke" etc. – often reveals his/her intentions)!

OSWALD ACADEMY

36

NEW RULES: Multiple breaches

These are examples of what does not (in itself) constitute an "intervening event":

- Replacing a ball.
- Dropping a ball.
- Deciding to take relief under a Rule.
- Taking the stance for a stroke.

4d) Three examples (applying the 2023-Rules).

Let's take a look at three examples:

OSWALD ACADEMY

37

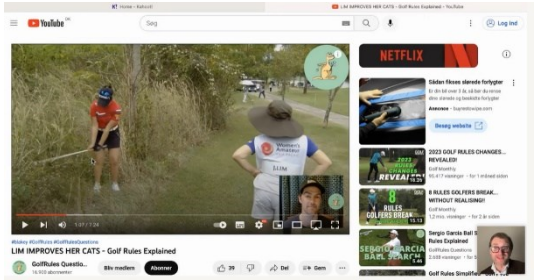
NEW RULES: Multiple breaches

Example 1 of 3:
Jiyoo Lim (November 2022) in Women's Amateur Asia Pacific Championship (starts at 0:58).
-> A single two-stroke penalty.



OSWALD ACADEMY

38



NEW RULES: Multiple breaches

Example 2 of 3:
Clarification 1.3c(4)/1 (multiple penalties):

- *A player lifts their ball in the general area to identify it without marking the spot of the ball.*
- *Another player tells the player about the penalty (breach) and that they get one penalty stroke under Rule 7.3.*
- *Before replacing the ball, the player cleans the ball more than necessary to identify it, also in breach of Rule 7.3.*
- *When the player was made aware of the first penalty, that was an intervening event and so the player also gets one penalty stroke for cleaning the ball, which means that the player gets two penalty strokes in total.*

OSWALD ACADEMY

39

NEW RULES: Multiple breaches

4d-3) Example 3 of 3:
Clarification 1.3c(4)/2 (only one penalty):

- *In stroke play a player takes relief from an immovable obstruction near a putting green but mistakenly drops a ball in a wrong place.*
- *Before playing the ball, the player removes sand on their line of play in the general area in breach of Rule 8.1a…*
- *…and then makes a stroke from the wrong place.*
- *As there was no intervening event between the removal of the sand and playing the ball from the wrong place, the player gets only one general penalty of two strokes.*

OSWALD ACADEMY

40

NEW RULES: Overview – more changes

5) Overview: Other changes in the Rules.

Rule	Subject	Comment
3.3b(4)	Handicap	The Rule has been amended so that a player is no longer required to show their handicap on their scorecard. The Committee is responsible for calculating the player's handicap strokes for the competition and using that to calculate the player's net score. NB: New (2023) MLR L-2: Player responsible for handicap on scorecard!
6.3b(3)	Substituting ball	The penalty for playing an incorrectly substituted ball has been reduced from the general penalty to a one stroke penalty.
10.2b	Other help (than advice)	1) Rule 10.2b has been rewritten for clarity and to incorporate the key principles of the Clarifications issued in April 2019 to support the 2019 Rule. 2) Rules 10.2b(1) and (2) have been amended to provide that neither the caddie nor any other person is allowed to set an object down to help the player with the line of play or other directional information (such as when the player cannot see the flagstick), and the player cannot avoid penalty by having the object removed before the stroke is made.

OSWALD ACADEMY

41

NEW RULES: Overview – more changes

Rule	Subject	Comment
11.1b	Ball in motion	Rule 11.1b has been rewritten for clarity. Rule 11.1b(2) has been amended to provide that if a ball played from the putting green hits an insect, the player or the club used to make the stroke, the ball is played as it lies – the stroke is not replayed. "Paul Casey"-incident!
21.1c	Stableford	The Rule is amended to provide that penalties in relation to clubs, time of starting and unreasonable delay will now be applied to the hole in the same way as regular stroke play. The same amendment is made to Rule 21.3c (Penalties in Par/Bogey).
25 (new)	Players with disabilities	The introduction of new Rule 25 means that the modifications provided in the Rule apply to all competitions, including all forms of play.
General change	Replay a stroke	Several Rules that used the phrase "stroke does not count" (such as Rule 11.1b) have been amended so that the failure to replay a stroke when required to do so, while still a breach of the relevant Rule, no longer carries the potential for disqualification.



OSWALD ACADEMY

42

Kahoot

Kahoot!

1

OSWALD ACADEMY

43

CLARIFICATIONS

SECTION IV

NEW/CHANGED CLARIFICATIONS

OSWALD ACADEMY

44

Clarifications: Overview

1) Overview: Clarifications.

There are…:

- … 20 **new** Clarifications (i.e. what we now – in 2022 – know as "Interpretations").
- … 65 **withdrawn** Clarifications (i.e. what we now – in 2022 – know as "Interpretations") (typically the text is now placed in a Rule).

Below I will dig into three of those new Clarifications – and afterwards provide you with an overview of the rest.

You will not hear about the 65 withdrawn Clarifications today ☺.

OSWALD ACADEMY

45

Clarification 3.2b(1)/2

2) Focus: Three new Clarifications.

2.1) Focus 1: New Clarification 3.2b(1)/2.
(Conceding a hole).

If a player concedes the hole to their opponent but then discovers that the player had holed out with fewer strokes, the concession was not valid as the hole had already been completed.

OSWALD ACADEMY

46

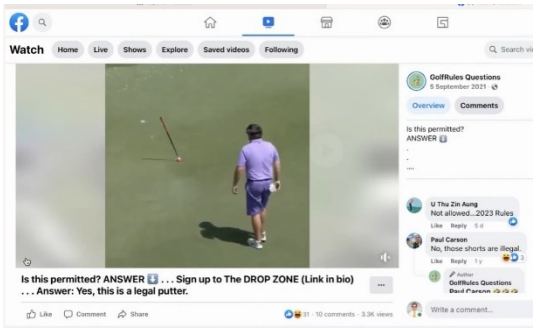
Clarification 10.2b/1

2.2) Focus 2: New Clarification 10.2b/1.
(Self-standing putter)



OSWALD ACADEMY

47





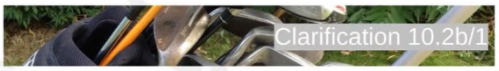
Clarification 10.2b/1

Use of Self-Standing Putter for Alignment Help Is Not Allowed

- *Provided a self-standing putter conforms to the Equipment Rules, it may be used to make a stroke (Rule 4.1a(1)).*
- *But the player (or their caddie) is not allowed to set such a putter down to get help in any way that would breach Rule 10.2b.*
- *For example, the player must not set the putter down in a standing position right behind or right next to the spot where the ball lies on the putting green to show the line of play or to help the player in taking their stance for the stroke in breach of Rule 10.2b(3). **(New)***

OSWALD ACADEMY

48



Clarification 10.2b/1

Again, this is one of these difficult "in the head"/intention-Rules (Clarifications), where we must try to find out, what the player's intentions/thoughts are (as we talked about with "multiple breaches" and a "stroke").

Thus, you must ask the player if he/she did it to show the line of play or to help in taking the stance (or in other ways to help aiming - see Rule 10.2b(3)) – if not, there is no penalty.

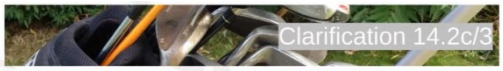
(NB: Rule 10.2b(3) applies anywhere on the course!)

Maybe it would have been "easier" with a clear-cut prohibition.

Please be aware that the penalty is incurred at the time of placing the putter in position (with the intention mentioned above) – you cannot avoid penalty by subsequently removing it (contrary e.g. to improvements under Rule 8.1a).

OSWALD ACADEMY

49



Clarification 14.2c/3

2.3) Focus 3: New Clarification 14.2c/3.

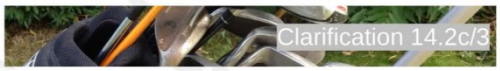
(Replacing ball).

A player is not allowed to push a ball into the ground when replacing it.

For example a player's ball comes to rest against a movable obstruction on the slope of a bunker (e.g. a rake!). *If the ball moved when removing the obstruction, the ball must be replaced* (without penalty). *If the ball will not stay at rest on the original spot, the player must replace the ball on the nearest spot in the bunker where the ball will remain at rest that is not nearer to the hole.*

OSWALD ACADEMY

50



Clarification 14.2c/3

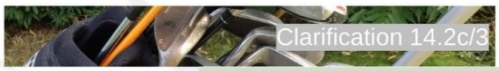
*If instead, the player pushes the ball into the sand, the player **has replaced the ball in a wrong place** (Rule 14.7) and **has altered their lie** (Rule 14.2d) and must correct the mistake by lifting the ball (Rule 14.5b(2)), re-creating the original lie and replacing the ball under Rules 14.2c and 14.2e.*

Multiple penalties?

If the player does not correct the mistake, under Rule 1.3c(4) he/she incurs (only) one penalty (the general penalty) (he has breached two Rules - and there is no intervening event (assuming that he/she was not aware etc. that this was a breach)).

OSWALD ACADEMY

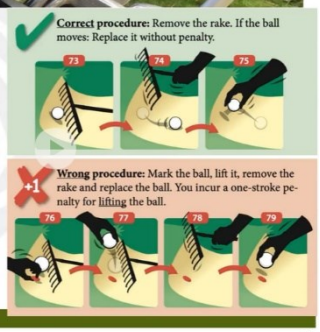
51



Clarification 14.2c/3

Procedure (ball against rake):

See illustrations.



52



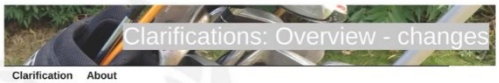
Clarifications: Overview - changes

3) Overview: 17 other new clarifications.

Clarification	About
1.3c(4)/1	Player Gets Two One-Stroke Penalties When There Is an Intervening Event
1.3c(4)/2	Player Breaches Rule Then Breaches Another Rule as Part of Their Next Stroke
3.2c(1)/2	Player Gives Opponent Incorrect Handicap Information Before Handicap Match
3.2d(4)/1	Meaning of "Agree" in Rule 3.2d(4)
3.3b(4)/1	Penalty for Player Who Deliberately Fails to Alert Committee to an Administrative Mistake
4.3a/1	Limitations on Using Green-Reading Materials
4.3a/2	When Use of Alignment Device Result in Breach
5.2/1	Meaning of "Course" in Rule 5.2

OSWALD ACADEMY

53



Clarifications: Overview - changes

Clarification	About
6.4b(1)/1	Meaning of "Same Order" in Rule 6.4b(1) When Players Played Out of Turn at Previous Teeing Area
9.2b/1	Determining Whether the Player's Actions Caused the Ball to Move When Equipment is Involved
11.1b/3	What to Do When Ball Played from Anywhere Except Putting Green is Deflected or Picked Up by an Animal
14.1c/2	When a Moved Ball May be Cleaned
15.3/1	Methods for Moving Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play
16.3b/1	Taking Embedded Ball Relief When Spot Immediately Behind Ball Is Not in General Area
Advice/3	When Statements That Include Public Information Are Advice
Committee/1	Limiting a Committee Member's Duties and Responsibilities
Relief Area/1	Determining Whether Ball Is in Relief Area

OSWALD ACADEMY

54

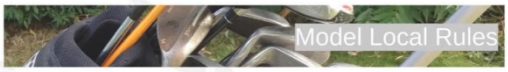


SECTION V

MODEL LOCAL RULES
("MLR")

OSWALD ACADEMY

55



This chart summarizes the substantive changes between the 2019 and 2023 Rules of Golf. While this document provides more detail than the principal changes noted in the front of both the Rules of Golf and Official Guide to the Rules of Golf, it does not detail every minor change that has been made.

This chart does not detail points that were covered by the 2019 – 2022 Clarifications document as many of those points have been incorporated into the applicable Rule without the outcome changing.

OSWALD ACADEMY

57



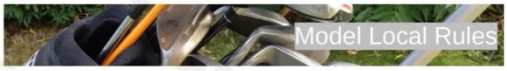
3) General remarks.

Committee Procedures (CP) 5C (p. 408) states this:

- *The Committee needs to make sure that any Local Rule are available for players to see, whether on the scorecard, a separate handout, a notice board or the course's website.*
- *The use of Local Rules **should be limited as much as possible** and be used only to deal with the types of situations and policies covered in Section 8.*

OSWALD ACADEMY

58



4) Comments to new/changed MLR's.

In this section you will find:

1) **New** MLR's:
   1) Focus in detail on three of them (in fact it is four, because two of them are about the same subject!).
   2) An overview of the remaining **13** MLR's.
2) An overview of a few of the **changed** MLR's.

OSWALD ACADEMY

59

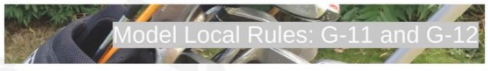


4.1) Focus 1: New MLR E-12.

No.	Headline	Comment
E-12	Compulsary use of fairway mats	Before 2023: According to R&A/USGA this Local Rule has been "available at request" before January 2023. As of 2023: You must take relief by placing a ball on a mat, but only: - When the ball lies in the general area cut to fairway height or less (i.e. not e.g. in the rough, bunker or penalty area). - When you are not using a putter for the next stroke. The club cannot restrict the use of putters to specific areas. The Rule gives instructions as to e.g: - Accidental movement of the ball on the mat (no penalty – place again on mat). - Substituting the ball (allowed). - What to do, if the ball does not come to rest on the mat.

OSWALD ACADEMY

60



4.3) Focus 3: New MLR G-11 and G-12.

No.	Headline	Comment
G-11 and G-12	Restricting use of green-reading materials	• G-11 was added as a Clarification in 12/2021 and is now in the Guide Book. • G-12 is new. There are three "levels" of prohibitions: **1) Rule 4.3 and clarification 4.3a/1** puts limitations as to the size and scale of detailed green-reading materials. **2) MLR G-11** can then further restrict the use of green-reading material: Only OK to use a yardage book that has been approved for use in the competition. **3) MLR G-12** restricts it even further: *During a round, a player must not use any written, printed, electronic or digital materials to help reading their line of play for any stroke to be made from the putting green.*

OSWALD ACADEMY

62

Model Local Rules: G-11 and G-12

4.4) Overview: 13 other new MLR's.

No.	Comment
A-3	Boundary Fence to be treated in a different way
D-4.2	Prohibiting Play from fringe of wrong green
E-10.2	Protecting young trees (option where there is not mandatory relief)
F-5.2	Free drop from immovable obstruction close to putting green (limiting relief to be available only on areas cut to fairway height or less)
F-22	Ball hits temporary elevated line or cable (if you don't replay the stroke you are not (as in 2022) considered to be playing from a wrong place; you simply incur the general penalty)
F-24	Relief available from immovable obstructions in penalty areas

OSWALD ACADEMY

63

Model Local Rules

1) Part of the CP's.
The Model Local Rules (MLR's) are a part of the CP's (which we will come to later). They can be found in The Official Guide To The Rules of Golf, section IV, pages 445-525, no. 8.

2) Overview: 2023-Changes.
There are **17 new** MLR's and **five withdrawn** MLR's.

Please be aware that in the Guides Book there is a list of the **new** MLR's and those **withdrawn**… but NOT a list of those changed!

A more comprehensive list (including some of the changed ones) (but not a complete list!) can be found in a chart on the USGA website:

OSWALD ACADEMY

56

Model Local Rules: G-11 and G-12

No.	Comment
M-1	Placing the ball for players using wheeled mobility devices
M-2	Free relief from specified bunkers for players using wheeled mobility devices
M-3	Limited exemption from Rule 10.b (Anchoring the Club) for players with Ataxia or Athetosis.

OSWALD ACADEMY

65

Model Local Rules: G-11 and G-12

4.5) Changed MLR's.
Below is a few of the changed MLR's:

No.	Headline	Comment
G-4	One ball-Rule	Before 2023 the penalty for a breach of the one ball Rule was the general penalty. As of 2023 the penalty is one stroke.
E-11	Local Rule: Ball deflected by power line	Before 2023: A player's stroke does not count, if the ball is deflected by a power line. If the player does not replay the stroke, they have played from a wrong place but the stroke does not count. As of 2023: A player must replay their stroke if it is deflected by a power line. If they do not, the stroke counts and they get the general penalty but have not played from a wrong place. So in 2023 there is not a requirement to correct your error if it (which it most often will be) is a serious breach… and thereby we avoid a few DQ's!

OSWALD ACADEMY

66

Committee Procedures

1) Where?
The CPs are found in the Official Guide Book on p. 365-525 (after the Definitions).

2) 2023-Changes.
There are:
- 5 new sections.
- 3 deleted sections (information moved to Definition or Clarification).
- 6 "substantive" changes.

MLR's are also a part of the CP's (no. 8), but we already covered these – now we will look at the (other) CP's.

OSWALD ACADEMY

68

Model Local Rules: L-1

4.2) Focus 2: New MLR L-1.

No.	Headline	Comment
L-1	*(Rule 3.3b(2): Stroke play)* Change a DQ penalty to a two stroke penalty for missing player or marker certification on scorecard	Before 2023: If a player returns their scorecard without their certification or their marker's certification, they are DQ'ed. As of 2023: A committee can modify the disqualification penalty to two penalty strokes in the event it is returned without the player or marker certification. The penalty applies to the last hole of the player's round. NB: In 2023 there's still a DQ for returning a scorecard with a score at a hole that is lower than the actual score – Rule 3.3b(3) (Alana Uriell DQ'ed from LPGA Q-school December 3rd 2022).

OSWALD ACADEMY

61

Committee Procedures: 5J(7)

3.2) Focus 2: New CP 5J(7).

No.	Head-line	Comment
5J(7)	Guidance and explanation of best practice to help prevent "back-stopping"	"Backstopping" is when a player, without agreement with any other player leaves their ball in place on the putting green close to the hole in a position where another player, who is about to play from off the putting green, could benefit if their ball struck the ball at rest. There is no penalty. Under Rule 15.3a they would both in stroke play have incurred a two stroke penalty if they had agreed to leave the ball, and the stroke was made. This is true even if they did not know that such agreement was not allowed (Clarification 15.3a/1).

OSWALD ACADEMY

71

Committee Procedures: 5J(7)

No.	Head-line	Comment
5J(7) *(continued)*	Guidance and explanation of best practice to help prevent "back-stopping" *(continued)*	CP 5J(7) simply states that in stroke play: *"… if there is a reasonable possibility that a player's ball close to the hole could help another player who is about to play from off the green, **both players** should ensure that the player whose ball is close to the hole marks and lifts that ball before the other player plays.* This guidance/ recommendation is only in stroke play – not in match play (see also Clarification 15.3a/2).

OSWALD ACADEMY

72

Committee Procedures: 6C(5)

3.3) Focus 3: New CP 6C(5).

No.	Head-line	Comment
6C(5)	Player responsible for Providing Correct Information to Referee	This CP underlines that the player must do their best to provide correct information to the referee. We will not dig into this one today – it has a lot of text (!) and some great examples. (Bonus info: The player is not entitled to a second opinion – but the referee whose decision is questioned may agree to it – CP 6C(4)).

OSWALD ACADEMY

73

Committee Procedures: Other new

3.4) Overview: Other new CP's.

No.	Headline
5D	Eligibility requirements for players with disabilities to use Rule 25
6C(1)	Duties and authority of Referees and Committee Members

OSWALD ACADEMY

74

Committee Procedures

SECTION VI

COMMITTEE PROCEDURES
("CP")

OSWALD ACADEMY

67

Committee Procedures

In this section you will find:

1) New CP's:
   1) Detailed information about (focus on) three of the five new CP's.
   2) An overview of the remaining two.
2) Changed CP's:
   1) An overview of the six CP's with "substantive" changes.

OSWALD ACADEMY

69

Committee Procedures: 4A(1)

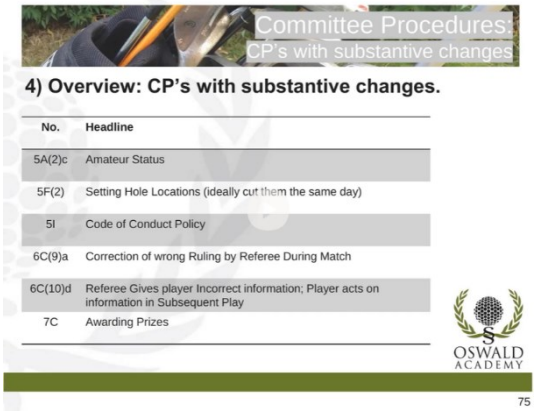
3) New CP's.

3.1) Focus 1: New CP 4A(1).

No.	Head-line	Comment
4A(1)	Starting intervals	There is a new section about starting intervals. These starting intervals are recommended: - Two-balls: An interval of at least 8 minutes is recommended - Three-balls: An interval of at least 10 minutes is recommended - Four-balls: An interval of 11-12 minutes is recommended Starter's gap. - There should be a "starter's gap" (an empty starting interval) to decrease the likelihood of waiting due to delays – e.g. every 10 groups.

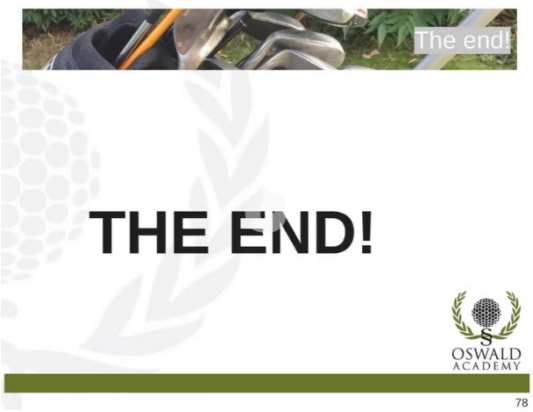
OSWALD ACADEMY

70


Committee Procedures
CP's with substantive changes
4) Overview: CP's with substantive changes.
No. Headline
5A(2)c Amateur Status
5F(2) Setting Hole Locations (ideally cut them the same day)
5I Code of Conduct Policy
6C(9)a Correction of wrong Ruling by Referee During Match
6C(10)d Referee Gives player Incorrect information; Player acts on information in Subsequent Play
7C Awarding Prizes
OSWALD ACADEMY
75


Kahoot
Kahoot!
2
OSWALD ACADEMY
76


Questions
TIME FOR…
QUESTIONS!
OSWALD ACADEMY
77


The end!
THE END!
OSWALD ACADEMY
78

Cómo usar este Libro

Las Reglas de Golf pretenden ser exhaustivas y dar respuesta a las numerosascuestiones que se plantean en un juego que se practica en todo el mundo en muchos tipos de campos y por jugadores de todos los niveles.

Este libro de Reglas de Golf está dirigido a aquellos que administran el juego, yque necesitan responder a la variedad de preguntas que pueden surgir en relacióncon las competiciones de golf.

Cuando se trata de responder a una pregunta o resolver una cuestión de Reglasen el campo, la página de Contenidos (al principio del libro) puede ser una herramienta útil para permitirle encontrar la Regla que es relevante para la situación.

El índice (al final del libro) también puede ayudarle a identificar rápidamente laregla que es relevante para la situación. Por ejemplo:

- Si un jugador ha movido accidentalmente su bola en el green, identifique laspalabras clave de la pregunta, como "bola movida" o "green".
- Las Reglas pertinentes (Regla 9.4 y Regla 13.1d) se pueden encontrar bajo lostítulos "Bola movida" y "Green" en el Índice.
- La lectura de estas reglas confirmará la respuesta correcta.

Además de utilizar el Contenido y el Índice de las Reglas de Golf, los siguientespuntos le ayudarán a utilizar este libro de Reglas de forma eficiente y precisa:

Conozca las definiciones

Hay más de 70 términos definidos (por ejemplo, condición anormal del campo, área general, etc.) y éstos forman la base en torno a la cual están escritas las Reglas. Un buen conocimiento de los términos definidos (que aparecen en cursivaen todo el libro y que se encuentran en una sección cerca de la parte posterior del libro) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

Disponer de todos los datos de lo ocurrido

Para responder a cualquier pregunta sobre las Reglas, debe considerar los datosde lo ocurrido detalladamente.

Debería identificar:

- La forma de juego (¿está jugando match play o stroke play, es una competiciónindividual, Fousomes, o Four-Ball, etc.)
- Quién está involucrado (la pregunta es sobre el jugador, su compañero o sucaddie, el contrario, o su caddie o una influencia externa)
- ¿En qué parte del campo ocurrió el incidente (fue en un búnker, en un área depenalización, en el green, etc.)?
- Qué ocurrió realmente.
- Cuáles eran las intenciones del jugador (qué fue lo que el jugador estabahaciendo y qué quería hacer).
- En que momento ocurrió el incidente (¿estaba el jugador aún en el campo?,

- ¿había entregado la tarjeta de resultados?, ¿la competición estaba cerrada?,etc.).

Consulte el Libro

Como se indicó anteriormente, la consulta al libro de Reglas de Golf debe proporcionar la respuesta a la mayoría de las preguntas que pueden surgir en el campo. Pero, para ayudar a los árbitros, comités y otros que deseen más detalles,vamos a publicar una Guía Oficial que contiene Aclaraciones sobre las Reglas del Golf, así como los Procedimientos del Comité, con recomendaciones sobre cómoorganizar el juego general y competiciones.



Tabla de Reglas

I Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)

Regla 1 – El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

1.1 El Juego del Golf

1.2 Normas de Conducta del Jugador

1.3 Jugar de Acuerdo con las Reglas

Regla 2 – El Campo

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

2.2 Áreas Definidas del Campo

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego

2.4 Zonas de Juego Prohibido

Regla 3 – La Competición

3.1 Elementos Fundamentales de Todas las Competiciones

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)

Regla 4 – El Equipamiento del Jugador

4.1 Palos

4.2 Bolas

4.3 Uso del Equipamiento

II. Jugando la Vuelta y un Hoyo (Reglas 5-6)

Regla 5 – Jugar la Vuelta

5.1 Significado de Vuelta

5.2 Practicar en el Campo Antes o Entre Vueltas

5.3 Comenzar y Terminar una Vuelta

5.4 Jugar en Grupos

5.5 Practicar Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego

5.7 Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego

Regla 6 – Jugar un Hoyo

6.1 Comenzar el Juego de un Hoyo

6.2 Jugar la Bola desde el Área de Salida

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

6.5 Completar el Juego de un Hoyo

III. Jugar la Bola (Reglas 7-11)

Regla 7 – Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.2 Cómo Identificar la Bola

7.3 Levantar la Bola para Identificarla

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afecta la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Realizar

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

Regla 9 – Bola Jugada como Reposa. Bola en Reposo Levantada o Movida

9.1 Bola Jugada como Reposa

9.2 Decidir Si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado

Regla 10 – Preparar y Realizar un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

10.1 Realizar un Golpe

10.2 Consejo y Otra Ayuda

10.3 Caddies

Regla 11 – Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar Bola en Movimiento

11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

11.3 Quitar Deliberadamente Objetos o Alterar las Condiciones para Afectar Bola el Movimiento

IV. Reglas Especiales para Búnkers y Greenes (Reglas 12-13)

Regla 12 – Búnkers

12.1 Cuándo la Bola Está en Búnker

12.2 Jugar Bola en Búnker

12.3 Reglas Específicas Alivio para una Bola en Búnker

Regla 13 – Greenes

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en Green

13.2 El *Asta de la Bandera*

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

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

Regla 14 – Procedimientos para la Bola: Marcar, Levantar y Limpiar; Reponer en El Punto de Reposo, Dropar en el Área de Alivio, Jugar desde Lugar Equivocado

14.1 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola

14.2 Reponer la Bola en un Punto de Reposo

14.3 Dropar la Bola en Área de Alivio

14.4 Cuándo la Bola del Jugador Está Nuevamente en Juego Después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego

14.5 Corregir Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola

14.6 Jugar el Golpe Siguiente desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

14.7 Jugar desde Lugar Equivocado

VI. Alivio Sin Penalización (Reglas 15-16)

Regla 15 – Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere el Juego)

15.1 Impedimentos Sueltos

15.2 Obstrucciones Movibles

15.3 Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego

Regla 16 – Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

16.2 Condición de Animal Peligroso

16.3 Bola Empotrada

16.4 Levantar la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio

VII. Alivio con Penalización (Reglas 17-19)

Regla 17 – Áreas de Penalización

17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización

17.2 Opciones Después de Jugar una Bola desde un Área de Penalización

17.3 No hay Alivio bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización

Regla 18 – Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional

18.1 Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio por Golpe y Distancia

18.3 Bola Provisional

Regla 19 – Bola Injugable

19.1 El Jugador Puede Decidir Tomar Alivio por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en Green

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Búnker

VIII. Procedimientos para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones a Aplicar las Reglas (Regla 20)

Regla 20 – Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité

20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Bajo las Reglas

20.3 Situaciones No Cubiertas Bajo las Reglas

IX. Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)

Regla 21 – Otras Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) y Match Play (Juego por Hoyos) Individuales

21.1 Stableford

21.2 Resultado Máximo

21.3 Par/Bogey

21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf

Regla 22 – Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

22.1 Resumen de Foursomes

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando

22.3 El Bando Debe Alternarse al Realizar los Golpes

22.4 Iniciar la Vuelta

22.5 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

22.6 Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe

Regla 23 – Four-Ball

23.1 Resumen de Four-Ball

23.2 Anotar Resultados en Four-Ball

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta. Cuándo Está Completado el Hoyo

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero

23.6 Orden de Juego del Bando

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

23.8 Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe

23.9 Cuándo la Penalización Se Aplica Solo a Un Compañero o Se Aplica a Ambos Compañeros

Regla 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

X. Modificaciones para los Jugadores con Discapacidades (Regla 25)

Regla 25 – Modificaciones para Jugadores con Discapacidades

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 Condiciones Generales para Todas las Categorías de Discapacidad

Puntos Clave de la Reglas de Golf

Puntos Generales



Las Reglas de Golf

- Edición del Jugador
- Edición Completa
- Guía Oficial (contiene procedimientos del *Comité*)

NOTAS Estructura del Libro de Reglas

- Introducción del Libro de Reglas
- Esto es esencial para que el jugador sepa lo básico para jugar
- La mayoría de los golfistas no necesita saber todas las Reglas en detalle, pero es importante tener una guía del jugador
- Para una Interpretación más completa, existe la Guía Oficial de las Reglas de Golf

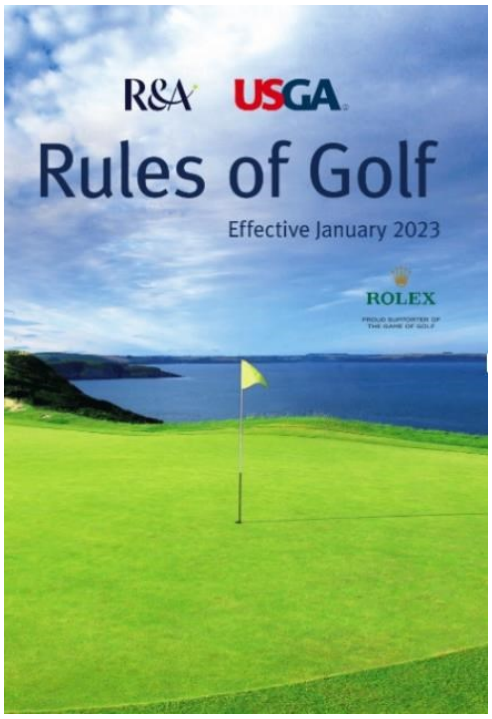
En los procedimientos del *Comité* se ofrece una orientación adicional.

Principios del Juego



Conocer las Reglas es bueno para cualquier jugador

- Principio fundamental es jugar el *Campo* como lo encuentres y jugar la bola como repose
- Juega con las Reglas y con el Espíritu del Juego
- Eres responsable de aplicarte tus propias penalizaciones
- Ser fácil de comprender y de utilizar por todos los jugadores
- Ser simple, consistente y justo
- Usar un enfoque coherente para situaciones similares
- Facilitar un Ritmo de Juego rápido







NOTAS: Una pregunta muy corriente es "¿Por qué las Reglas son tan complicadas?"

Respuesta:

- El Golf no se juega en una pista/ estadio / cancha, al igual que el tenis o el futbol
- Se juega en todo el mundo donde el clima, topografía y condiciones del *Campo* varían considerablemente, por ejemplo: *Campo*s situados en el desierto, espacios verdes. links, humedales, etc.
- No existen muchas pistas, estadios o canchas donde haya carreteras, caminos y aseos dentro de ellos
- Las Reglas deben tratar con todas estas situaciones

Publicaciones sobre las Reglas

- Edición para el Jugador
- Reglas Completas del Golf
- Guía Oficial de las Reglas
- Web de la RFEG: **WWW.RFEGOLF.ES**
- App (Aplicación) de las Reglas de Golf

NOTAS: Puedes aprender más obteniendo lo siguiente:

- Edición del jugador (prácticamente disponible en la mayoría de los clubs (tamaño bolsillo). Esta presentación está enfocada a esta Edición del Jugador por ser la herramienta más útil para vosotros, los jugadores.
- Las Reglas de Golf (versión completa disponible on-line y posible de imprimir en tamaño A5)
- Guía Oficial (sustituye las viejas Decisiones de las Reglas – ideal para los *Comité*s)
- Todo ello disponible en **WWW.RFEGOLF.ES**, o
- Bajarla de la App (Aplicación)

Entendiendo las Reglas

Conocer las **Definiciones**

Establecer los hechos para ayudarte a conocer las respuestas:

- La modalidad de juego
- ¿Quién está involucrado?
- ¿En qué *Área del Campo* ha ocurrido el incidente?
- ¿Qué ocurrió realmente?
- ¿Ha sido entregada la *Tarjeta de Resultados* / ha sido anunciado el resultado del partido?

No
lo hagas
más
complicado
de lo que
necesita
serlo

NOTAS: Conocer las Definiciones

Las Definiciones son la base sobre la cual se han escrito las Reglas, por ejemplo, *Agua Temporal*, *Condición Anormal del Campo*, etc.

- Es importante conocer los hechos antes de intentar responder a cualquier pregunta sobre las Reglas
- Es necesario que hagas algunas preguntas, por ejemplo:
    - ¿Modalidad de Juego? ¿Quién está implicado? – jugador, *Caddie*, *Compañero* o *Contrario* contario
    - ¿Dónde surgió el incidente? – *Green*, *Búnker*…
    - ¿Qué sucedió?
    - ¿Qué estaba intentando hacer el jugador?
    - ¿Cuándo sucedió? – Había entregado el jugador su *Tarjeta de Resultados*, estaba la competición cerrada…

Principios de las Reglas

- Cada Regla tiene un propósito
- Han sido escritas con palabras comúnmente utilizadas en el lenguaje oral
- Frases ordenadas, cortas y listas con puntos
- Abarcan todas las situaciones

NOTAS: Principios de las Nuevas Reglas

- El "propósito" está incluido para dar una guía sobre los conceptos claves de cada Regla
- Debes ayudar al jugador a entender los antecedentes de la Regla
- El nuevo estilo de expresión escrita utiliza lenguaje menos complicado y más corto, oraciones, listas con ilustraciones y más espacio en blanco adicional para que sea más fácil leerlo
- Las Reglas deben ser claras y precisas para asegurar la correcta aplicación
- Esto crea algunas limitaciones sobre como de simples pueden ser las Reglas
- El Golf es un deporte único jugado en una gran variedad de *Campo*s, en una gran variedad de climas - Las Reglas necesitan cubrir cualquier eventualidad

Cualidades únicas del Golf

NOTAS Cualidades únicas del Golf

- No existe un juego como el Golf
- La mayoría de los deportes se juegan en un recinto de dimensiones uniformes (por ejemplo, cancha de tenis, *Campo* de fútbol)
- No hay muchos recintos deportivos que tengan caminos, senderos y aseos en medio de ellos
- Cada *Campo* de Golf es diferente ofreciendo diferentes desafíos
- El Golf se juega en una gran variedad de climas, condiciones y circunstancias, las Reglas hacen frente a todos ellos.
- Además, hay un número de maneras diferentes de jugarlo. (Por ejemplo: *Match Play* (*Juego por Hoyos*), *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), *Foursomes* (también conocido como *Golpes* Alternos), Four-Ball, etc...
- Las nuevas Reglas pretenden abordar todos estos puntos y tratarlos de una manera sencilla en su justa forma



Principios Fundamentales de las Reglas



- Juega el *Campo* como se encuentra y juega la bola como reposa.

NOTAS: Principios Fundamentales de las Reglas

- ¡Son fundamentales para el juego!
- Sin embargo, a veces la bola no puede jugarse como reposa, ya que por ejemplo se encuentra, perdida, *Fuera de Límites*, injugable, en un *Área de Penalización*
- Las Reglas deben proporcionar opciones y soluciones al jugador
- A veces esto conlleva una Penalización y otras veces no
- Juega de acuerdo con las Reglas y el Espíritu del Golf
- Eres responsable de tu conducta

NOTAS: Principios Fundamentales de las Reglas

- Todo el mundo debería jugar de acuerdo con las Reglas del juego.
- Información: la imagen muestra a Henrik Stenson y Phil Mickelson tras el OPEN de 2016 en Troon. Los dos jugaron juntos en la última Vuelta y al terminar, la pareja muestra la máxima cortesía y deportividad hacia los demás, mostrando su respeto mutuo

Conducta del Jugador

“Espíritu del Juego” – ¿Qué significa?

- Actuando con Integridad
- Mostrando consideración con los demás
- Cuidando el *Campo*

NOTAS: Conducta del Jugador

- El Espíritu del juego está incluido en las mismas
- Ahora no existe una sección de Etiqueta
- La Regla 1.2 recoge la esencia
- Un código de conducta puede estar en vigor para imponer penalizaciones

Ahora, que has obtenido algunas sugerencias de los asistentes, explica la conducta que se espera de todos los jugadores:

- Integridad – seguir las normas, aplicarse las penalizaciones, ser una persona deportista
- Honestidad - ser honesto en todos los aspectos del juego
- Consideración – Mostrar cortesía a los demás jugando rápidamente, considerando la seguridad de los demás, no distraer a otros con tu su comportamiento
- Cuidado del *Campo* – Reponer chuletas, rastrillar el *Búnker*, reparar piques de bola, no dañar el césped
- Respetar y tratar bien a los demás y así los demás te respetaran y trataran a ti de la misma manera como un jugador de golf



Integridad

NOTAS: Integridad/respeto por el juego.

- Ej. Conoce y aplica las Reglas
- Se honesto en todos los aspectos
- El Golf se ha jugado durante cientos de años, luego se consciente de que se juega de una cierta manera
- Es un juego especial – mantenido en alta estima por la forma de actuar y de comportarse los jugadores
- Juega duro pero limpio

Consideración con los demás





Mostrando consideración con los demás

NOTAS: Consideración con los demás

- Ejemplo, no distraigas a otros jugadores
- Se consciente de tu posición con respecto a otros
- No vayas a la siguiente *Área de Salida*, hasta que todo el mundo haya embocado
- Se cortés, deportivo y educado

Cuidando el *Campo*

NOTAS: Cuidando el *Campo*

- Deja el *Campo* como te gustaría encontrarlo
- Ejemplo, Repara marcas o piques de bola
- Repón las chuletas
- Rastrilla los *Búnkers*



Ritmo de Juego

Ritmo de Juego

- Deberías jugar a un ritmo rápido
- Prepárate con antelación para tu próximo *Golpe*
- Estate preparado para cuando sea tu turno de juego
- 40 segundos
- Listos para Jugar (Ready Golf)
- Incluir el Ritmo de Juego en las Reglas Locales

NOTAS: Ritmo de Juego

- Muestra consideración a otros jugando a un ritmo rápido, tu ritmo afectara a otros en el *Campo*
- Prepárate con antelación para cada *Golpe*, este preparado para jugar
- Muévete de un lugar a otro rápidamente, muévete a la siguiente *Área de Salida* rápidamente
- Se recomienda que el jugador ejecute haga el *Golpe* en no más de 40 segundos (incluyendo el tiempo en obtener la distancia, asesorase sobre el *Golpe*, etc.)
- Juega en menos tiempo si es posible
- Juega fuera de turno si ayuda – Listos para Jugar (Ready Golf)
- Ready Golf – si un jugador está buscando su bola, juega tu primero, y después ve vas a ayudarle/juega el *Golpe* desde el *Búnker* mientras otros están esperando para jugar sus *Golpes*
- Recuerda – solamente juega fuera de turno si es seguro
- Los *Comité*s pueden introducir una Regla Local referente al Ritmo de Juego e imponer penalizaciones por no cumplir con la Regla Local

Aplicarte tus propias penalizaciones

- Eres responsable de aplicarte tus propias penalizaciones



NOTAS: Principios Fundamentales de las Reglas

- Las Reglas necesitan dar opciones al jugador
- A veces ello conlleva una penalización y otras no
- Deberás aplicar la penalización para asegurarte que no consigues una ventaja indebida – obteniendo una ventaja en el juego
- Sin un conjunto de Reglas, no estarías jugando al "golf" como nosotros lo conocemos
- Si infringes una Regla, serás penalizado
- Principio importante: La penalización debería ser acorde con la severidad de la infracción – debería ser proporcional

Penalizaciones de un *Golpe*

Principios Fundamentales

- Errores en el Juego
- Un *Golpe* de Penalización
    - Penalizaciones por descuido o por no cumplir el procedimiento

NOTAS Penalizaciones de un *Golpe* – Descuido o incumplimiento de hacer algo

- Anima al jugador a ser cuidadoso
- Aplicable cuando el jugador accidentalmente o descuidadamente "ha interferido con la bola"
- Sin posibilidad de obtener una ventaja sustancial
- Un *Golpe* de Penalización es considerado suficiente
- Ejemplos - no marcar la bola antes de levantarla
- Levantar la bola para identificarla sin marcarla
- Mover la bola al mover *Impedimentos Sueltos*

NOTAS Un *Golpe de Penalización* por Errores del Juego

- Coste o pago por volver a poner en juego la bola después de un mal *Golpe*
- A veces incluye también perdida de distancia
- Ejemplos - Alivio de un *Área de Penalización*, una *Bola Perdida*, una *Bola Injugable*, bola *Fuera de Límites*
- Hay una penalización para volver a poner tu *Bola en Juego*

Penalización General

Principios Fundamentales

Penalización General

Pérdida del *Hoyo* o dos *Golpes de Penalización*

NOTAS *Penalización General* – Perdida del *Hoyo* o Dos *Golpe de Penalización* - Errores

- Las Reglas prohíben determinadas acciones debido a la posibilidad de ganar una ventaja significativa
- Se aplica una Penalización mayor
- Ejemplo: Mejorar el *Lie* de la bola

Descalificación

Principios Fundamentales

Descalificación

NOTAS Penalizaciones de Descalificación

- Estas son para graves infracciones de las Reglas
- Ejemplos – usar palos no conformes, firmar un resultado más bajo en un *Hoyo*, no firmar la tarjeta
- Ejemplo: Dejar de embocar en un *Hoyo* y no corregir el error

Antes de comenzar tu *Vuelta*

- Conoce la modalidad de juego – Regla 3
- Lee las Reglas Locales
- Pon una marca de identificación en tu bola
- Cuenta tus Palos

NOTAS: Puntos Generales – Antes de Comenzar Tu *Vuelta*

- Hay varias cosas que deberías hacer para estar preparado
- Conocer la modalidad de juego, ¿es una competición hándicap?, etc. (Regla 3)
- Lee las Reglas Locales – cada *Campo* es diferente
- Pon una marca de identificación en tu bola, cualquier marca servirá, algo que sea único para ti, ya que los demás pueden usar la misma marca y numero de bola
- Cuentas tus palos – Recuerda ¡No más de 14!



Durante tu *Vuelta*

- No pidas ni des *Consejo*
- No des *Golpes* de práctica durante el juego de un *Hoyo*
- No utilices tu *Equipamiento* de una manera anormal

NOTAS: Puntos Generales – Durante la *Vuelta*

- Recibe o da *Consejo* solamente de tu *Compañero*, o de cualquiera de vuestros *Caddies*
- No des *Golpes* de práctica durante el juego de un *Hoyo*
- No utilices tu *Equipamiento* de una manera anormal



Al finalizar tu *Vuelta*

- Aclara cualquier punto dudoso con el *Comité*
- En *MATCH PLAY* (*Juego por Hoyos*), informa del resultado
- Asegúrate de que la *Tarjeta de Resultados* está rellenada y devuélvela tan pronto como sea posible

NOTAS: Puntos Generales – Al final de tu *Vuelta*

- Resuelve cualquier punto dudoso con el *Comité* ante de entregar tu *Tarjeta de Resultados* o antes de informar del resultado Match
- Después de un Match, coloca el resultado en el tablón de anuncios o informa al *Comité*
- Después de una competición, completa tu *Tarjeta de Resultados*, compruébala y devuélvela tan pronto como sea posible al *Comité*



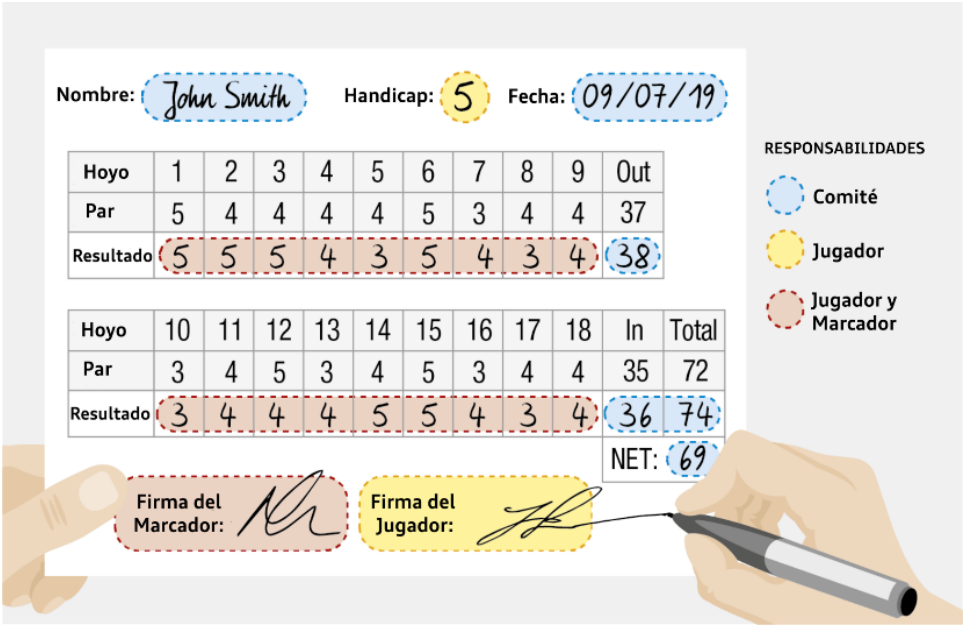
¿De Que es Responsable el Jugador?

NOTAS: ¿De Que es Responsable el Jugador?

Pregunta ¿Cuáles son las responsabilidades del jugador por firmar y devolver la *Tarjeta de Resultados*?

El jugador debe:

- Comprobar cuidadosamente el resultado en cada *Hoyo* apuntado por el *Marcador*
- Aclarar cualquier cuestión con el *Comité*
- Asegúrate de que el *Marcador* firma la *Tarjeta de Resultados*
- No debes de cambiar el resultado de un *Hoyo* excepto con la aprobación/acuerdo del *Marcador* o del *Comité*
- Firma la *Tarjeta de Resultados*
- Devuélvela al *Comité*
- En competiciones hándicap, asegúrate de que el hándicap correcto es el que figura en la tarjeta
- El jugador no es responsable de poner la fecha o su nombre en la tarjeta, o el nombre de la competición
- El jugador no es responsable de poner el total del resultado y de aplicar su hándicap (esto es responsabilidad del *Comité*) pero puede hacerlo con el fin de ayudar – si la suma está equivocada, el jugador no puede ser penalizado.



LAS REGLAS DE GOLF
CON INTERPRETACIONES

LAS REGLAS DE GOLF CON INTERPRETACIONES

Contenidos

I Fundamentos del Juego (Reglas 1–4)

Regla 1 - El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas..... 24

1.1 El Juego de Golf 24

1.2 Estándares de Conducta del Jugador 24

1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas.....26

Clarificaciones 29

1.2a/1 - Determinando si el Jugador Ha Cometido una Grave Falta de Conducta 29

1.3b(1)/1 - Descalificando Jugadores que Conocen una Regla pero Acuerdan Ignorarla 30

1.3b(1)/2 - Para Acordar Ignorar una Regla o Penalización, los Jugadores Deben Saber que la Regla Existe 31

1.3c/1 - Un Jugador No es Descalificado de una Competición Cuando Esa Vuelta No Cuenta.....32

1.3c/2 - Aplicando Penalidades de Descalificación, Concesiones y Número Incorrecto de Golpes en un Desempate de Juego por Golpes 32

1.3c(1)/1 - Acción de Otra Persona Infringe una Regla para el Jugador....33

1.3c(4)/1 - El Jugador Recibe Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento Intermedio.....33

1.3c(4)/2 - Jugador Quebranta Regla y Luego Infringe Otra Regla como Parte de Su Próximo Golpe.....34

Regla 2 - El Campo.....35

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites 35

2.2 Áreas Definidas del Campo.....35

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego.....37

2.4 Zonas de Juego Prohibido.....37

Regla 3 - La Competición 38

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones 38

3.2 Match Play 39

3.3 Juego por Golpes 45

Clarificaciones 49

3.2b(1)/1 – Los Jugadores No Deben Concederse Hoyos para Acortar el Match. 49

3.2b(1)/2 – Una Concesión No es Válida Cuado el Resultado del Hoyo ya se ha Decidido. 49

3.2b(2)/1 – Una Concesión es No Válida cuando un Caddie Intenta Hacerla 49

3.2c(1)/1 – Declarar Hándicap Superior al que le Corresponde es Infracción Aunque el Hoyo Afectado no Haya Sido Jugado. 50

3.2c(1)/2 Jugador Da al Contrario Información Incorrecta sobre el Hándicap Antes de un Match con Hándicap 50

3.2d(1)/1 – Significado de la Excepción - "No hay Penalización si No Afecta el Resultado del Hoyo" 50

3.2d(1)/2 – Número Incorrecto de Golpes Empleados Dado por el Jugador Luego de Completado el Hoyo y el Error Se Descubre Varios Hoyos Más Tarde 51

3.2d(1)/3 –Número Incorrecto de Golpes Empleados Dado por el Jugador Luego de Completado el Hoyo y el Error Se Descubre Después de que el Resultado del Match es Final 51

3.2d(1)/4 – Cambiar de Idea Sobre Obtener Alivio con Penalización No es Dar Número Incorrecto de los Golpes que Lleva 52

3.2d(2)/1 – "Tan Pronto como sea Razonablemente Posible" No Siempre es Antes del Próximo Golpe del Contrario 52

3.2d(3)/1 – Dar Deliberadamente un Resultado del Match Incorrecto o No Corregir el Malentendido del Contrario sobre el Resultado del Match Puede Llevar a la Descalificación. 52

3.2d(4)/1- Significado de "Acuerdan" en la Regla 3.2d(4) 53

3.3b/1 – Jugadores Deben estar Acompañados por un Marcador Durante Toda la Vuelta 54

3.3b/2 – Información Puesta en Ubicación Equivocada en Tarjeta de Score Aun Puede Ser Aceptable 54

3.3b/3 – Otra Tarjeta de Score Puede Ser Usada si la Oficial Está Dañada o Perdida 55

3.3b(2)/1 – Los Jugadores Sólo Están Obligados a Registrar Scores en una Tarjeta de Score 55

3.3b(2)/2 – Aplicación de la Excepción por Marcador que No Cumple con sus Responsabilidades 56

3.3b(3)/1 – Los Scores en la Tarjeta de Score Deben Estar Identificados en el Hoyo Correcto 56

3.3b(4)/1 – Penalización para Jugador que Deliberadamente No Advierte al Comité de un Error Administrativo 56

Regla 4 - El Equipamiento del Jugador. 58

4.1 Palos 58

4.2 Bolas 63

4.3 Uso del Equipamiento 65

Clarificaciones 69

4.1a(1)/1 – Desgaste Debido Al Uso Normal No Cambia la Conformidad .. 69

4.1a(1)/2 – No Hay Penalización por un Golpe con un Palo No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta 69

4.1a(2)/1 – Significado de "Reparar" 69

4.1b/1 – Como Aplicar la Penalización Ajustando el Resultado del Match Una Vez que Cualquier Jugador Inició un Hoyo Durante un Match .. 70

4.1b(1)/1 – Palos Llevados para el Jugador Cuentan Para el Límite de 14 Palos 70

4.1b(2)/1 – Varios Jugadores Pueden Llevar Palos en Una Bolsa 70

4.1b(2)/2 – Compartir Palos No Está Permitido para Golpes Que Cuentan en el Score de un Jugador 70

4.1b(4)/1 – Componentes de Palo Pueden Ser Ensamblados Cuando No Son Llevados Por o Para el Jugador 71

4.2a(1)/1 – Condición de Bola Que No Está en la Lista de Bolas de Golf Conformes 71

4.2a(1)/2 – Condición de Bolas 'X-Out', "Reacondicionada" o "Practice" .. 71

4.2a(1)/3 – No Hay Penalización por Jugar una Bola No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta. 72

4.3a/1 – Limitación en Uso de Materiales de Lectura de Green 72

4.3a/2 – Cuando el Uso de un Dispositivo de Alineación Deviene en Infracción. 73

4.3a(1)/1 – Restricciones en el Uso de Equipamiento Para Medir Pendientes. 74

II Jugando la Vuelta y un Hoyo (Reglas 5–6)

Regla 5 - Jugando la Vuelta. 76

5.1 Significado de Vuelta 76

5.2 Práctica en el Campo Antes o Entre Vueltas 77

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta 78

5.4 Jugando en Grupos 79

5.5 Práctica Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido 79

5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido 80

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego 82

Clarificaciones 86

5.2/1 – Significado de Campo en la Regla 5.2 86

5.2b/1 – Significado de "Terminar el Juego de Su Vuelta Final para Ese Dia" en Juego por Golpes 86

5.2b/2 – Practicar el Campo Puede Estar Permitido Antes de Una Ronda en una Competición de Días Consecutivos. 87

5.3a/1 – Circunstancias Excepcionales Que Justifican Dejar sin Efecto la Penalización por No Comenzar en Horario 87

5.3a/2 – Significado de "Lugar de Comienzo". 88

5.3a/3 – Significado de "Preparado para Jugar". 88

5.3a/4 – Jugador en el Lugar de Comienzo Pero Luego lo Deja. 88

5.3a/5 – Match Comienza en el Segundo Hoyo Cuando Ambos Jugadores Llegan Tarde 89

5.5a/1 – Golpe de Práctica con una Bola de Tamaño Similar a una Bola Conforme es Infracción 89

5.5c/1 – Permisos de Práctica Adicional No se Aplican Cuando se Reanuda una Vuelta Juego por Golpes. 89

5.6a/1 – Ejemplos de Demoras Que Son Considerados Razonables o Irrazonables. 90

5.6a/2 – Jugador que se Enferma o Lesiona Repentinamente Normalmente Tiene Permitidos 15 Minutos para Recuperarse 90

5.7a/1 – Cuándo un Jugador ha Interrumpido el Juego 91

5.7b/1 – Dropear una Bola Luego que el Juego Ha Sido Suspendido No es Dejar de Discontinuar el Juego 91

5.7b(1)/1 – Circunstancias que Justifican que un Jugador no Interrumpa el Juego 91

5.7c/1 – Los Jugadores Deben Reanudar el Juego Cuando el Comité Concluye que No hay Peligro de Rayos 92

5.7d(1)/1 – Si el Jugador Debe Aceptar un Lie Mejorado o Empeorado en un Bunker Durante una Suspensión 92

Regla 6 - Jugando un Hoyo. 94

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo 94

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida. 95

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo. 98

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo 101

6.5 Completando el Juego del Hoyo 105

Clarificaciones. 105

6.1b(1)/1 – Bola Jugada desde Afuera del Área de Salida en Match Play y el Contrario No Cancela el Golpe 105

6.2b(4)/1 – Marca de Salida Movida Sin Mejorar. 9. 106

6.3a/1 – Qué Hacer Cuando las Bolas se Intercambian en Lugar Desconocido 106

6.3c(1)/1 – Significado de "Golpes de Penalización Cometidos Solo por Jugar Esa Bola" 107

6.4b(1)/1 – Significado de "Mismo Orden" en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Jugaron Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior 107

6.4c/1 – Golpe No Puede ser Cancelado Cuando se Jugó Bola Provisional Fuera de Turno desde el Área de Salida 107

6.5/1 – Cuando un Jugador o Bando ha Completado un Hoyo 108

III Jugando la Bola (Reglas 7–11)

Regla 7 - Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola 110

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente 110

7.2 Cómo Identificar la Bola 111

7.3 Levantando la Bola para Identificarla 111

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla 112

Clarificaciones 113

7.1a/1 – Ejemplos de Acciones que Probablemente No Sean Parte de una Búsqueda Razonable 113

7.2/1 – Identificando Bola Que No Puede ser Recuperada. 113

7.4/1 – Estimando Posición Original Donde Reponer una Bola Movida Durante la Búsqueda 113

7.4/2 – Significado de "Tratando de Encontrar" 114

7.4/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda se Detuvo Temporalmente 114

Regla 8 - El Campo se Juega Como se Encuentra 116

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe 116

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan a su Bola en Reposo o al Golpe a Ejecutar 121

8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo o al Golpe que va a Ejecutar Otro Jugador 122

Clarificaciones 123

8.1a/1 – Ejemplos de Acciones Que Probablemente Creen una Potencial Ventaja 123

8.1a/2 – Ejemplos de Acciones Que Improbablemente Creen una Potencial Ventaja 123

8.1a/3 – Jugador Que Mejora Condiciones para el Golpe a Intentar Está en Infracción Aun Si Luego Hace un Golpe Diferente 124

8.1a/4 – Ejemplo de Mover, Doblar o Romper una Obstrucción Inamovible 124

8.1a/5 – Construir un Stance Posicionando un Objeto Como una Toalla No Está Permitido 125

8.1a/6 – Alterar la Superficie del Suelo para Construir un Stance No Está Permitido 125

8.1a/7 – Un Jugador Puede Sondear Cerca de la Bola para Determinar si Debajo de la Superficie del Suelo Hay Raíces de Árbol, Rocas u Obstrucciones, Pero Sólo Si Eso No Mejora las Condiciones..... 126

8.1a/8 – No Está Permitido Alterar las Condiciones del Suelo en un Área de Alivio 126

8.1a/9 – Cuando un Divot Está Repuesto y No Debe Ser Quitado o Aplastado..... 126

8.1b/1 – Jugador Puede Cavar Firmemente Con Sus Pies Más de Una vez al Tomar el Stance..... 127

8.1b/2 – Ejemplos de "Tomar Adecuadamente un Stance" 127

8.1b/3 – Ejemplos de No "Tomar Adecuadamente un Stance..... 127

8.1b/4 – Mejorar Condiciones en el Área de Salida Está Limitado al Suelo. 128

8.1b/5 – Jugador Alisa Bunker para "Cuidado del Campo" Luego de Jugar y Sacar la Bola del Bunker 128

8.1b/6 – Cuándo Se Puede Reparar Daño que Está Parcialmente Dentro y Fuera del Green..... 128

8.1d(1)/1 – Ejemplos Donde un Jugador Está Autorizado a Restaurar Condiciones Alteradas por Acciones de Otra Persona o Influencia Externa 129

8.1d(1)/2 – Jugador Tiene Derecho a Dejar los Impedimentos Sueltos o las Obstrucciones Movibles Donde Estaban Cuando la Bola fue a Reposar 129

8.1d(2)/1 – Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o Fuerzas Naturales Donde el Jugador No Tiene Permitido Restaurar las Condiciones Empeoradas..... 130

8.1d(2)/2 – Jugador No Tiene Permitido Restaurar Condiciones Que Afectan el Golpe Cuando Fueron Empeoradas por el Caddie u Otra Persona a Pedido del Jugador 130

8.1d(2)/3 – Si el Jugador Ingresa al Bunker por la Línea de Juego No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas 131

8.2b/1 – Ejemplos de Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar Otras Condiciones Físicas que Afectan Su Juego 131

8.3/1 – Ambos Jugadores son Penalizados si las Condiciones Físicas son Mejoradas con el Conocimiento del Otro Jugador 132

Regla 9 - Bola Jugada como Reposa;Bola en Reposo Levantada o Movida 133

9.1 Bola Jugada como Reposa. 133

9.2 Decidiendo si la Bola se ha Movido y Qué Causó el Movimiento. 134

9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales. 135

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador 136

9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play 138

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa 139

9.7 Marcador de Bola Levantado o Movido 139

Clarificaciones 140

9.2a/1 – Cuándo una Bola Es Tratada Como Movida 140

9.2a/2 – Jugador Responsable de Acciones que Causan que la Bola se Mueva Aún Sin Conocimiento de que se Movió 141

9.2b/1 – Determinando si las Acciones del Jugador Causaron que la Bola se Mueva Cuando el Equipamiento está Involucrado. 141

9.4a/1 – Procedimiento Cuando la Bola del Jugador es Desalojada De un Árbol 142

9.4b/1 – Bola Deliberadamente Tocada pero No Movida Deviene en Penalización para el Jugador 143

9.4b/2 – Significado de "Mientras" en la Regla 9.4b Excepción 4 144

9.4b/3 – Significado de "Acciones Razonables" en la Regla 9.4b Excepción 4 144

9.4b/4 – Jugador Levanta Bola Según la Regla 16.1b Que Otorga Alivio Sin Penalización y Luego Decide No Aliviarse 145

9.5b/1 – Jugador Declara que la Bola Encontrada es la Suya y Eso Causa que el Contrario Levante Otra Bola Que Era la del Jugador 146

9.6/1 – Influencia Externa Movida por el Viento Causa que la Bola se Mueva. 147

9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida de una Posición Desconocida 147

9.6/3 – Jugador se Entera que la Bola Había Sido Movida Luego de Ejecutar el Golpe 148

9.6/4 – Bola en Reposo Jugada y Luego se Descubre que fue Movida por Influencia Externa La Bola Resulta Ser Bola Equivocada. 148

Regla 10 - Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies 149

10.1 Ejecutando un Golpe 149

10.2 Consejo y Otra Ayuda 152

10.3 Caddies 155

Clarificaciones 158

10.1a/1 – Ejemplos de Empujada, Arrastrada o Cuchareada 158

10.1a/2 – Otro Material Puede Interponerse Entre la Bola y la Cabeza del Palo Durante el Golpe 159

10.1b/1 – El Jugador No Debe Anclar el Palo con el Antebrazo Contra el Cuerpo 159

10.1b/2 – Contacto Deliberado con la Ropa Durante el Golpe es una Infracción 159

10.1b/3 – Contacto Inadvertido con la Ropa Durante el Golpe No Es una Infracción 160

10.2a/1 – El Jugador Puede Obtener Información de un Caddie Compartido 160

10.2a/2 – El Jugador Debe Intentar Interrumpir Continuo Consejo Que es Dado Voluntariamente 160

10.2b/1 – El Uso de Self-Standing Putter (Putter que se Sostiene Erguido por Si Mismo) para Ayuda en Alineamiento No Está Permitido 160

10.2b(3)/1 – Está Permitido Encuadrar la Cabeza del Palo en el Suelo para Ayudar al Jugador a Tomar un Stance 161

10.2b(4)/1 – Caddie en el Área Restringida Brinda Ayuda Antes de que el Jugador Comience a Tomar su Stance 161

10.2b(5)/1 – El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Fue Deliberadamente Posicionada Que se Mueva o Que Permanezca en Su Lugar 161

10.2b(5)/2 – El Jugador Puede Usar Ropa Que lo Proteja 162

10.3a/1 – Jugador Cuyos Palos Son Transportados en un Carro Motorizado Contrata a un Individuo para que Desempeñe Todas las Otras Funciones de un Caddie 162

10.3a/2 – Un Jugador Puede Hacer de Caddie de Otro Jugador Cuando No Está Jugando una Vuelta 162

Regla 11 - Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a Una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas Para Afectar a Una Bola en Movimiento 163

11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa 163

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona 165

11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento 167

Clarificaciones 168

11.1b/1 – Jugar desde Donde la Bola Fue a Reposar Cuando el Golpe No Cuenta No Es Jugar desde Lugar Equivocado 168

11.1b/2 – Qué Hacer Cuando la Bola se Mueve Después de Haber Sido Desviada o Detenida Accidentalmente 169

11.1b/3 – Qué Hacer Cuando una Bola Jugada Desde Cualquier Lugar Excepto el Green es Desviada o Levantada por un Animal 170

11.2a/1 – Equipamiento Dejado en Posición Luego que el Jugador Advierte que Podría ser una Ayuda si la Bola Fuera a Golpearlo. 170

11.3/1 – El Resultado de las Acciones Deliberadas para Afectar a una Bola en Movimiento Es Irrelevante 171

IV Reglas Específicas para Bunkers y Green (Reglas 12–13)

Regla 12 - Bunkers 174

12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker 174

12.2 Jugando una Bola en el Bunker 175

12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker 177

Clarificaciones 177

12.2a/1 – Mejora Resulta de Quitar Impedimentos Sueltos u Obstrucciones Movibles en un Bunker 177

12.2b/1 – La Regla 12.2b se Aplica a un Montículo de Arena de un Agujero de Animal en un Bunker. 177

12.2b/2 – Si el Jugador Puede Sondear en un Bunker. 178

12.2b/3 – La Regla 12.2 Continúa Aplicándose Cuando el Jugador Ha Levantado su Bola de un Bunker para Aliviarse pero No Ha Decidido Aun Si se Alivia Dentro o Fuera del Bunker. 178

Regla 13 - Greens 179

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green. 179

13.2 El Astabandera. 184

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo. 188

Clarificaciones 189

13.1c(2)/1 – Hoyo Dañado es Parte del Daño en el Green 189

13.1c(2)/2 – El Jugador Puede Pedir Ayuda del Comité Cuando No Puede Reparar Daño en el Green 189

13.1d(2)/1 – La Bola Debe Ser Repuesta si se Mueve Luego de Colocar Una Bola Al Aliviarse. 189

13.1e/1 – No Está Permitido Probar Deliberadamente Cualquier Green . .190

13.2a(1)/1 – Un Jugador Tiene Derecho a Dejar el Astabandera en la Posición que la Dejó el Grupo que lo Precede 190

13.2a(4)/1 – Astabandera No Atendida Quitada Sin Autorización del Jugador Puede Ser Repuesta. 191

13.2b(1)/1 – El Jugador Puede Ejecutar un Golpe Mientras Sostiene el Astabandera 191

13.3a/1 – Significado de Tiempo Razonable para el Jugador para Llegar al Hoyo. 191

13.3b/1 – Qué Hacer Cuando la Bola del Jugador Sobrepasando el Borde del Hoyo se Mueve Cuando el Jugador Quita el Astabandera. 191

V Levantando y Volviendo a Pener una Bola en Juego (Regla 14)

Regla 14 - Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en un Punto; Dropeando en Área de Alivio; Jugando Desde Lugar Equivocado. . . . 194

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola 194

14.2 Reponiendo la Bola en un Punto 196

14.3 Dropeando la Bola en un Área de Alivio 199

14.4 Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego. 204

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropear o Colocar la Bola. 205

14.6 Jugando el Siguiente Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior . . 207

14.7 Jugando desde Lugar Equivocado 208

Clarificaciones 210

114.1a/1 – Marcando una Bola Correctamente 210

14.1c/1 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso Cuando la Bola Levantada No Debe ser Limpiada 211

14.1c/2 – Cuando Puede Limpiarse una Bola Movida 211

14.2b(2)/1 – Jugador Dropea Una Bola Cuando Debe ser Repuesta 211

14.2c/1 – La Bola Puede Reponerse en Casi Cualquier Orientación 212

14.2c/2 – Remoción de Impedimento Suelto del Lugar Donde se Repondrá la Bola 212

14.2c/3 – La Bola No Debe Presionarse Contra el Suelo al Reponerla 213

14.2d(2)/1 – Lie Alterado Puede Ser el "Punto Más Cercano con el Lie Más Similar" 213

14.2e/1 – El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Lugar Donde Quedará la Bola en Reposo Está Más Cerca del Hoyo 213

14.3b(2)/1 – Bola Dropeada Desde la Altura de la Rodilla en Área Irregular 214

14.3c/1 – Área de Alivio Incluye Cualquier Cosa Dentro de Ella 216

14.3c/2 – La Bola Puede Dropearse en una Zona de Juego Prohibido 216

14.3c(1)/1 – Qué Hacer Cuando la Bola Dropeada se Mueve Después de Ir a Reposar Contra el Pie del Jugador o su Equipamiento . . . 216

14.3c(2)/1 – Dónde Colocar una Bola Dropeada Dos Veces en Forma Correcta en el Área de Alivio que Tiene un Arbusto 216

14.4/1 – Bola Colocada No Está en Juego Salvo que Haya Habido Intención de Ponerla en Juego 217

14.4/2 – No Están Permitidos los Dropeos de Prueba 217

14.5b(1)/1 – El Jugador Puede Cambiar las Áreas de Alivio Cuando Dropea Nuevamente por Alivio en Línea Hacia Atrás 218

14.5b(1)/2 – El Jugador Puede Cambiar Áreas del Campo en el Área de Alivio Cuando Dropea Nuevamente 218

14.7b/1 – El Jugador es Penalizado por Cada Golpe Ejecutado desde un Área Donde el Juego No Está Permitido 218

14.7b/2 – La Bola Está en Lugar Equivocado Si el Palo Golpea la Condición de la que se Tomó Alivio 219

VI Alivio Sin Penalización (Reglas 15–16)

Regla 15 - Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego) 222

15.1 Impedimentos Sueltos 222

15.2 Obstrucciones Movibles 223

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego 226

Clarificaciones 228

15.1a/1 – Remoción de Impedimentos Sueltos del Área de Alivio o Punto Donde la Bola Será Dropeada, Colocada o Repuesta 228

15.3/1 – Métodos para Mover una Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego 229

15.3a/1 – Infracción a Regla por Dejar en su Lugar una Bola que Ayuda No Requiere Conocimiento 229

15.3a/2 – En Match Play los Jugadores Están Autorizados a Dejar una Bola que Ayuda 230

Regla 16 - Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada 231

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles) 231

16.2 Condición de Animal Peligroso 238

16.3 Bola Empotrada 239

16.4 Levantando la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio 242

Clarificaciones 243

16.1/1 – Alivio de Condición Anormal del Campo Puede Resultar en Condiciones Mejores o Peores 243

16.1/2 – Si Hay Interferencia por una Segunda Condición Anormal del Campo Luego de Tomar Alivio Completo de la Primera Condición, Se Puede Tomar Nuevo Alivio 243

16.1/3 – Cuando Existe Interferencia de Dos Condiciones, el Jugador Puede Elegir Aliviarse de Cualquiera de las Dos 244

16.1/4 – Cómo Aliviarse Cuando una Bola Reposa en la Parte Elevada de una Obstrucción Inamovible 244

16.1/5 – Cómo Medir el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando una Bola Está Bajo Tierra en Obstrucción Inamovible 245

16.1/6 – El Jugador Puede Esperar para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando la Bola Está Moviéndose en el Agua 245

16.1a(3)/1 – Obstrucción Interfiriendo con un Golpe Anormal Puede No Impedir que el Jugador Tome Alivio 246

16.1a(3)/2 – El Jugador No Puede Pretender Emplear un Golpe Claramente Irrazonable para Estar Interferido por una Condición 246

16.1a(3)/3 – Aplicación de la Regla 16.1a(3) Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en un Agujero de Animal 247

16.1b/1 – Procedimiento de Alivio Cuando una Bola Reposa Bajo Tierra en una Condición Anormal del Campo 247

16.1c/1 – Jugador Toma el Máximo Alivio Disponible; Luego Decide Aliviarse en Línea Hacia Atrás 248

16.1c/2 – Luego de Levantar la Bola el Jugador Puede Cambiar la Opción de Alivio Antes de Poner una Bola en Juego. 248

16.3a(2)/1 – Concluyendo Si la Bola está Empotrada en Su Propio Pique. 249

16.3b/1 – Aliviándose por Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General. 249

VII Alivio Con Penalización (Reglas 17–19)

Regla 17 - Áreas de Penalización 252

17.1 Opciones para Bola en Área de Penalización. 252

17.2 Opciones Después de Jugar Una Bola Desde un Área de Penalización 257

17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Bola en Área de Penalización .261

Clarificaciones 262

17.1a/1 – Bola Perdida Ya Sea en Área de Penalización o en una Condición Anormal del Campo Adyacente 262

17.1d(3)/1 – El Jugador Puede Medir A Través del Área de Penalización al Tomar Alivio Lateral 262

17.1d(3)/2 – Jugador Dropea una Bola Basado en Estimar Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Borde de un Área de Penalización Que Luego Resulta Ser el Punto Equivocado 262

17.2b/1 – Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidos por la Regla 263

Regla 18 - Alivio Según Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional 265

18.1 El Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento 265

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio según Golpe y Distancia 266

18.3 Bola Provisional 268

Clarificaciones 272

18.1/1 – Bola Colocada sobre un Tee Puede Ser Levantada Cuando la Bola Original Es Encontrada Dentro del Período de Búsqueda de Tres Minutos 272

18.1/2 – Penalización No Puede Ser Evitada por Jugar Según Golpe y Distancia 272

18.2a(1)/1 – Tiempo de Búsqueda Permitido Cuando la Búsqueda se Interrumpió Temporariamente 273

18.2a(1)/2 – No es Requerido que el Caddie Comience la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes que el Jugador 274

18.2a(1)/3 – Significado de "Tiempo Razonable Para Hacerlo" Cuando se Identifica la Bola 274

18.2a(2)/1 – Bola Movida Fuera de Límites por una Corriente de Agua 275

18.3a/1 – Cuando el Jugador Puede Jugar Bola Provisional 275

18.3a/2 – Está Permitido Jugar Bola Provisional Luego de Iniciada la Búsqueda 275

18.3a/3 – Cada Bola se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada desde el Mismo Lugar 276

18.3b/1 – Declaraciones que "Indican Claramente" Que Se Está Jugando una Bola Provisional 276

18.3c(1)/1 – Acciones Tomadas con la Bola Provisional Son una Continuación de la Bola Provisional 276

18.3c(2)/1 – Punto Estimado de la Bola Original Es Usado para Determinar Qué Bola Está en Juego 277

18.3c(2)/2 – Contrario u Otro Jugador Puede Buscar la Bola del Jugador A Pesar del Pedido del Jugador 278

18.3c(2)/3 – Cuándo el Score con Bola Provisional Embocada Se Convierte en Score para el Hoyo 278

18.3c(2)/4 – Bola Provisional Levantada por el Jugador Después Se Convierte en la Bola en Juego 279

Regla 19 - Bola Injugable 280

19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Lugar Excepto en Área de Penalización 280

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green 280

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker 282

Clarificaciones 284

19.2/1 – No Hay Garantía de que Una Bola Estará Jugable Luego de Aliviarse por Bola Injugable 284

19.2/2 – La Bola Puede ser Dropeada en Cualquier Área del Campo Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable 284

19.2/3 – El Punto de Referencia de Golpe y Distancia No Cambia Hasta Ejecutar el Golpe 285

19.2/4 – Jugador Puede Aliviarse Sin Penalización Si Levanta Su Bola Para Aliviarse por Bola Injugable y Antes de Dropear Descubre que la Bola estaba en Terreno en Reparación 285

19.2/5 – Jugador Debe Encontrar la Bola para Usar las Opciones de Alivio En Línea Hacia Atrás o Lateral 285

19.2a/1 – Jugador Puede Aliviarse Según Golpe y Distancia Aun Cuando el Lugar del Golpe Anterior Esté Más Cerca del Hoyo Que Donde Reposa la Bola Injugable 286

19.2a/2 – Alivio Según Golpe y Distancia está Permitido Solo en el Punto del Último Golpe 286

VIII Procedimientos para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20)

Regla 20 - Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Fallos del Árbitro y del Comité 288

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta 288

20.2 Fallos sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas 292

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas 295

Clarificaciones 295

20.1b(2)/1 – Pedido de Fallo Debe ser Hecho A Tiempo. 295

20.1b(2)/2 – Fallo Dado Luego de Completarse el Último Hoyo del Match Pero Antes de que el Resultado sea Final Puede Hacer que los Jugadores Reanuden el Match. 296

20.1b(4)/1 – En Match Play No se Permite Jugar un Hoyo con Dos Bolas 297

20.1c(3)/1 – Cuando se Juegan Dos Bolas No Hay Penalización por Jugar una Bola que No Estaba en Juego 297

20.1c(3)/2 – El Jugador Debe Decidir Jugar Dos Bolas Antes de Ejecutar Otro Golpe 297

20.1c(3)/3 – El Jugador Puede Levantar la Bola Original y Dropearla, Colocarla o Reponerla Al Jugar Dos Bolas. 298

20.1c(3)/4 – Obligación del Jugador de Completar el Hoyo con la Segunda Bola Luego de Anunciar su Intención de Hacerlo y Elegir Cuál Bola Contaría 298

20.1c(3)/5 – La Bola Provisional Debe Usarse como Segunda Bola Cuando No Hay Certeza 299

20.1c(3)/6 – Jugador Autorizado a Jugar Una Bola Según Dos Reglas Diferentes 300

IX Otras Modalidades de Juego (Reglas 21–24)

Regla 21 - Otras Modalidades de Juego por Golpes y Match Play Individuales 302

21.1 Stableford. 302

21.2 Score Máximo 305

21.3 Par/Bogey 307

21.4 Three-Ball Match Play 310

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf 311

Clarificaciones 311

21/1 – Un Jugador Puede Competir Simultáneamente En Múltiples Formatos de Juego por Golpes 311

21.4/1 – En Three-Ball Match Play Cada Jugador está Jugando Dos Matches Distintos. 311

Regla 22 - Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados) 312

22.1 Resumen de Foursomes 312

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando 312

22.3 El Bando Debe Alternarse Al Ejecutar los Golpes 313

22.4 Iniciando la Vuelta 314

22.5 Compañeros Pueden Compartir Palos 314

22.6 Restricciones del Jugador de Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe 315

Clarificaciones 315

22.3/1 – Cuando se Juega Nuevamente desde el Área de Salida en un Mixed Foursomes la Bola Debe ser Jugada desde la Misma Área de Salida 315

22.3/2 – Decidiendo Qué Bola Está en Juego Cuando Ambos Compañeros en Foursomes Jugaron el Golpe de Salida Desde la Misma Área de Salida. 315

22.3/3 – Jugador No Puede Errar Intencionalmente a la Bola para que Su Compañero Pueda Jugar 316

22.3/4 – Cómo Proceder Cuando la Bola Provisional Fue Jugada por el Compañero Equivocado 316

Regla 23 - Four-Ball 317

23.1 Resumen de Four-Ball 317

23.2 Registrando Scores en Four-Ball 317

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado 320

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando 321

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero 321

23.6 Orden de Juego del Bando 322

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos 323

23.8 Restricciones del Jugador de Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe 323

23.9 Cuando La Penalización se Aplica Sólo a un Compañero o a Ambos ..323

Clarificaciones 326

23.2a/1 – Resultado del Hoyo Cuando Ninguna Bola es Embocada Correctamente 326

23.2b/1 – El Score para el Hoyo Debe Estar Identificado con el Compañero Correcto 326

23.2b/2 – Aplicación de la Excepción a la Regla 3.3b(3) por Entregar una Tarjeta de Score Incorrecta 327

23.4/1 – Determinación del Hándicap Asignado en Match Play Si Un Jugador No Puede Competir 328

23.6/1 – Abandonando el Derecho a Jugar en Cualquier Orden que el Bando Determine como Mejor 328

23.6/2 – Los Compañeros No Deben Demorar Irrazonablemente el Juego Cuando Juegan En el Orden que Consideran Ventajoso. 329

23.6/3 – Cuando un Bando en Match Play Puede Tener Golpe Cancelado por el Contrario 330

23.7/1 – Los Compañeros Pueden Continuar Dándose Consejo y Compartiendo Palos Luego de que el Match Terminó en una Competición Simultánea. 330

23.8/1 – Aplicación de Penalización Cuando el Jugador se Para En o Cerca a una Extensión de la Línea de Juego Detrás del Compañero 331

23.9a(2)/1 – Ejemplos de Cuando la Infracción de un Jugador Ayuda al Juego del Compañero 332

23.9a(2)/2 – Ejemplo de Cuando la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario 332

23.9a(2)/3 – Dar un Número Incorrecto de Golpes que Lleva o No Decirle al Contrario sobre una Penalización Nunca se Considera Perjudicar al Contrario Cuando el Jugador Está Fuera de la Contienda ... 332

Regla 24 - Competiciones por Equipos 333

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos 333

24.2 Condiciones de Competición por Equipo. 333

24.3 Capitán del Equipo 334

24.4 Consejo Permitido en Competición por Equipos 334

Clarificaciones 335

24.4/1 – El Comité Puede Establecer Límites a los Capitanes de Equipos y Consejeros 335

X. Modificaciones para Jugadores con Discapacidades (Regla 25)

Regla 25 – Modificaciones para Jugadores con Discapacidades . . . 338

25.1 Aspectos Generales 338

25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos. 339

25.3 Modificaciones para Jugadores Amputados 341

25.4 Modificaciones para Jugadores que Usan Dispositivos de Movilidad Asistida. 342

25.5 Modificaciones para Jugadores con Discapacidades Intelectuales 346

25.6 Previsiones Generales para Todas las Categorías de Discapacidad. . . .348

Definiciones 349

Procedimientos del Comité Páginas de Contenidos 391

Modelo de Reglas Locales Página de Contenidos 477

Regla, Subregla y Apartado

I. Fundamentos del Jgo (Rs 1-4)

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

CHAN

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

BEBE

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 Rsltdos Anotados en los *Hs* y Entregar la *TarjRsltdos*

(3) Rsltdo incorrecto para un H

(4) El Jgr No Es Responsable de Anotar el Hcp en la TarjRsltdos o de Sumar los Rsltdos

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

MARIA

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 Sustitucuión 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 Susti 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

II. Jugar la V y un H (RS 5-6)

SANTI

5. Jugar la V

5.1. Signif de V

5.2. Practicar en el Campo Antes o Entre Vs

SIGueiro PRACTICAmte
COMienza Y TERMINA
en GRUPOS de
PPRACTICAs
DEMOniacas
INTERRaciales

5.2/1 Significado de "Campo" en la R 5.2

5.2.a. MP

5.2.b. SP

5.2b/1 Signif de "Completar Su V Final de Ese Día" en SP

5.2b/2 Practicar en el Campo Antes de una V en una Competición en Días Consecutivos Puedeser Permitido

5.2b/3 Aplicación de la Pen por Practicar en el Campo Antes de una V en SP

5.3. Comenzar y Terminar la V

5.3.a. Cuándo Comenzar la V

5.3a/1 Circunstancias Excepcionales q Justifican No Aplicar la Pen por Horario de Salida

5.3a/2 Signif de "Lugar de Comienzo"

5.3a/3 Significado de "Listos para Jugar"

5.3a/4 Jgr que Estando en el Lugar de Comienzo lo Abandona

5.3a/5 El Match Comienza en el Segundo *H* Cuando Ambos Jgrs Llegan Tarde

5.3.b. Cuándo Termina la V

5.4. Jugar en Grupos

5.4.a. MP

5.4.b. SP

5.5. Practicar Durante la V o Mientras el Jgo Está Interr

5.5.a. Ningún G de Práctica Durante el Jgo del H

5.5a/1 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

5.5c/1 Cuando se Reanuda una V en SP, No Está Autorizada la Practica

5.6. Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Jgo

5.6.a. Demora Irrazonable del Jgo

5.6a/1 Ej de Demoras q Son Considerados Razonables o Irrazonables

5.6a/2 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 Incumplimienro 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.

6. Jugar un H

CRIS

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* Reposa 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) Cuándo 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. Susti 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. Cuándo 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. Búsqda de la B: Encontrar e IDENTIF la B

MATI

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

ME

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 Movible 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 *IISS* 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 "*ConoVirtCierto*" 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

MERLR

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

1º1 cajadas

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 A yuda 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 A yuda 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 PERSO, Animal u OBJ; Acciones DELIBs para Afectar una B en MVTO

PISPA

11.1. B en MVTO Ga ACCMTE a una PERSO 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 PERSO

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 golpeara

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

MARIA

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

CHAR

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; REPON en PTO REPO; DROP en Ár ALIV; Jugar desde Lugar EQUIVO

ANDR

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. REPON la B en el PTO REPO

14.2.a. La B ORIG Debe ser Usada

14.2.b. Quién Debe REPON 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 *IISS* 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 REPON 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 Linea 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)

GEME

15.1. IISS

15.1.a. Quitar IS

15.1a/1 Quitar *IISS Sueltos* 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 Reposa 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 Impedirq 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 Reposa 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 Reposa 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 Reposa en Cualquier Sitio Excepto en un *Ár PEN*

(2) Cuando la B Reposa 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

163mpotrada

(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 ÁrGrall

16.4. LEVAN la B para ver si Reposa 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

18. ALIV por G&DIS, B Perdida o FL, B PROVI

PACHI

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*

JUAN

R 19. B Injugable

19.1. El Jgr puede Decidir Tomar ALIV por B Injugable en Cualq Parte EXCPT en ÁrPEN

19.2. Opciones de ALIV para B Injugable en ÁrGRAL o en Green

19 2/1 No Se Garantiza de que la B Vaya a Poder Jugarse Después de Tomar Alivio por B Injugable

19 2/2 La B se Puede *Dropar* en Cualquier *Área del Campo* Cuando se Toma Alivio por B Injugable

19 2/3 El Pto de Ref Para *G&Dis* No Cambia Hasta que Se Ejecuta el *G*

19 2/4 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 *Dropar*la

19 2/5 El Jgr Debe Encontrar la B para Usar las Opciones de Alivio en Línea Hacía Atrás o Alivio Lateral

19.2.a. ALIV de G&DIS

19.2a/1 El Jgr Puede Aliviarse por *G&Dis* Incluso Cuando el Punto de Reposo del *G* Anterior Esté Más Cerca del *H* que Donde Reposa la Bola Injugable

19 2a/2 El Alivio Por *G&Dis* Solo Está Permitido en el Punto del Último *G*

19.2.b. ALIV de LínATRÁs

19.2.c. ALIV Lateral

19.3. Opciones de ALIV para B Injugable en BK

19.3.a. Opciones de ALIV Normales (1GP)

19.3.b. Opción de ALIV Adicional (2GPs)

VIII. Procs para Jgrs y el CMTÉ Cuando Surgen Cuests al Aplicar las Rs (R 20)

20. Resolver Cuests de Rs Durante la V; Decis del Árbitro y del CMTÉ

20.1. Resolver Cuests de Rs Durante la V

20.1.a. Los Jgrs Deben Evitar una Demora Irrazonable

20.1.b. Cuests Sobre Rs en MP

(1) Resolviendo Cuestiones por Acuerdo

(2) Solicitud de una Decisión Hecha Antes de que el Resultado del Match Sea Final

20.1b(2)/1 La Solicitud de una Decisión Debe Hacerse a Tiempo

20.1b(2)/2 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

(3) Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final

(4) No Tiene Derecho a Jugar Dos BB

20.1b(4)/1 Completar el *H* con Dos BB No Está Permitido en *MP*

20.1.c. Cuests Sobre las Rs en SP

(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 *Dropar*la, 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. **a**rbitro

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

IX. Otras MODs de Jgo (Rs 21-24)

21 Otras MOD de SP y MP INDIVs

RAFA

21.1. STBLD

21.1.a. Resumen del STBLD

21.1.b. Anotar RSTDOs STBLD

(1) Cómo se Otorgan los Puntos

(2) Anotación del Resultado para Cada *Hoyo*

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

21.2. RSTDO Máx

21.2.a. Resumen del RSTDO Máx

21.2.b. Anotar RSTDOs en RSTDO Máx

(1) Resultado del Jugador en el *Hoyo*

(2) Anotación del Resultado para Cada *Hoyo*

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

22. 4somes (Tb conocido como Gs Alternados)

MANU

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 *Compañero*s 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

23. 4B

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. Cúando la R 11.2 No se Aplica en 4B

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

23.3.a. Cuándo Empieza la V

23.3.b. Cuándo Termina la V

23.3.c. Cuándo 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) Cuándo la Infracción de un Jugador Significa que Está Descalificado el *Bando*

(2) Cuándo 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*

24. Compe por Equipos

NACH

24.1. Resumen de Compe por Equipos

24.2. CONDs de la Compe por Equipos

24.3. Capitán del Equipo

24.4. Consejo Permitido en Compe por Equipos

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

X. MODs para Jgrs Discapacitados (R 25)

25. MODs para Jgrs Discapacitados

25.1. Gral

25.2. MODs para Jgrs Ciegos

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

25.3 MODs para Jgrs Amputados

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”

25.4. MODs para Jgrs q Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad

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 Intelectualres y FIS

25.6. Normas Grales para Todas las Clases de Discapacidad

25.6.a Demora Irrazonable

25.6b DROP

Definiciones

1 AGUATEMP ΔΔΔ

Cualq acumulación temp…superf TERR (CHARCOS LLUVIA o RIEG0 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 ΔΔ

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 ΔΔ

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

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

4 Árbitro ΔΔ

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 s*aben 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 ΔΔΔ

- **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 *R*14.3c** (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* ΔΔΔ

- **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 opci 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 ÄRBOL enrraizado 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 ΔΔ

- **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 ΔΔΔΔ

- **Indicador recto movible** 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 Δ

- **2 o + *Compis*** compiten como una sola unidad en una *V MP* o *SP*
- **Cada grupo de *Compis* es un *Bando***

- Cada *Compi* su propia *B* (4B) o
- Los *Compis* una sola *B* (4*somes*).

- ***Bando* no = equipo**. En equipos, cada equipo compuesto *Jgr*s *q* compiten INDIVmte o como *Bando*s

12 B en Jgo ΔΔΔΔ

- **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. (*R*6.3d 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* ΔΔΔΔ

- **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 *R*18.3c), 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 ΔΔ

- **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 ΔΔΔ

- **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 *R*18.3c

16 BK ΔΔ

- **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 *R*12 **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 ΔΔ

- **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* (*R*10.3b).

18 Campo Δ

- **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 MÁRGen 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 ΔΔΔΔ

Cualq de estas 4 CONDs def:

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

22 CONDs *q* AFEC al G ΔΔΔ

- 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 térms 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 down*swing* 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 ΔΔΔ

- **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 ΔΔΔ

- **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 Δ

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

26 DROP ΔΔΔ

- **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* (*R*14.4)
- **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 (*R*14.3b)

27 Embocada ΔΔΔ

- **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 Δ

- **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 ΔΔΔ

- **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 Δ

- **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") Δ

- **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 ΔΔΔΔ

- **Todas las Árs más allá** de los MÁRGs del *Campo* establecidos por el *CMTÉ*
- 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 d*efinido 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 lim, 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 ΔΔ

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 ΔΔΔΔΔ

- **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* (*R*3.1c)

35 G&DIST ΔΔΔ

- **El *Proc y Pen* cuando** un *Jgr* toma ALIV bajo las *Rs* 17, 18 ó 19, jugando una *B* desde *G* anterior (*R*14.6)
- El término ***"G&Dist"* signif** *q* el *Jgr*:
  - Incurre en 1 *GP*, y
  - Pierde el beneficio de cualqr distancia ganada hacia el *H* desde el *pto* realizó último *G*

36 Grave Infracción ΔΔΔ

- **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 ΔΔ

- **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 ΔΔ

- **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 Δ

El derecho de un *Jgr* a jugar en primer lugar desde el *Ár SAL* (*R*6.4)

PIEDad CESar SUELTa aHOra a RAMón Y Parientes Antes q MUERan DESnutridos.

LOBán INSEparable de ANIMAL SIILAR se rtiran fácilmente y MONTañas de TELA y TROZOS de TIERRA COMPACTA

40 H ΔΔ

- **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). 25,4mm (1pg) por debajo de la superf del NAT del suelo haga *q* deba estar más cerca de Hundido al menos *Green*, salvo *q* la 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 ΔΔΔΔ

- **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 *IISS* (NO incluye montículo de GUS, INSEC o SIMIL)
    - **ROCÍO, ESCARCHA y AGUA** no son *IISS*
    - **NIEVE y HIELO NAT** (q no sea ESCARCHA) son IISS o, cuando en el suelo, AGUATEMP, a elección del *Jgr*
    - **TELARAÑAS** son *IISS* incluso cuando estén unidas a otro OBJ

- Un **INSECTO VIVO** en una B es un *IISS*

42 INFLUEXT ΔΔΔ

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 ΔΔΔ

- **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 ***IISS* y *OOMM* no son parte del *Lie*** de una *B*

44 LINJGO ΔΔΔ

- **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 ptos (ej, puede ser CURVA por donde el *Jgr* intente *q* vaya la *B*

45 LONG PALO Δ

- **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 *R*4.1b (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 ΔΔΔ

- **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 reqrido por Rs
  - Jugar una *B DROP* desde fuera del *ÁRALIIV* reqrida
  - 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 *ZonaJProhi* o cuando ésta interf con el Ár del *Stance* o *swing* pretendido por el *Jg*
- Un *Jgr* **no ha jugado desde *LUGEQUIV*** en las sig 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 (*R*6.1b), o
  - Cuando una *B* es jugada desde donde qdó en REPO después de q el *Jgr* no haya repetido un *G* cuando estaba reqrido a hacerlo

47 MARC ΔΔ

- **En *SP* la PERSO responsable de anotar** el rsltdo 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 ΔΔ

- **Un OBJ ARTIF**, cuando se usa para *Marcar* la posi de REPO de una *B q* se va a LEVAN, como un *TEE*, una MONEDA, un OBJ FAB para ser un *MarcB* u otro peqño 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 ΔΔ

- **Indicar el *pto*** donde una *B* está en REPO, por medio de:
  - COLO un *MarcB* inmedmte detrás o al lado de la *B*, o
  - Sujetar un palo en el suelo inmedmte 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 Δ

- **Una MOD de Jgo** donde un *Jgr* o *Bando* juega directmte 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*, (inclu los *Gs* realizdos 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* qdan por jugar
- ***MP* se puede jugar como**:
  - Un match INDIV (un *Jgr* juega directmte contra un *CONTRA*)
  - Un match 3*Ball* o

- Un match *4somes* o
- *4Ball* entre *Bandos* de dos *Compis*

51 Mejorar ΔΔΔ

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 ΔΔΔ

- **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 movible (*R*8.1.a)
- Los *ObjLíms* **no son *OBSTRs u ObjIntegs***

53 OBJINTEG ΔΔΔ

- **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 ΔΔ

- **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 aqllos usados para def FL y *Árs PEN*, **no son *OBSTRS***

55 OI ΔΔ

- **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 ΔΔ

- **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 movible 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 movible, el ***CMTÉ* la puede declarar** como una *OI*

Par/Bogey Δ

- **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 Δ

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

59 Perdida ΔΔΔΔ

- **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 ΔΔΔ

- **El *pto* de ref para tomar ALIV sin *Pen*** de una *CAC* en un *BK* (*R*16.1c) o en el *Green* (*R*16.1d) 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* *swing* pretend, y sólo en el *Green,* la *LINJGO*. Por ej., al aliv de



de la *B*, el Ár del *Stance y 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 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 ΔΔΔΔΔ

- **El *pto* de ref para tomar ALIV sin *Pen:***
  - de una *CAC* (*R*16.1),
  - una COND de *ANIM PELI* (*R*16.2),
  - *Greene EQUIVO* (*R*13.1f),
  - una *ZonaJProhi* (*R*s 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 reqrida 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 Δ

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, *B*s y otro *Equipa q* los *Jgr*s tienen permitido usar

durante una *V*. Las *Rs* del *Equipa* se encuentran en RandA.org/EquipementStandards

63 REPON ΔΔΔ

- **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* (*R*14.4)
- Siempre *q* una *R* requiera *q* una *B* sea *repuesta*, **la *R* identifica un *pto*** específico donde debe ser *repuesta.*

64 RSTDO Máx Δ

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 ΔΔ

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 *V*s con el mayor núm de *ptos*

66 Stance ΔΔ

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 *Jgr*s o *Bandos* en la competición
- En la **forma normal** de *SP* (*R*3.3):

- 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* (*R*21)
- Todas las formas de *SP* se pueden jugar en competiciones INDIVs (cada *Jgr* compite a título indiv) o en competiciones en *q* toman parte ***Bandos de Compis* (*4somes o 4B*)**

68 Sustituir ΔΔΔ

- **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** (*R*14.4) 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 Δ

- **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 *Jgr*s para ayudarles a conocer el rstdo del match

70 Tee Δ

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 ΔΔΔ

- **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 PERSOl 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 *Jgr*s juega un match indiv contra los otros 2 *Jgr*s simultmte, y
- Cada *Jgr* juega una única *B q* es usada para los 2 *matches*

73 V ΔΔ

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

74 ZONAJPROHI ΔΔ

- **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 *Jg*s 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*

Bola en Reposo Movida, Desviada o Detenida

BOLA EN REPOSO MOVIDA Y BOLA EN MOVIMENTO DESVIADA O DETENIDA

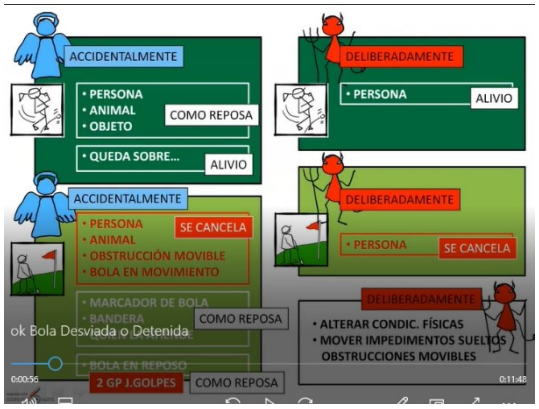
BOLA EN REPOSO MOVIDA	CUANDO (Def. B Movida)	Una Bola en reposo se ha movido si:		Ha dejado su punto de reposo original y Va a reposar a cualquier otro punto	
	CUANTO	Simplemente tiene que dejar su punto de reposo original y reposar en otro punto			
	DONDE	Movimiento horizontal, vertical, diagonal			
	OSCILA	Se consedera que no se ha movido si la Bola OSCILA porque:		Ha dejado su punto de reposo originalpero No va a reposar a cualquier otro punto	
	DUDAS	Para determinar si la Bola se ha movido y por qué		LIE de la Bola Acción cerca Tiempo entre la acción y el movimiento de la Bola Si hay pendiente o irregularidades en el terreno Viento, lluvia Tiene que ser conocido o virtualmente cierto que se ha movido. Toda la información de que disponemos indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que se ha movido aunque exista un pequeño margen de duda (R9.2a) El movimiento tiene que ser apreciado a simple vista No es necesario que se haya visto, puede que el Jugador no haya sido testigo, pero la información de que dispone le indica que esa Bola se ha movido	
	4 POSIBLES CAUSAS (R 9.2b)	FUERZAS NATURALES (R9.3)	Viento, agua, gravedad	Debe jugarse desde su NUEVO PUNTO DE REPOSO EXCEPCIÓN: Cuando la Bola está en GREEN, se levanta y se repone y seguidamente se mueve. SE REPONE (R13.1d)	0 GP
		JUGADOR (Y CADDIE) (R9.4)	Tiene que ser conocido o virtualmente cierto que una de estas tres causas han movido la bola. Toda la información de que disponemos indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que asi sea, porque si no, se considera que quien ha movido las bola son las Fuerzas Naturales	El Jugador LEVANTA TOCA su Bola Deliberadamente o Causa que se mueva	1 GP y REPONER en el pto. Donde estaba originalmente
				EXCEPCION 1: Cuando lo tiene permitido por una Regla que le permite Moverla, Reponerla, Droparla EXCEPCION 2: Mientras la está BUSCANDO y el movimiento es accidental (R7.4) EXCEPCION 3: La Bola en GREEN movida accidentalmente (R13.1d) EXCEPCOION 4: Cuando está llevando a cabo procedimientos y accidentalmente la mueve	0 GP
		CONTRARIO (Y CADDIE) en Juego por Hoyos (R9.5)		El Contrario LEVANTA la Bola del Jugador TOCA DELIBERADAMENTE la Bola del Jugador o CAUSA que se mueva la Bola del Jugador — REPONER	1 GP
				EXCEPCIÓN 1: Autorizado por el Jugador o Concesiones EXCEPCIÓN 2: El Contrario levanta la Bola del Jugador que se encuentra en GREEN creyéndola suya por error EXCEPCIÓN 3: TODAS LAS ECCEPCIONES que se a plican al JUGADOR por el hecho de mover su Bola	0 GP
		INFLUENCIA EXTERNA (R9.6): Cualquier Persona (incluido un Jugador), cualquier animal, cosa natural o artificial y otra Bola en Movimiento, pero no lo son ni las Fuerzas Naturales, ni el Jugador y tolo que tiene que ver con él (su caddie, su equipo), ni el Contrario ni todo o que tiene que ver con él		Se REPONE. Si no se conoce el lugar, se estima	
	ERROR	El Jugador Repone su bola cuando no debía hacerlo y la juega El jugador NO REPONE una Bola Movida por una causa Ajena y la juega		Ha jugado desde Lugar Equivocado. No se añade la Penalización por Bola Movida si causó el jugador el movimiento de la Bola	PEN GRAL. (2GP en JG y Perd. H en JH)
	Bola Movida durante el Golpe	Si la Bola se mueve durante el Golpe o durante el BackSwing de ese Golpe y el Jugador ejecuta el Golpe (R9.1b)		El Golpe cuenta y la Bola NO SE REPONE	1 GP Si el Jugador causó el Movimiento
				Si la Bola estaba en el Área de Salida. La Bola no estaba en Juego	0 GP
MARCADOR de Bola movido	Si el Marcador (que marca una Bola levantada) ha sido levantado o movido (R9.7)		Debe ser repuesto (Marcador o Bola), incluso si ha sido movido por Fuerzas Naturales	Si lo ha movido un Jugador o el Contrario	1 GP con las excepciones que se permiten para la Bola
	Bola o MarcadordeBola mientras el juego estaba interrumpido antes de que el juego se reanude, incluido Fuerzas Naturales (R 5.7d/2)			REPONER o colocar un Marcador deBola en ese punto original	0GP

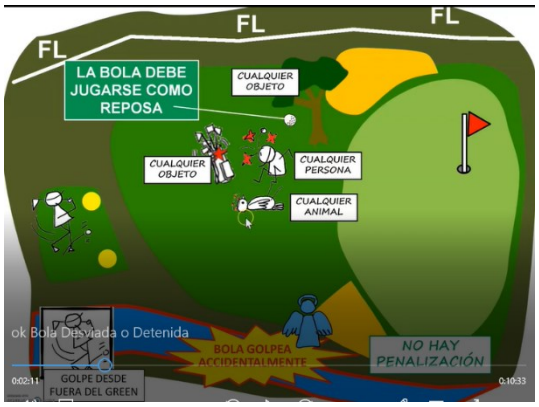
<table>
<tr><td rowspan="14">BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA</td><td rowspan="8">ACCIDENTALMENTE</td><td rowspan="4">Golpe desde FUERA de GREEN (R11.1)</td><td>Cualquier PERSONA</td><td colspan="2" rowspan="3">COMO REPOSA</td><td rowspan="8">0 GP</td></tr>
<tr><td>Cualquier ANIMAL</td></tr>
<tr><td>Cualquier OBJETO, natural o artificial</td></tr>
<tr><td>QUEDA SOBRE cualquier PERSONA, ANIMAL u OBJETO en Movimiento</td><td colspan="2">ALIVIO, dropar una Bola debajo del punto donde la Bola quedó en reposo. Pto. de Ref. y en el mismo Área del Campo. Si el Pto. de Ref. es en Green se COLOCA una Bola</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Golpe desde DENTRO de GREEN (R11.1)</td><td>Cualquier PERSONA</td><td colspan="2" rowspan="3">SE CANCELA. No cuenta el Golpe y se REPONE una Bolaen el punto en el que se había jugado el Golpe anteior</td></tr>
<tr><td>Cualquier ANIMAL</td></tr>
<tr><td>OBSTRUCCIÓN MOVIBLE</td></tr>
<tr><td>BOLA EN MOVIMIENTO</td></tr>
<tr><td>MARCADOR DE BOLA</td><td colspan="2" rowspan="2">COMO REPOSA</td><td rowspan="2">2 GP JG. En JH 0 GP</td></tr>
<tr><td>BANDERA en el hoyo, o quitada, o atendida o a quien la atienda</td></tr>
<tr><td>BOLA EN REPOSO en Green</td><td colspan="2">COMO REPOSA y la BOLA MOVIDA SE REPONE</td></tr>
<tr><td rowspan="6">DELIBERADAMENTE</td><td colspan="5">Si la Bola es deliberadamente deviada o detenida, siempre es por una PERSONA
Tiene que ser CONOCIDO O VIRTUALMENTE CIERTO
TOCA DELIBERADAMENTE la Bola en movimiento
POSICIONA DELIBERADAMENTE a una PERSONA, a un OBJETO, EQUIPAMIENTO CON INTENVIÓN DE INFLUIR en el movimiento de la Bola</td><td rowspan="6">PEN GRAL. (2 GP en JG y Perd. H en JH) para el Jugador causante. Si el Jugador le pide al causante que le pare la Bola, PG también para el jugador</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Golpe desde FUERA de GREEN (R11.2)</td><td rowspan="4">PERSONA</td><td rowspan="4">ALIVIO en base al pto. de Ref. al que habría ido la Bola de no haber sido desviada o detenida (Área dropaje de 1 palo y la misma Área del Campo)</td><td>Si el Pto. de Ref. es un Bunker, DROPARÁ en el Bunker.</td></tr>
<tr><td>Si el Pto. de Ref es en un Área de Penalización. DROPARÁ en el Área de Penalización o se aplicará el allivio de Área de Penalización (R17)</td></tr>
<tr><td>Si se estima que la Bola se hubiese ido FL se aplica G&Dis</td></tr>
<tr><td>Si hubiese ido a Green, COLOCAR una Bola en el Pto. de Ref.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Golpe desde DENTRO de GREEN (R11.2)</td><td>POR UNA PERSONA</td><td colspan="2" rowspan="4">SE CANCELA. No cuenta el Golpe y SE REPONE una BOLA en el punto en el que se había jugado el Golpe anteior</td></tr>
<tr><td>POR QUIEN ATIENDE LA BANDERA</td></tr>
<tr><td>POR UNA BANDERA DEJADA AD HOC</td></tr>
<tr><td>POR EQUIPAMIENTO DEJADO A PROPÓSITO</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="5">NO nos está PERMITIDO: ALTERAR las CONDICIONES FÍSICAS DELIBERADAMENTE del lugar al que pueda ir una Bola en movimiento. Y tampoco mover IMPEDIMENTOS SUELTOS ni OBSTRUCCIONES MOVIBLES mientras la Bola está en movimiento (R11.3)</td><td colspan="3">Mover, doblar o romper ninguna cosa FIJA o EN CRECIMIENTO</td></tr>
<tr><td colspan="3">Crear o eliminar IRREGULARIDADES</td></tr>
<tr><td colspan="3">Sacar o aplastar CHULETAS</td></tr>
<tr><td colspan="3">Quitar o aplastar TIERRA SUELTA FUERA DE GREEN</td></tr>
<tr><td colspan="3">Mover o situar IMPEDIMENTOS SUELTOS o OBSTRUCCIONES MOVIBLES
Mover un MARCADOR DE BOLA</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">SI que NOS ESTÁ PERMITIDO</td><td colspan="3">LEVANTAR una BOLA EN REPOSO EN EL GREEN</td><td rowspan="3">0 GP</td></tr>
<tr><td colspan="3">MOVER LA BANDERA que está siendo ATENDIDA o ha sido QUITADA</td></tr>
<tr><td colspan="3">O QUITAR EQUIPAMIENTO de un jugador</td></tr>
</table>

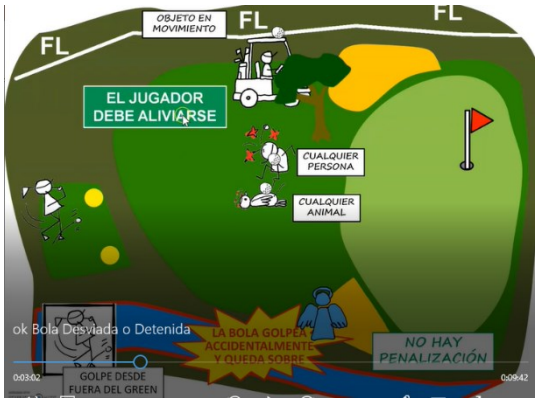
Bola en movimiento desviada o detenida

Marta Anduiza (Video) – BOLA DESVIADA O DETENIDA





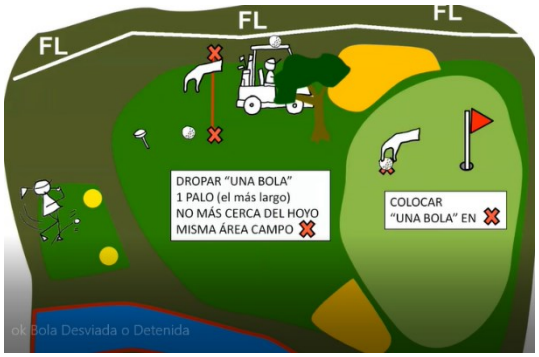




- Una bola en movimiento golpea accidentalmente a alguien o a algo
- O es desviada o detenida deliberadamente por una persona
- Tenemos que preguntarnos dos cuestiones:
  - La 1ª es si ha sido accidentalmente desviada o detenida, o ha sido deliberadamente
  - La 2ª es si el *Golpe* fue desde dentro del *Green* o desde fuera
- Esta imagen resume todas las situaciones que se pueden producir
- A la izquierda aquellas que se pueden producir accidentalmente y a la derecha las que se producen deliberadamente
- En verde oscuro cuando el *Golpe* fue ejecutado desde fuera del *Green* y en verde claro desde dentro del *Green*

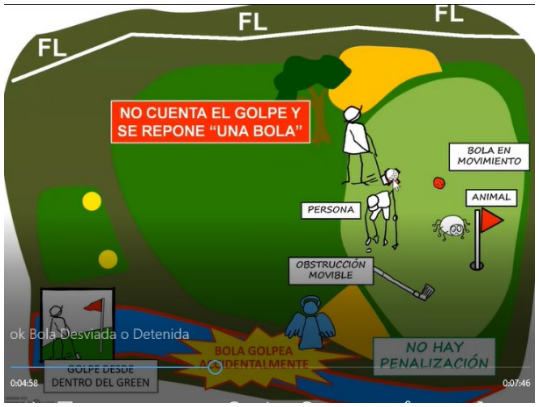
Golpe desde fuera del *Green*, la bola golpea accidentalmente:

- A cualquier persona
  - El jugador, el *Contrario*, un señor que pasaba por allí, un jugador del mismo partido o de otro, un cuidador del *Campo*
- A cualquier *Animal*
- A cualquier objeto
  - Natural o artificial
- No hay penalización y la bola debe jugarse como reposa



Golpe desde fuera del *Green*, la bola golpea accidentalmente a una persona, a un *Animal* o a un objeto en movimiento y la bola queda sobre ellos

- No hay penalización
- Hay que tomar alivio



- Se trata de *Dropar* una bola inmediatamente debajo del punto donde la bola quedó en reposo en el momento en que se encontraron el objeto y la bola (ej. buggy en movimiento)
  - Y ese punto es el punto de referencia para *Dropar* una bola a un palo
  - No más cerca del *Hoyo*
  - En la misma *Área del Campo* en el que se encuentra el punto de referencia
- Si el punto de referencia se encontrara en el *Green*
  - En lugar de *Dropar*, se coloca una bola en ese punto de referencia

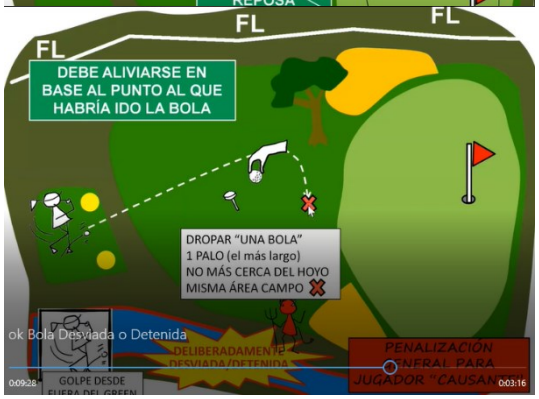


Golpe desde dentro del *Green*, la bola golpea accidentalmente a:

- Una persona, (cualquier persona)
- O golpea un *Animal* (cualquier *Animal*, gusanos, insectos, aves, perros)
- O a una *Obstrucción Movible* (cosa artificial suelta) incluido a una bola en movimiento

- No hay penalización
- No cuenta el *Golpe*, se cancela
- Se repone una bola en el punto en que se había ejecutado el *Golpe*





Un acaso como el anterior, *Golpe* desde dentro del *Green*, pero la bola es accidentalmente (nadie hace nada deliberadamente, ni sitúa nada deliberadamente para conseguir que la bola *Golpe*) es desviada por:

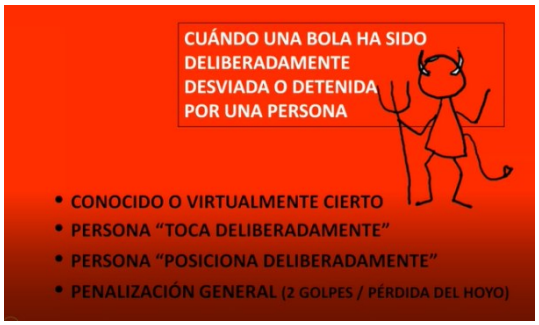
- Un *Marcador de Bola*
- O por el *Asta de la Bandera*
  - Que está en el *Hoyo*
  - O que está quitada
  - O que está atendida
- O por quien la atiende
- No hay penalización
- No se cancela el *Golpe*
  - Se juega como repose la bola

Hasta ahora hemos visto situaciones que se producen accidentalmente en que no tenían penalización por ese motivo, pero esta última situación que vamos a ver en la que un jugador juega un *Golpe* desde dentro del *Green* o golpea una bola que está en reposo en *Green*, ambas bolas están en reposo antes del *Golpe*.

- El jugador tiene 2 *Golpes* de penalización, sólo en *Juego por Golpes*, en *Juego por Hoyos* no hay penalización
- La bola se juega como reposa
- Y la *Bola Movida* debe ser repuesta

Ahora vamos a ver las situaciones en que la bola es deliberadamente desviada o detenida por una persona (deliberadamente sólo lo puede hacer una persona).

- El hecho tiene que ser *Conocido o Virtualmente Cierto*, es decir que todos los datos de que disponemos, al 95% de probabilidad nos indican que ese hecho se ha producido, aunque pueda existir una mínima duda sobre el asunto

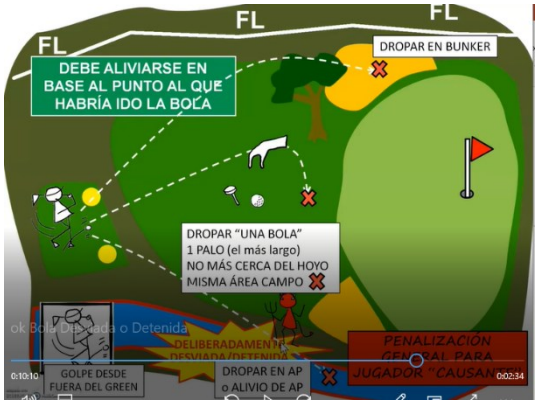


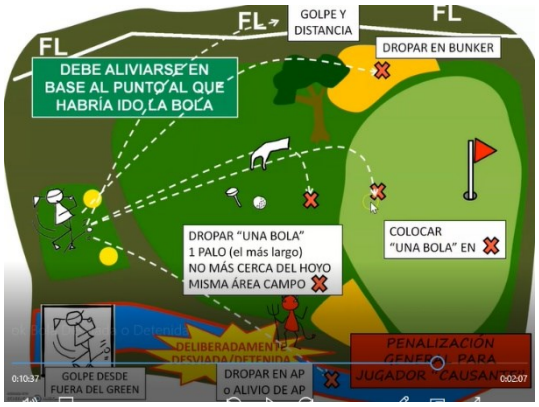
- La persona toca deliberadamente la bola en movimiento
- La persona posiciona deliberadamente a una persona, o un objeto, o *Equipamiento* con intención de influir en el movimiento de la bola
- La penalización es 2 *Golpes* en *Juego por Golpes* o pérdida del *Hoyo* en *Juego por Hoyos*

El primer caso es cuando el jugador ha ejecutado el *Golpe* desde fuera de *Green* y la bola es deliberadamente desviada o detenida por una persona

- *Penalización General* para el jugador causante (2 *Golpes* en *Juego por Golpes* y *Hoyo* perdido en *Juego por Hoyos*)
- Ej. la desvía ola detiene otro jugador. Si el jugador le dice "parámela, parámela". Penalización también para el jugador. Aquellos responsables son los que tienen penalización
- El jugador debe aliviarse en base al punto en que habría ido la bola de no haberse parado o desviado. Ese es el punto de referencia en que deberá *Dropar* una bola
    - En la distancia de un palo
    - No más cerca del *Hoyo*
    - En la misma área en que se encuentra el punto de referencia

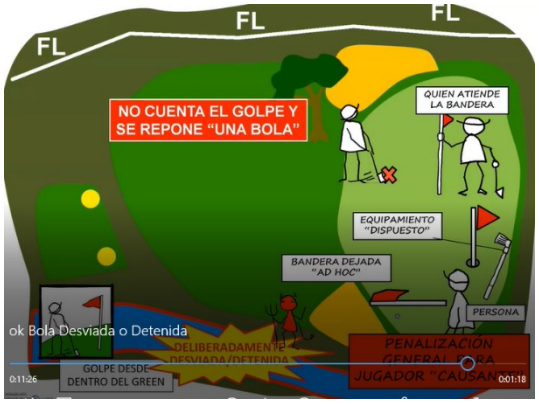
- Si el punto de referencia se encontrara en un *Búnker*, porque la bola habría ido al *Búnker* si no hubiese sido desvía o detenida
    - El jugador *Dropará* en el *Búnker*
- Si el punto de referencia se encontrara en un *Área de Penalización*, porque la bola habría ido al *Área de Penalización*
    - El jugador *Dropará* en el *Área de Penalización*, a un palo del punto de referencia
    - O proceder al alivio según nos permite el *Área de Penalización*, tomando como punto de referencia el punto donde se estima que la bola habría cruzado por última vez el *Área de Penalización*





- Si se estima que la bola habría ido *Fuera de Límites* de no haber sido desviada o detenida
  - El jugador procede según la regla del *Fuera de Límites*, jugando con la penalización de *Golpe y Distancia*
- Si la bola habría ido al *Green* de no haber sido desviada o detenida
  - El jugador deberá colocar una bola directamente en el punto de referencia

- Pasamos al caso de la bola jugada desde dentro del *Green* y es deliberadamente desviada o detenida por:
  - Una persona
  - Quien atiende el *Asta de la Bandera*



  - Un *Asta de la Bandera* dejada a propósito para influir en el movimiento de la bola
  - *Equipamiento* dejado apropósito
- *Penalización General* para el jugador causante (2 *Golpes* en *Juego por Golpes* y *Hoyo* Perdido en *Juego por Hoyos*)
- No cuenta el *Golpe*, se cancela
- Se repone una bola

- No se permite alterar deliberadamente las condiciones físicas del lugar al que puede ir a parar una bola en movimiento
- Ni mover *Impedimento Sueltos* ni *Obstrucciones Movibles* mientras la bola está en movimiento



  - Ni mover, doblar o romper ninguna cosa fija o en crecimiento
  - Ni crear o eliminar irregularidades
  - Ni sacar o aplastar chuletas
  - Ni quitar o aplastar arena o tierra suelta fuera de *Green*
  - Ni o podemos mover o situar *Impedimentos Sueltos* ni *Obstrucciones Movibles*
  - Ni mover un *Marcador de Bola*
- *Penalización General* para el jugador causante (2 *Golpes* en *Juego por Golpes* y *Hoyo* Perdido en *Juego por Hoyos*)

- Pero si que nos está permitido levantar una bola en reposo en *Green*
- O mover el *Asta de la Bandera* que está siendo atendida o ha sido quitada
- O quitar *Equipamiento* de un jugador



Bola en reposo movida

Marta Anduiza (Video) – BOLA EN REPOSO MOVIDA



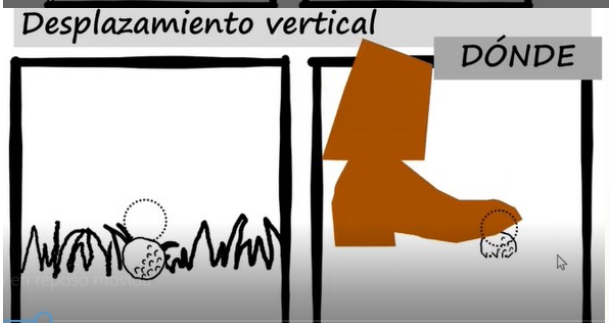
CUÁNDO

- Una bola se ha movido cuando ha dejado su punto de reposo original y va a reposar a cualquier otro punto



CUÁNTO

- Simplemente tiene que dejar su punto de reposo punto de reposo original y reposar en otro punto
- En la viñeta, ambas bolas se han movido



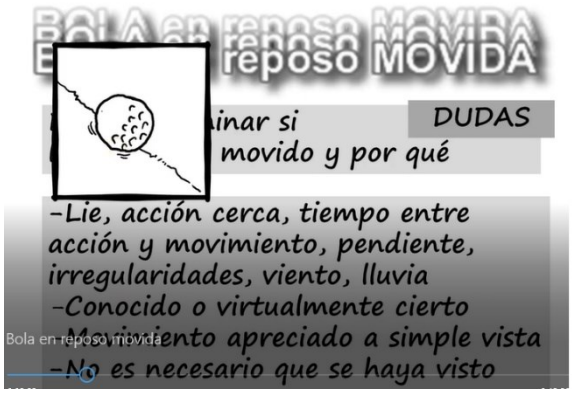
DÓNDE

- No referimos s aun movimiento ya sea horizontal, vertical, diagonal que se alejen del punto original de reposo
- En la primera viñeta de la izquierda, la bola reposa sobre unas hierbas que ceden por su peso y la bola cae, se ha desplazado verticalmente
- En la viñeta de la derecha, sucede lo mismo
- Ambas bolas se han movido

OSCILA

- En este caso la bola oscila
- Se considera que no se ha movido porque aunque ha dejado su punto de reposo original, pero y no ha ido a reposar a cualquier otro punto

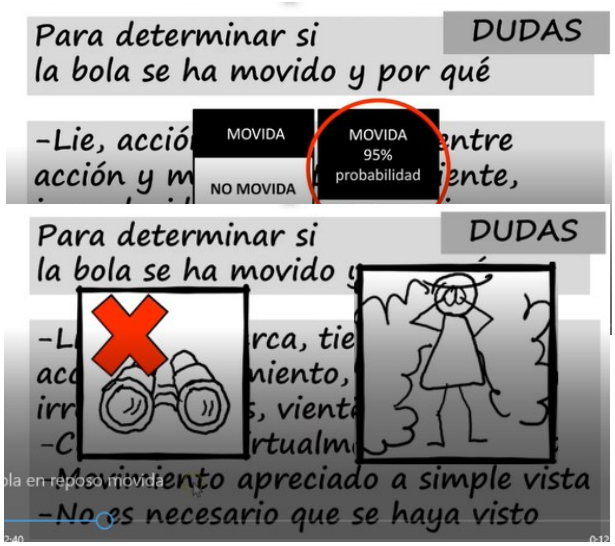


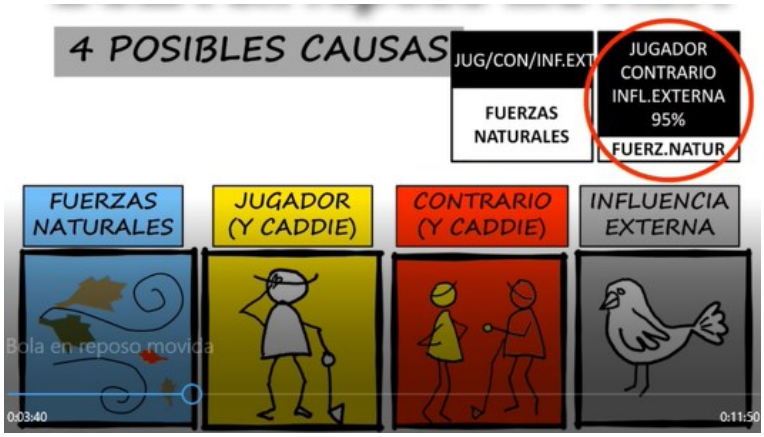


DUDAS

- Para determinar si la bola se ha movido y por qué, tendremos que tener en consideración:
  - El *Lie* de la bola
  - Si se ha cometido alguna acción cerca
  - El tiempo transcurrido entre la acción y el movimiento de la bola
  - Si hay pendiente
  - Si irregularidades en el terreno
  - Si hay viento o lluvia

- Además, para determinar si la bola se ha movido tiene que ser *Conocido* o *Virtualmente Cierto* que se ha movido, esto significa que toda la información de que disponemos indica que hay al menos un 95% de probabilidades de que la bola se haya movido
- El movimiento tiene que ser apreciado a simple vista
- Y no es necesario que se haya visto, puede que el jugador no haya sido testigo, pero la información de que dispone le indica que esa bola se ha movido

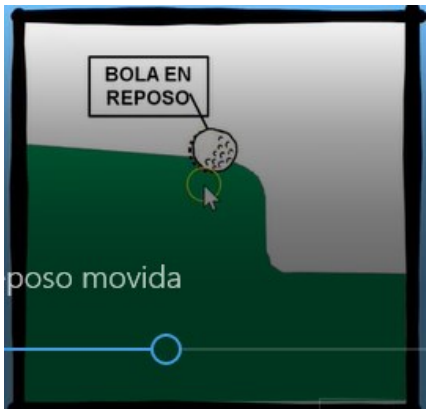




4 POSIBLES CAUSAS

- Las *Fuerzas Naturales* (viento, agua, gravedad)
- El jugador
- El *Contrario*
- Una *Influencia Externa*
- Para considerar que el jugador, el *Contrario* o una *Influencia Externa* ha movido la bola, tiene que ser *Conocido* o *Virtualmente Cierto*
  - Si no hay un 95% de probabilidades se considera que quien ha movido la bola han sido las *Fuerzas Naturales*

1ª causa FUERZA NATURALES







- Una bola queda en reposo y la gravedad o el viento la mueve
  - La bola se juega desde el nuevo punto de reposo
  - No hay penalización





- Una bola queda en reposo y el agua la mueve
  - La bola se juega desde el nuevo punto de reposo
  - No hay penalización

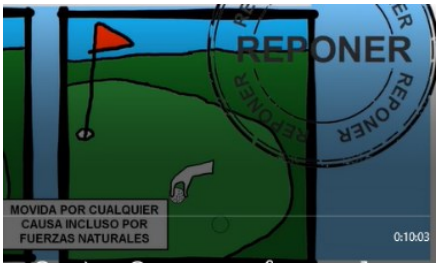


1ª causa FUERZA NATURALES EXCEPCIÓN

- Cuando la bola está en *Green*, se levanta y se repone y seguidamente se mueve, por cualquier causa, incluidas las *Fuerzas Naturales*

Esa bola hay que reponerla







2ª causa EL JUGADOR

- Si el jugador levanta, toca deliberadamente la bola o causa que se mueva su bola
  - Tiene un *Golpe* de penalización y
  - Debe reponerla la bola en el punto en el que estaba originalmente

Ejemplo 2

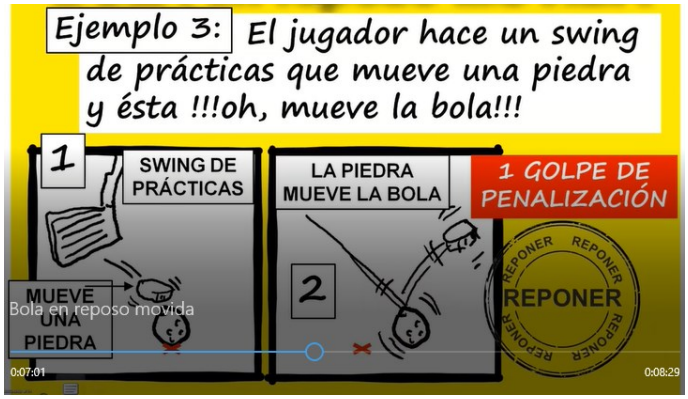
- Si el jugador hace un swing de prácticas y mueve la bola
- No ha jugado un *Golpe*, ha causado que se mueva la bola



  - Tiene un *Golpe* de penalización y
  - Debe reponerla la bola en el punto en el que estaba originalmente

Ejemplo 3

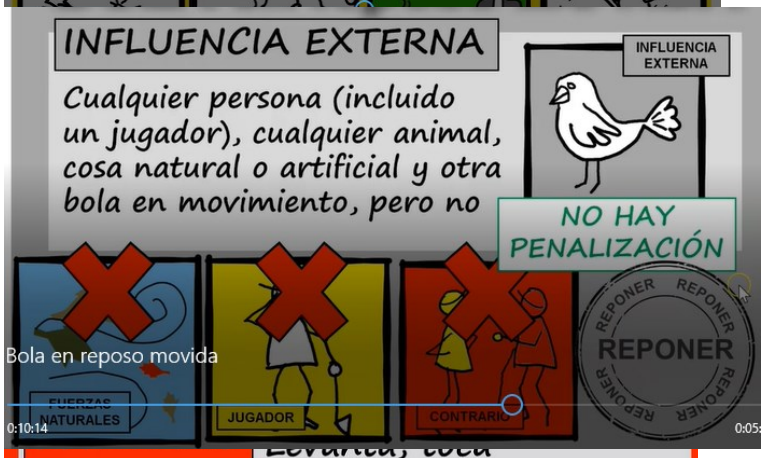
- Si el jugador hace un swing de prácticas que mueve una piedra y esa piedra golpea la bola y mueve la bola
- No ha jugado un *Golpe*, ha causado que se mueva la bola
  - Tiene un *Golpe* de penalización y
  - Debe reponerla la bola en el punto en el que estaba originalmente



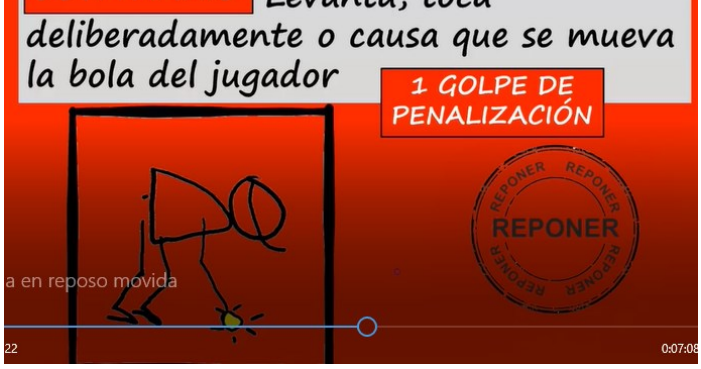


EXCEPCIONES, no hay penalización

- 1ª Cuando lo tiene permitido por una Regla. Una Regla le permite *Droparla*, reponerla, moverla
- 2ª Mientras la está buscando, por un movimiento accidental
- 3ª Cuando la bola está en *Green* si se mueve por un movimiento accidental
- 4ª Cuando está llevando a cabo procedimientos y accidentalmente la mueve



3ª causa, el *CONTRARIO*



- En *Juego por Hoyos* (*Match Play*). Si el *Contrario* levanta, toca deliberadamente o causa que se mueva la bola del jugador
  - Tiene un *Golpe* de penalización y
  - La bola debe ser repuesta

EXCEPCIONES, no hay penalización para el *Contrario* al tocar, levantar o causar que se mueva la bola del Jugador

- 1ª Si está autorizado por el jugador o si se ha concedido el siguiente *Golpe*, el *Hoyo* o el Match
- 2ª El *Contrario* levanta la bola que se encuentra en *Green*, creyéndola suya por error
- 3ª Todas las excepciones que se aplican al Jugador por el hecho de mover su bola



4ª causa, la *INFLUENCIA EXTERNA*

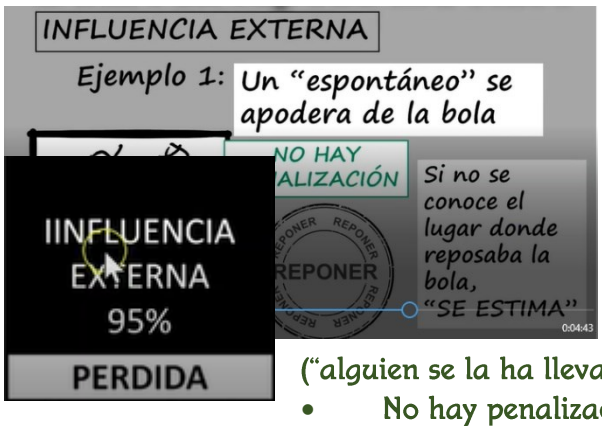
- ¿Qué es una *Influencia Externa*:
  - Cualquier persona (incluido un jugador)

- Cualquier *Animal*
- Cosa natural o artificial y
- Otra bola en movimiento

- No son *Influencia Externa*
  - Las *Fuerzas Naturales*
  - Ni el Jugador ni todo lo que tiene que ver con él (su *Caddie*, su equipo, etc.)
  - El *Contrario* ni todo lo que tiene que ver con él (su
- No hay penalización y
- La bola debe ser repuesta

Ejemplo 1

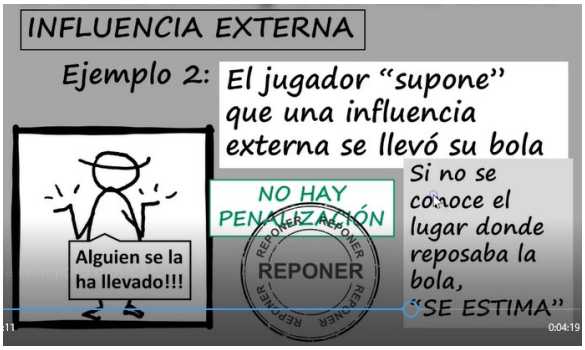
- Un espontáneo se apodera de la bola (un señor que pasaba por allí, un jugador de otro partido, o un jugador del mismo partido pero que no tiene nada que ver con él

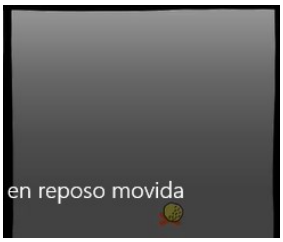


- No hay penalización y
- La bola se repone
  - Si no se conoce el lugar donde reposaba la bola, se estima

Ejemplo 2

- El jugador supone que una *Influencia Externa* se llevó su bola ("alguien se la ha llevado, estaba aquí segurísimo)
- No hay penalización y
- La bola se repone
  - Si no se conoce el lugar donde reposaba la bola, se estima
  - Tiene que ser *Conocido* o *Virtualmente Cierto* que esa bola fue movida por una *Influencia Externa* , 95%, si no, se considera perdida

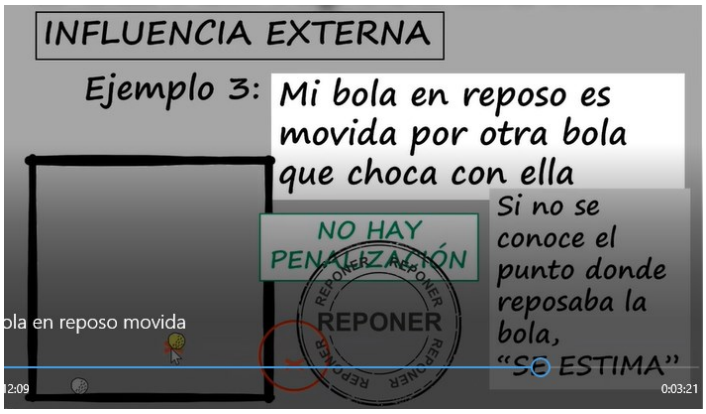




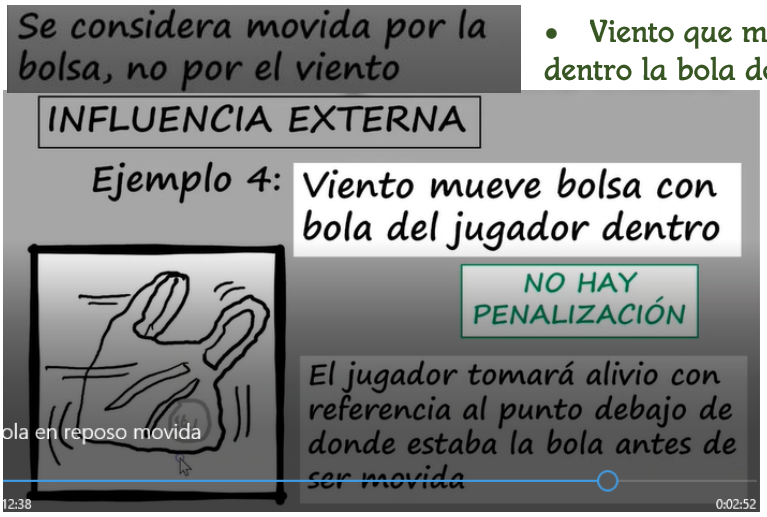


Ejemplo 3

- La bola del Jugador es movida por otra bola que choca con ella
- Nos vamos a ocupar nada más que de la bola del Jugador, bola en reposo movida. La otra bola se trata en otro tema (bola en movimiento desviada o detenida)
- No hay penalización y
- La bola se repone
  - Si no se conoce el lugar donde reposaba la bola, se estima



Ejemplo 4



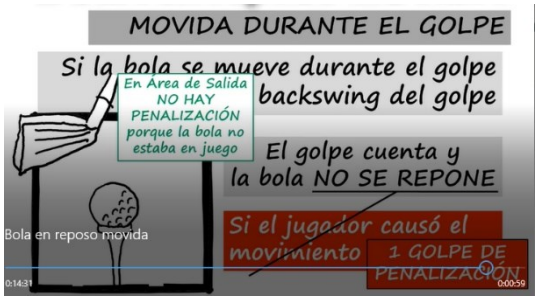
- Viento que mueve una bolsa que tiene dentro la bola del Jugador
- detenida
- No hay penalización y
- Se considera que la bola ha sido movida por la bolsa, no por el viento
- El Jugador tomará alivio con referencia al punto debajo de donde estaba la bolsa antes de ser movida



ERROR

Error que puede cometer el jugador

- Caso 1, una bola en reposo es movida por el viento. Esa bola debe jugarse desde su nuevo punto de reposo, pero el jugador la repone y la juega desde el punto original
- Caso 2, una bola es movida por una causa ajena. El Jugador en lugar de reponerla, la juega desde ese punto
- En ambos casos el Jugador ha jugado desde un *Lugar Equivocado*
- Tiene la *Penalización General* pero no se aplica la penalización por *Bola Movida* si causó el jugador el movimiento de la bola



DURANTE EL *GOLPE*

Si la bola se mueve durante el *Golpe* o durante el backswing de ese *Golpe* y el jugador ejecuta el *Golpe*

- El *Golpe* cuenta y la Bola no se repone
- Si el Jugador causó el movimiento tendrá un *Golpe* de Penalización
- Pero recordemos que, si la bola estaba en el *Área de Salida*, no hay penalización porque la bola no estaba en juego



MARCADOR DE BOLA LEVANTADO O MOVIDO

Nos referimos a un *Marcador* de una bola que ha sido levantada

- Debe ser repuesto
  - Incluso aunque haya sido movido por *Fuerzas Naturales*
  - Se puede reponer el *Marcador* o directamente la Bola que estaba marcando
- Si lo ha movido un jugador o el *Contrario* tiene un *Golpe* de Penalización con las excepciones que se permiten para la Bola

<u>Cuesiones con la Bola en Movimiento (Regla 11.1) y golpear la Bola (R 10).</u>

¿Que está igual?

- Si tu bola en Movimiento golpea Accidentalmente a cualquier persona o *Influencia Externa*, el resultado de dónde la bola va a detenerse es aleatorio y la bola se jugará tal y como reposa.
- Todavía hay una penalización en el *Juego por Golpes* si un *Golpe* desde el *Green* golpea otra bola que también está en el *Green*.
- El método permitido para ejecutar un *Golpe* no ha cambiado. Anclar el palo sigue sin estar permitido.

¿Qué es nuevo?

- No habrá penalización si tu bola en Movimiento te golpea Accidentalmente, a tu *Caddie* o a tu *Equipamiento*. Solo hay una penalización si el desvío es deliberado. Hay penalización si posicionas Deliberadamente el *Equipamiento* para detener una bola si se golpea demasiado fuerte, y entonces la bola golpea el *Equipamiento*.
- Si tu bola golpea Accidentalmente a tu *Contrario* en *Match Play*, la opción de volver a jugar el *Golpe* ha sido eliminada y la bola se jugará como repose sin penalización para nadie.
- Todos los desvíos accidentales ahora se tratan de la misma manera. El doble *Golpe*, la bola que te golpea o a tu *Caddie*, a tu *Contrario* o a una *Influencia Externa* tienen el mismo resultado: no hay penalización y la bola se juega como reposa.
- No está permitido ejecutar ningún *Golpe* en CUALQUIER LUGAR mientras estés a horcajadas o sobre la *Línea de Juego*. Anteriormente, esto solo se aplicaba a un *Golpe* en el *Green*.
- Ahora puedes marcar tu bola en el *Green* en cualquier momento, incluso cuando otra bola está en movimiento. Por ejemplo: si no marcaste tu bola y crees ahora que otra bola jugada desde el *Green* puede golpearla, según las nuevas reglas, tú o tu *Caddie* podéis levantarla y no habrá penalización para ninguno de los jugadores (igual que puedes levantar el *Asta de la Bandera* que está tirada en el suelo).
- Tu putt ya no se cancela y vuelve a jugar si tu bola en Movimiento golpea un objeto inanimado, pero en movimiento, como una hoja. Tu *Golpe* contará y la bola se jugará donde sea que ahora reposa. Sin embargo, tu *Golpe* aún debe ser cancelado y repetido si tu bola golpea Accidentalmente a una persona (que no sea la persona que está atendiendo el *Asta de la Bandera*) o cualquier *Animal*. OJO esto se matiza en 2023 y no se cancela en ciertos casos (animales IISS, jugador, palo, etc)

Reglas con Penalización de Un *Golpe*

1.3c (4)	Múltiples infracciones de procedimiento
4.2c (1)	Levantar la Bola para ver si está cortada / agrietada (Proc.)
5.6a	Demora irrazonable del juego (Primera infracción)
7.3	Levantando la bola para identificarla (Procedimiento)
9.4b	Levantar / Tocar / Mover la bola del jugador (Jugador)
9.5b	Levantar / Tocar / Mover la bola del jugador (*Contrario*)
9.7b	Levantar / Mover *Marcador de Bola*
13.3a	Bola colgando del *Hoyo* (después del tiempo de espera)
14.1a	Marcar la bola para ser levantada / reemplazada (Proc.)
14.1b	*Caddie* levanta la bola sin autorización
14.1c	Limpieza de la bola levantada cuando no está permitido
14.2b (1)	Bola reemplazada por alguien no permitido
14.2b (2)	Bola reemplazada de manera incorrecta
14.3b (3)	Bola dropada de manera incorrecta (jugada desde el *Área de Alivio*vio)
15.1a ej1	Eliminación de *Impedimentos Sueltos* donde la bola debe ser reemplazada
15.1b	*Bola Movida* al eliminar *Impedimento Suelto*
15.3b (2)	Bola que interfiere con el juego (Procedimiento)
15.3b (2)	Bola que interfiere con el juego (se levanta cuando no es necesario)
16.1c (2)	Alivio fuera del *Búnker* para bola en el *Búnker*
16.4	Levantando la bola para ver si el alivio permitía sin una creencia razonable
16.4	Levantar la Bola para ver si se permite alivio (procedimiento)
17.1d	Alivio fuera del *Área de Penalización* para bola en *Área de Penalización*
17.2a	Una bola jugada en un *Área de Penalización* viene a descansar en la misma o en otra *Área de Penalización*
17.2a (1)	Alivio adicional fuera del *Área de Penalización* después de *Dropar* en *Área de Penalización*
17.2b	Bola jugada desde *Área de Penalización* Perdida / *Fuera de Límites* / Injugable Fuera del *Área de Penalización*
17.2b	Mayor alivio fuera del *Área de Penalización* después de *Dropar* en *Área de Penalización*
18.1	Penalización de *Golpe y Distancia* permitida en cualquier momento
18.2b	*Bola Perdida* o *Fuera de Límites*

19.2	Alivio para una bola injugable en el *Área General* / Putting *Green*
19.3a	Alivio para bola injugable en *Búnker*

Descalificación por Error del Jugador no corregido a tiempo en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

3.3c	Dejar de Embocar
6.1b (2)	Bola jugada desde fuera del *Área de Salida* al comenzar un *Hoyo* en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)
6.3c(1)	Golpear una *Bola Equivocada*
14.7b (1)	Jugar desde un *Lugar Equivocado* (*Grave Infracción*)
22.3	Jugar fuera de turno (Foursomes y Threesomes)

Realizar el siguiente *Golpe* desde donde se hizo el anterior

4.2b	Bola dañada mientras juega *Hoyo*
6.4a (2)	Jugando Fuera de Turno en *Match Play* (Opción)
11.1b Ej2	Bola jugada desde *Green* accidentalmente golpea a cualquier persona, *Animal* o *OBSTRUCCIÓN MOVIBLE* en *Green*
11.2c (2)	Bola jugada desde *Green* deliberadamente desviada / detenida
13.2b (2)	Bola jugada desde *Green* deliberadamente desviada / detenida por la persona que atiende el *Asta de la Bandera* (alivio bajo la R 11.2c (2))
17.1d	Alivio para bola en *Área de Penalización*
17.2a	Bola jugada desde *Área de Penalización* va a reposar en la misma o en otra *Área de Penalización*
17.2b	Bola jugada desde *Área de Penalización* perdida, *Fuera de Límites* o Injugable fuera del *Área de Penalización*
18.1	Alivio bajo penalización de *Golpe y Distancia*
18.2b	*Bola Perdida* o *Fuera de Límites*
19.2a	Alivio para bola injugable en *Área General* / *Green*
19.3a	Alivio para bola injugable en *Búnker*
21.4b	Jugando fuera de turno en Threer-balls MP (JH) (Opción)
22.3	Juegos Laterales fuera de orden en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Las 15 Reglas que todo golfista Debería Conocer

LAS 15 REGLAS QUE TODO GOLFISTA DEBERÍA CONOCER

En vigor desde el 1 de Enero de 2019

BOLA MOVIDA

1 Bola Movida Durante la Búsqueda



- Si mueves la bola de cualquier otro jugador (incluida tu propia bola) mientras estas buscándola, **no hay penalización, solo tienes que reponer la bola.**

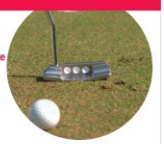
2 Bola Movida en Green



- Si accidentalmente mueves la bola de cualquier jugador (incluida tu propia bola) en el green, **no hay penalización, solo tienes que reponer la bola.**
- Una vez hayas levantado y repuesto tu bola en el green, **tu bola debe jugarse desde ese punto de reposo**. Si posteriormente se mueve, siempre deberás reponerla sin importar que causó el movimiento, incluyendo el viento o la gravedad.

GREEN

3 Reparar daños



- **Puedes reparar casi toda clase de daños** en el green , incluyendo:
  - Marcas de clavos
  - Daños de animal
  - Cualquier daño causado por una persona o una bola

4 Tocar la Línea de Juego



- **Puedes tocar tu línea de juego** por cualquier motivo (incluso en el green).

5 Asta de la Bandera



- Si tu bola golpea el asta de la bandera sin estar atendida y dejada en el hoyo, **no hay penalización.**

BUNKERS y ÁREAS DE PENALIZACIÓN

6 Relajación de las Restricciones en los Bunkers



- **Puedes tocar o mover** impedimentos sueltos en un bunker, pero ten cuidado no muevas tu bola al hacerlo o serás penalizado con un golpe.
- **No puedes tocar** la arena con tu palo cuando este próximo a la bola, o durante el backswing.
- **Tampoco puedes tocar** la arena en ningún lugar para probar su condición o cuando realizas un swing de práctica.

7 Acciones Permitidas en las Áreas de Penalización



- **Tienes permitido:**
  - Apoyar tu palo
  - Realizar swings de práctica
  - Aliviarte con penalización
  - Tocar el agua
  - Quitar Impedimentos Sueltos

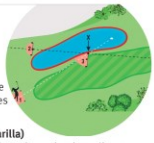
TOMAR ALIVIO

8 Dropar y Medir el Área de Alivio



- **Dropa** tu bola **desde la altura de la rodilla** para que caiga dentro del área de alivio y quede en reposo dentro de la misma.
- Tu área de alivio **es de uno o dos** palos de longitud, medidos desde el punto de referencia (basado en la Regla bajo la cual estés tomando alivio).
- Mide la longitudes de palo utilizando **el palo más largo que tengas en tu bolsa** a excepción del putter.

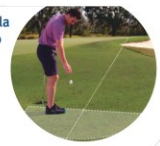
9 Alivio de Área de Penalización (A.P.)



- Con un golpe de penalización, tienes **dos** opciones para aliviarte de un A.P. amarilla y **tres** opciones de un A.P. roja.

1. **Golpe y Distancia (roja o amarilla)**
   Jugar desde el área de alivio basada en donde realizaste tu anterior golpe.
2. **Alivio en Línea Hacia Atrás**
   Dropar una bola, dentro de la longitud de un palo a cada lado de una línea recta que está basada en una línea hacía atrás del hoyo y que pasa por el punto donde tu bola cruzó por última vez el margen del A.P., pudiendo ir para atrás tanto como desees.
3. **Alivio Lateral (solo roja)**
   Dropar una bola, dentro de un área de alivio de dos palos de longitud medidos desde donde tu bola cruzó por última vez el margen del A.P., y que no está más cerca del hoyo que ese punto.

10 Permitido Sustituir la Bola Al Tomar Alivio



- Puedes usar **tu bola original u otra bola** cuando tomes alivio con o sin penalización.

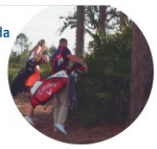
JUGAR UNA BOLA

11 Desvíos Accidentales



- **No hay penalización** si tu bola en movimiento es accidentalmente desviada, incluido:
  - Tu
  - Tu equipamiento
  - Tu compañero
  - Tu caddie
  - Al golpearla más de una vez
- Generalmente, tu bola se jugará desde **donde quede en reposo.**

12 Tiempo de Búsqueda



- Tienes **tres minutos** para buscar tu bola antes de que se considere perdida.

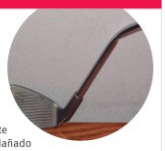
13 Ayuda en la alineación



- **No está permitido** que tu caddie o tu compañero permanezca en o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de tu bola mientras que estás tomando tu stance y hasta que ejecutes el golpe.
- Si comienzas a tomar tu stance con tu caddie o tu compañero detrás de tu bola, puedes **retirarte y comenzar de nuevo** sin penalización.

EQUIPAMIENTO

14 Palo dañado



- **No puedes sustituir** cualquier palo que hayas dañado durante la vuelta.
- Comprueba **si se aplica la Regla Local Modelo G-9**, la cual te permite sustituir un palo roto o dañado considerablemente.

15 Libro de Campo



- Hay **límites en el tamaño y escala** de los materiales para la lectura del green que están permitidos utilizar.
- Esto **se aplica a todos los materiales**, incluyendo los libros de campo, pero solo cuando los usas para leer el green cuando juegas desde el, o cuando utilizas el putter desde cualquier otro lugar.
- Si tienes dudas, deberías **preguntar al Comité** antes de comenzar tu vuelta.



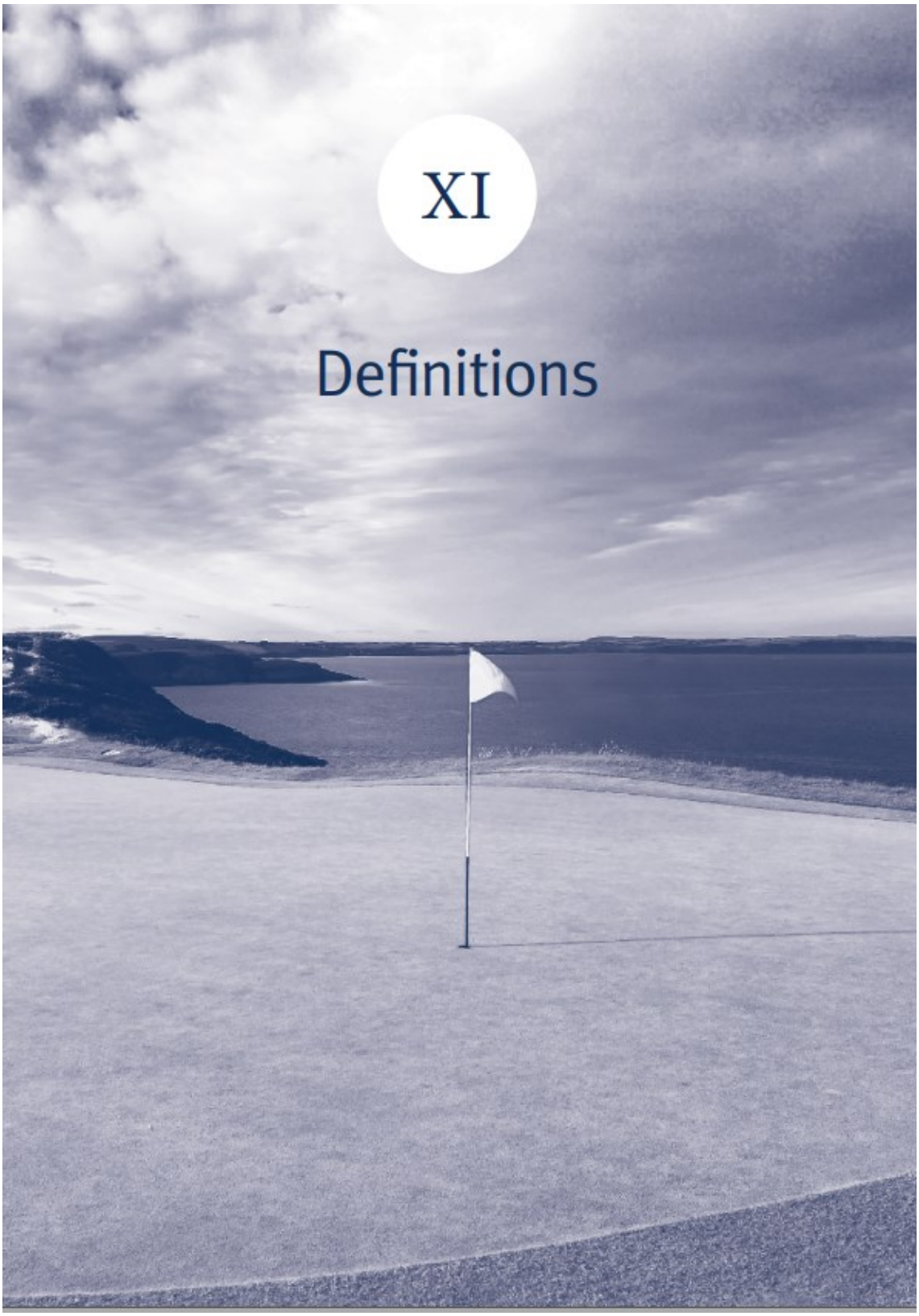
App Reglas de Golf

Disponible GRATIS para dispositivos iOS y Android

App Store Google Play

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE GOLF

Para una mayor información o cualquier consulta relacionada con las Reglas de Golf 2019, ponte en contacto, con el Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf a través de la siguiente dirección de correo electrónico: **comitereglas@rfegolf.es**


XI
Definitions

Definiciones

DEFINICIONES O ACLARACIONES OMITIDAS las Reglas 2023

Muchas Aclaracciones del 2019 ya se incluyen en las Definiciones del 2023.

DEFINICIONES ANTIGUAS CAMBIADAS, No Incluidas en las Reglas 2019

En letra verde.

DEFINICIONES ANTIGUAS OMITIDAS, No Incluidas en las Reglas 2019

En letra azul.

***COMITÉ* DE REGLAS Y *ÁRBITROS* – FGP¶DEFINICIONES "INTERNAS"**

Aunque las Reglas existen desde 1744, no fue hasta 1886 que una versión particular de las Reglas (las del Club de Golf Royal Isle of Wight) incluyó una sección de Definiciones.

Para 2019, la Sección de Definiciones de las Reglas contiene 74 términos definidos (había 51 en 2018) que comienzan con "*Agua Temporal*" y terminan con "Zona de Juego Prohibido".

Además de los 74 términos existentes en la sección de Definiciones, hay numerosas definiciones "internas" un tanto ocultas, intercaladas dentro de las Reglas de Golf y de las nuevas Interpretaciones, que deben aprenderse si se desea tener un buen conocimiento práctico de las Reglas. La siguiente tabla es un intento de recoger la mayoría de estas definiciones "internas".

Acciones Razonables

Excepción 4 a la R 9.4b, Interpretación 9.4b/5

En muchas situaciones, las Reglas requieren al jugador desarrollar acciones cerca o al lado de la bola (como levantar, marcar, medir, etc.). Si la bola es Accidentalmente movida mientras se toman esas "acciones razonables", la Excepción 4 a la R 9.4 se aplica.

Sin embargo, hay otras situaciones cuando el jugador está tomando acciones más lejos de la bola donde, aunque la bola podría haberse movido como resultado de esas acciones, se aplicaría también la Excepción 4 porque las mismas son "razonables".

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola con el propósito de aliviarse y Accidentalmente patea una piedra o se le cae un palo que golpea y mueve la bola.
- A cierta distancia delante de la bola, el jugador quita estacas y cuerdas (OM) usadas para paso y control del público, y al quitar una de las estacas hace que las otras se suelten y caigan al suelo, moviendo su *Bola en Juego*.
- El jugador restaura la *Línea de Juego* barriendo y quitando arena del ante*Green* con su gorra según la R 8.1d (Restaurando Condiciones Empeoradas Después que la Bola Fue a Reposar), y la arena se esparce sobre la bola y hace que se mueva.

En otras situaciones, la Excepción 4 a la R 9.4 no se aplica porque las acciones del jugador no fueron "razonables".

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola para tomar alivio y, frustrado, patea una piedra que Accidentalmente golpea y mueve la bola.
- El jugador arroja un palo al *Área de Alivio* preparándose para medir, y el palo Accidentalmente golpea y mueve la bola.
- El jugador levanta un rastrillo o su palo del *Búnker* y lo arroja fuera del mismo. El rastrillo o el palo caen dentro del *Búnker*, golpeando y moviendo la bola.

Actos No Relacionados

R 1.3c(4), Interpretación 1.3c(4)/3

Actos no relacionados en el contexto de la R 1.3c(4) son actos de un jugador que son de un tipo diferente o asociados con un proceso diferente. Ejemplos de actos no relacionados donde se aplican penalizaciones múltiples incluyen:

- Hacer un swing de práctica que toca la arena en un *Búnker* y doblar una rama de árbol que está por encima e interfiere con el swing del jugador.
- Mover una *Obtrucción Inamovible* que mejora el área de swing del jugador y presionar hacia abajo el césped detrás de la bola.

Actos Relacionados

R 1.3c(4), Interpretación 1.3c(4)/3

Ejemplos de actos relacionados en el contexto de la R 1.3c/4 donde se aplica una sola penalización incluyen:

- Realizar varios swings de práctica tocando la arena en un *Búnker*.
- Solicitar dos *Consejos* diferentes, tales como qué palo usó el jugador y cuál es la dirección del viento, ambos relacionados al proceso de selección del palo a utilizar en el próximo *Golpe*.

Acucharar

R 10.1a, Interpretación 10.1a/1

Un jugador desliza un palo debajo de la bola y apoya suavemente la bola en la cara del palo. El jugador luego levanta y mueve la bola usando un Movimiento hacia adelante y arriba. Mover la bola así es acucharla.

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 *Área de Penalización,* 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 *Impedimentos Sueltos* o, cuando estén en el terreno, *Agua Temporal*, a elección del jugador.
- ***El Hielo Fabricado*** es una *Obstrucción.*



Q.308 El estado del hielo fabricado en el *Campo* de golf es una *Obstrucción*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Agua Temporal*.

Q.441 Cualquier acumulación temporal de agua en el *Campo* que sea visible antes o después de que un jugador tome su *Stance* es *Agua Temporal*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Agua Temporal*.

Q.478 Un jugador no puede tomar alivio del *Agua Temporal* dentro de un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Agua Temporal*.

Q.490 El alivio del *Agua Temporal* no está disponible desde dentro de un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Agua Temporal*.

Q.582 Un jugador puede tratar la nieve en el suelo como *Agua Temporal* y tomar alivio en consecuencia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Agua Temporal* e *IS*.

Q.613 Suelo fangoso no es necesariamente *Agua Temporal* en las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Agua Temporal*.

1.- El *Agua Temporal* incluye charcos causados por la lluvia en un *Green*.
Verdadero. Definición de *Agua Temporal*.

6. Para que el alivio sin penalización esté disponible, el *Agua Temporal* debe estar visible antes de que el jugador tome su *Stance*.
Verdadero. Definición de *Agua Temporal*.

30. DEFINITION OF TEMPORARY WATER

Which is TRUE regarding temporary water?

A. Dew is temporary water.
B. Manufactured ice is temporary water.
C. Snow, natural ice and frost are either temporary water or loose impediments at the option of the player.
D. Temporary water is any temporary accumulation of water on the surface of the ground that is not in a penalty area and can be seen before or after the player takes a *Stance*.

Answer is D (TRUE). Definition of Temporary Water

Agua Accidental

"Agua accidental" es cualquier acumulación temporal de agua en el *Campo*, que no esté en un *OA* y que sea visible antes o después de que el jugador se *coloque*. **La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son *agua accidental* o *Impedimentos Sueltos*,** a elección del jugador. El hielo manufacturado es una *Obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua accidental*. Una bola está en *agua accidental* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *agua accidental*.

Agujero de Animal

Cualquier agujero en el terreno hecho por un *Animal,* **excepto** los hechos por *Animales* que también son definidos como *Impedimentos Sueltos* (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.*

Agujero de *Animal* /1 – Una Huella de *Animal* o Marca de Pezuña Aislada No Es Un Agujero de *Animal*

Una huella de *Animal* aislada, que no conduce a un *agujero de Animal* no es un *agujero de Animal* hecho por un *Animal*, es una irregularidad de la superficie de la cual no se permite el alivio sin penalización. Sin embargo, cuando dicho daño esté en el *Green*, puede ser reparado (Regla 13.1c(2) – Mejoras Permitidas en el *Green*))

Q.423 Un agujero hecho por un reptil no se considera una *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Animal*, *Agujero de Animal* y *Condición Anormal del Campo*.

Q.429 En las Reglas de Golf, un pájaro es un *Animal*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Animal*.

Q.472 Los insectos se definen como *Animales* dentro de las Reglas de Golf. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Animal*.

Q.602 Un jugador no puede tomar alivio cuando su bola se encuentra en un agujero que obviamente fue cavado por un perro. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1 y Definiciones de *Agujero de Animal* y *Animal*.

Q.611 Un jugador puede tomar alivio de un *Hoyo* hecho por un *Animal* en un búnker, pero no en un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.1a (2).

15. La bola de un jugador en el rough se encuentra en el material suelto causado por un conejo que cava un *Hoyo*. El jugador tiene derecho a alivio.
Verdadero. Definición de agujero de *Animal*.

Alivio en línea hacia atrás

R 17.1d(2), R 19.2b

Para una bola en un *Área de Penalización*, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola en un *Área de Alivio* basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el *Hoyo* y pasa por el punto donde se estima que la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*.

Para una bola injugable, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola en un *Área de Alivio* basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el *Hoyo* y pasa por el punto de reposo original de la bola.

Anclando el Palo

R 10.1b

Al ejecutar un *Golpe*, el jugador no debe anclar el palo, ya sea:

- Directamente, manteniendo el palo o una de las manos que lo empuñan, contra cualquier parte del cuerpo, (excepto que puede mantener el palo o una de las manos que lo empuñan contra la otra mano o antebrazo), o
- Indirectamente, mediante el uso de un "punto de anclaje", manteniendo un antebrazo contra cualquier parte del cuerpo, para hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer el swing con el palo.

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).

16. DEFINITION OF *ANIMAL* and DEFINITION OF *ANIMAL* HOLE

Which is TRUE about an *Animal* or an *Animal* hole?

A. An *Animal* is all living members of the *Animal* kingdom.

B. An *Animal* hole includes a hole dug by *Animal*s such as insects and worms.

C. The material removed by an *Animal* is not considered part of the *Animal* hole.

D. An *Animal* hole is considered to be an abnormal course condition.

Answer is D. Definition of *Animal* Hole. Other choices are FALSE.

A. From the definition, the term *Animal* excludes humans.

B. From the definition, the term *Animal* hole excludes a hole dug by insects and worms.

C. From the definition, the term *Animal* hole includes material removed by an *Animal*.

***Animal* de Madriguera**

Un *"Animal de madriguera"* es un *Animal* (que no sea una lombriz, un insecto o similar) que hace un *Hoyo* para habitar o cobijarse, como un conejo, un topo, una marmota, una ardilla de tierra o una salamandra.

LO-IN-SI CO-TO-MA-AR-SA

Nota: Un *Hoyo* hecho por un *Animal* que no sea de madriguera, como un perro, no es una CAT, salvo que esté marcado o declarado como *Terreno en Reparación*.

Antebrazo

R 10.1b

A efectos de la R 10.1b, "antebrazo" significa la parte del brazo por debajo del codo e incluye la muñeca.

Anunciando el juego de bola provisional

R 18.3b, Interpretación 18.3b/1, Interpretación 18.3b/2

Antes de ejecutar el *Golpe*, el jugador debe anunciar que va a jugar una bola provisional:

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.
- El jugador debe usar la palabra "provisional" o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente según la R 18.3.

Apoyar el palo ligeramente

R 8.1b(4), Interpretación 8.1b/1

"Apoyar el palo ligeramente" significa permitir que el peso del palo sea soportado por el césped, tierra, arena u otro material en o sobre la superficie del suelo.

Árbitro

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

En match play (juego por hoyos), 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 Reglas que observe o sobre la que sea informado (ver Regla 20.1b(1)).
- Cuando un árbitro está asignado a múltiples matches o a ciertos hoyos o partes el campo, no tiene autoridad para intervenir en un match a menos que:
    - Un jugador en un match le pida ayuda con las Reglas o solicite una decisión (ver Regla 20.1b(2)).
    - Un jugador o jugadores en un match puedan estar infringiendo la Regla 1.2 (Código de Conducta), la Regla 1.3b(1) (Dos o Más Jugadores Se Ponen de Acuerdo Para Ignorar Cualquier Regla o Penalización que Sabe Se Aplica), la Regla 5.6a (Demora Irrazonable) o la Regla 5.6b (Buen Ritmo de Juego).
    - Un jugador llega tarde a su lugar de partida (ver Regla 5.3), o
    - La búsqueda de la bola de un jugador alcanza los tres minutos (ver Regla 5.6a y la definición de bola perdida).

En stroke play (juego por golpes), un árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas 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 match play (juego por hoyos) y en stroke play (juego por golpes) Las responsabilidades de un árbitro pueden ser limitadas por el Comité en match play y en juego por golpes.

Área de Alivio

El área donde un jugador ha de *Dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla. Con excepción del alivio en línea hacia atrás (ver Reglas 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3) cada Regla de alivio requiere al jugador el uso de un área de alivio específica, cuyo tamaño y ubicación se basa en estos tres factores:

- *Punto de Referencia*: El punto desde el cual el tamaño del *Área de Alivio* es medida.
- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: El *Área de Alivio* es de uno o dos *palos de longitud* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones.
- *Limitaciones sobre la Ubicación del Área de Alivio*: La situación del *Área de Alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
    - Sólo está en ciertas *áreas definidas del Campo*, como sólo en el *Área General*, o no en un *Búnker* o en un *Área de Penalización*,
    - No está más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia o debe estar fuera de un *Área de Penalización* o un *Búnker,* desde los cuales se está tomando alivio, o
    - Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla 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 Regla que se está utilizando y el punto donde la bola toca por primera vez el terreno al dropar, crea un área de alivio que tiene la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto.

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

- Cambiar el punto en el que se dropa la bola (por ejemplo, dropándola más cerca o más lejos del hoyo), y el área de alivio cambia en función de ese punto, y
- Dropar en un área del campo diferente.

Pero esto no cambia como se aplica la Regla 14.3c.

Al usar la longitud del palo para determinar el tamaño del área de alivio, 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 Procedimientos del Comité, Sección 2I (El Comité puede elegir el permitir o requerir que el jugador use una zona de dropaje como área de alivio cuando toma un determinado alivio)

Área de Alivio/1 Determinar si la Bola está en el *Área de Alivio*:

Generalmente, una bola está en un área de alivio si cualquier parte de la bola está dentro de la medida de uno o dos palos de longitud.

Pero cuando se toma alivio bajo una Regla que tiene un punto de referencia (como cuando se toma alivio de una obstrucción inamovible), una bola no está en el área de alivio si cualquier parte de la bola está más cerca del hoyo que el punto de referencia. Cuando se toma alivio en línea hacia atrás o si se utiliza una zona de dropaje como un área de alivio, al no haber un punto de referencia, la bola está en el área de alivio cuando cualquier parte de la bola toca o sobrepasa el área de alivio. Esto es cierto incluso si parte de la bola está más cerca del hoyo que el borde delantero del área del alivio. (Nuevo)

Q.120 Al usar longitudes de palo para determinar el límite exterior de un *Área de Alivio*, un jugador puede medir directamente a través de un árbol o una pared. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área de Alivio*.

Q.126 Un *Comité* puede hacer obligatorio que un jugador drope una bola en una zona de *Dropaje* al recibir penalización de un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área de Alivio*.

Q.127 Una bola que ha sido *dropada* correctamente en un *Área de Alivio*, pero que rueda fuera de esa área, debe *Dropar*se correctamente todas las veces que sea necesario para permanecer en reposo dentro del *Área de Alivio*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.3c (2).

Q.533 Al usar longitudes de palo para determinar el límite exterior de un *Área de Alivio*, un jugador puede medir a través del suelo que naturalmente se inclina hacia arriba y hacia abajo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Área de Alivio*.

Área de Penalización

Un área desde la cual el alivio con un *Golpe de Penalización* está permitido, si la bola del jugador va a reposar a ella.

Un *Área de Penalización* 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 *Área de Penalización* es una de las cinco áreas definidas del *Campo*.

Hay dos tipos diferentes *de Áreas de Penalización,* distinguidas por el color usado para Marcarlas:

- Las *Áreas de Penalización Amarillas* (marcadas con estacas o líneas amarillas) proporcionan al jugador dos opciones de alivio (Reglas 17.1d (1) y (2)).
- Las *Áreas de Penalización Rojas* (marcadas con estacas o líneas rojas) proporcionan al jugador una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las *Áreas de Penalización Amarillas.*

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

Los márgenes de un *Área de Penalización* 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 *Área de Penalización*, 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 *Área de Penalización* 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 *Área de Penalización*.

Los márgenes de un *Área de Penalización* 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 *Área de Penalización*.
- *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 *Área de Penalización*.
- *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 *Área de Penalización*.

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

Cuando el margen de un cauce de agua no está definido por el *Comité*, el margen de ese *Área de Penalización* 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 *Área General* (lo que significa que no es un *Área de Penalización*).

Q.23 Cuando el margen de un *Área de Penalización* se define por una línea en el suelo, la línea misma está en el *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área de Penalización*.

Q.39 Un *Área de Penalización* que no ha sido marcada con líneas de color o estacas debe jugarse como un *Área de Penalización* roja. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área de Penalización*.

Q.280 Las estacas o líneas usadas para definir los bordes de un *Área de Penalización* deben ser rojas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Área de Penalización*.

Q.345 Un *Área de Penalización* debe ser un curso de agua abierto, ya sea que contenga agua o no. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Área de Penalización*.

Q.380 Cuando se usan estacas para definir un *Área de Penalización* las mismas se encuentran dentro del *Área de Penalización*, por lo que una bola que toca una estaca también está dentro del *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área de Penalización*.

Q.421 El borde de un *Área de Penalización* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Área de Penalización*.

Nota: Los márgenes de un *Área de Penalización* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

Q.541 Hay dos tipos de *Área de Penalización*, que se distinguen por el color de las estacas utilizadas para *Marcar*las. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área de Penalización*.

Q.658 No hay obstáculos en las Reglas de Golf. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Búnker* y *Área de Penalización*.

Nota: A partir de enero de 2019, la palabra obstáculo no se utiliza en las Reglas de Golf, ya que ha sido reemplazada por *Búnker* y *Área de Penalización*.

Q.665 Las *Área de Penalización* deben definirse mediante estacas rojas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Área de Penalización*.

95. Un *Comité* no puede marcar un área sin agua como *Área de Penalización*.

Falso. Definición de *Área de Penalización*

99. El *Comité* se ha equivocado al no marcar un curso de agua abierto que cruza una calle como *Área de Penalización*. Un jugador cuya bola va a reposar a este curso de agua decide tomar alivio y debe usar una de las opciones para un *Área de Penalización* amarilla.

Falso. Definición de *Área de Penalización*

42. DEFINITION OF PENALTY AREA

Which of the following is TRUE regarding penalty areas?

A. Penalty areas must be defined by yellow or red stakes.
B. The edge of a penalty area extends up above ground but not down below.
C. Stakes defining the edges of penalty areas are not in the penalty area.
D. Penalty areas include any body of water on the course (whether marked or not).

Answer is D (TRUE). Definition of Penalty Area



Área de Salida

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

El *Área de Salida* es un rectángulo con una longitud de dos *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 *Área de Salida* es una de las cinco *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 *área genera*

Q.42 Las *Áreas de Salida* y de salida son más grandes para un jugador alto con palos largos que para un jugador pequeño con palos cortos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Longitud del Palo* y *Área de Salida*.

Q.465 El *Área de Salida* está a menos de un palo de profundidad detrás de los *Marcador*es de salida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición del *Área de Salida*.

Q.544 Una bola está fuera del *Área de Salida* cuando cualquier parte de ella se encuentra fuera del *Área de Salida*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.2b (1). Definición del *Área de Salida*.

Q.572 El *Comité* selecciona la ubicación del *Área de Salida*, incluyendo su ancho y profundidad. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición del *Área de Salida*.

Q.641 En las Reglas, el *Área de Salida* es toda el área, o áreas, preparadas por el *Green*keeper para comenzar el juego de *Hoyos*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición del *Área de Salida*.

33.- El margen frontal del *Área de Salida* está definido por la línea determinada por los puntos centrales de dos marcas de salida colocadas por el *Comité*.

Falso. Definició

n de *Área de Salida*.



Lugar de Salida

El lugar donde el jugador inicia el juego del *Hoyo*:

El *lugar de salida* es un área rectangular con una profundidad de 203,2 cm (80 pulgadas)

Su frente y sus costados están definidos por los bordes exteriores de unas barras de salida, colocadas por el *Comité.*

El *lugar de salida* es una de las cinco *áreas definidas* del *Campo*.

Cuando se está determinando un *Área de Alivio* bajo una Regla que requiere que una bola sea *dropada*, el *lugar de salida* se considera parte del *Área General.*

El "*lugar de salida*" es el lugar desde el que se inicia el juego en el *Hoyo* a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos palos y cuyo frente y costados están definidos por los límites exteriores de dos marcas de salida. Una bola está fuera del *lugar de salida* cuando toda ella reposa fuera del mismo.

Área General

Área que cubre todo el *Campo,* **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *Área de Salida* desde la que el jugador debe jugar al comenzar el *Hoyo* que va jugar, (2), todas las *Áreas de Penalización,* (3) todos los *Búnkers* y (4) el *Green* del *Hoyo* que el jugador está jugando.

El *Área General* incluye:

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

Q.61 No hay distinción en las Reglas de Golf entre fairway (calle) y rough. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área General* y R 2.2a.

Q.159 El *Área General* es todo el *Campo*, excepto el *Área de Salida* que se juega al comenzar un *Hoyo*, los *Búnkers*, las *Área de Penalización* y el *Green* del *Hoyo* que se está jugando. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área General*.

Q.646 Al tomar alivio de un *Agua Temporal*, no se puede *Dropar* en la calle si tu bola estaba en rough, incluso si este es el *Punto Más Cercano de AlivioTotal*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1b y Definición del *Área General*.

Arrastrar

R 10.1a, Interpretación 10.1a/1

Un jugador mueve el palo a lo largo de la superficie del suelo tirando el mismo hacia el jugador. Mover la bola así es arrastrarla.

Áreas del Campo

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

- El *Área General,*
- El *Área de Salida,* desde la que el jugador debe jugar al comenzar el *Hoyo* que va a jugar,
- Todas las *Áreas de Penalización*,
- Todos los *Búnkers,* y
- El *Green* del *Hoyo* que el jugador está jugando.

Q.291 Al aplicar una R de Golf, una bola siempre se trata como si estuviera en una de las cinco áreas definidas del *Campo*, incluso si toca dos áreas diferentes. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 2.2c.

Nota: Una bola siempre se trata como si estuviera en reposo en una sola *Área del Campo*:

Si parte de la bola se encuentra tanto en el *Área General* como en una de las cuatro específicas *Áreas del Campo*, se considera que se encuentra en esa área específica del *Campo*.

Si parte de la bola se encuentra en dos específicas *Áreas del Campo*, se tratará como si estuviera en el área específica según el orden que aparece en esta relación: *Área de Penalización*, *Búnker*, *Green*.

Asta de la Bandera

Un indicador recto movible, proporcionado por el Comité, que está colocado en el hoyo para indicar a los jugadores donde está el *Hoyo*. El *Asta de la Bandera* 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 *Asta de la Bandera* a efectos de aplicar las Reglas.

Los requisitos del *Asta de la Bandera* están contenidos en las Reglas de Equipamiento.



Q.405 Un jugador puede preguntar a otro jugador, o a un espectador, dónde se encuentra el *Asta de la Bandera* en el *Green* que están jugando. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Consejos* y *Asta de la Bandera*.

Nota: Pero *Consejo* no incluye información pública, tal como:

- La ubicación de cosas en el *Campo* tales como el *Hoyo*, el *Green*, el fairway (calle), las *Área de Penalización*, los *Búnkers*, la bola de otro jugador, o
- La distancia de un punto a otro, o
- Las Reglas.

Atender el *Asta de la Bandera*

R 13.2b(1)

Atender el *Asta de la Bandera*, significa quitarla de la siguiente manera:

- Primero sosteniendo el *Asta de la Bandera* en, por encima o al lado del *Hoyo* antes y durante el *Golpe*, con el propósito de mostrar al jugador dónde está el *Hoyo*, y
- Luego, quitar el *Asta de la Bandera* después de que se ha ejecutado el *Golpe*.

Bandera

La "*bandera*" es un indicador recto movible, que puede o no tener tela u otro material incorporado, colocado en el centro del *agujero* para indicar su posición. Debe ser circular en su sección transversal. Están prohibidos los materiales almohadillados o amortiguadores de *Golpes* que puedan influir indebidamente en el movimiento de la bola.

Bando

Dos o más *Compañero*s que compiten como una sola unidad en una *Vuelta* en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*).

Cada grupo de *Compañero*s es un *Bando*, donde cada *Compañero* juega su propia bola (Four-Ball) o los *Compañero*s 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 *Bando*s.

Q.324 En las Reglas de Golf, un *Bando* es lo mismo que un equipo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bando*.

Un "*Bando*" es un jugador, o dos o más jugadores que son *Compañeros*. En el *Juego por Hoyos*, cada miembro del *Bando* opuesto es un *Contrario*. En el *Juego por Golpes*, los miembros de cualquier *Bando* son competidores y los miembros de diferentes *Bandos* que juegan juntos son *Compañeros-competidores*.

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 *Área de Salida*, o
  - En *Match Play* (*Juego por Hoyos*), cuando se realiza un *Golpe* con ella desde fuera del *Área de Salida* y el *Contrario* no cancela el *Golpe* bajo la Regla 6.1b.
- 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 *Fuera de Límites*, o
  - Cuando ha sido sustituida por otra bola, aunque no esté permitido por una Regla.

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 Regla 6.3d para los limitados casos en los que un jugador puede jugar más de una bola al mismo tiempo en un *Hoyo*).

Cuando las Reglas hacen referencia a una bola en reposo o en movimiento, se refieren a la *Bola en Juego.*

Cuando un *Marcador de Bola* está colocado para *Marcar* el punto 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 *Marcador de Bola*.

Q.223 Si un jugador sustituye una bola cuando no está permitido, esa bola es una *Bola Equivocada*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bola en Juego* y definición de *Bola Equivocada*.

Q.260 Una bola que ha sido repuesta en un *Marcador de Bola* está en juego, incluso si el *Marcador* no se ha levantado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola en Juego*.

Q.337 Entre el juego de dos *Hoyos*, un jugador puede cambiar el color, la marca y el modelo de cualquier bola que use. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3a.

Nota: A menos que se haya introducido la condición "Una Bola" en los Procedimientos del *Comité*, un jugador puede jugar cualquier bola conforme al comenzar el juego de un *Hoyo* desde el *Área de Salida* y puede cambiar las bolas entre dos *Hoyos*.

Q.502 Cuando un jugador sustituye erróneamente una bola, su bola original sigue siendo la *Bola en Juego*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bola en Juego* y Definición de *Bola Equivocada*.

Nota: La bola original ya no está en juego, es una *Bola Equivocada*.

76. En el *Área General* y sobresaltado por la señal que indica una suspensión del juego, un jugador patea su bola que estaba en juego antes de la suspensión. No hay penalización porque la bola no está en juego durante una suspensión.

Falso. Definición de *Bola en Juego*, R 9 Introducción y R 9.4b

92. Cuando una R hace referencia a una bola en reposo o en Movimiento, se refiere a la *Bola en Juego*.

Verdadero. Definición de *Bola en Juego*

28. DEFINITION OF BALL IN PLAY Which is a ball in play?

A. A ball substituted for the original ball in play when substitution is not allowed.
B. The player's original ball that lies out of bounds.
C. The player's original ball that is not found within three minutes of search.
D. The player's original ball that is lifted.

Answer is A. Definition of Ball in Play

Una bola está *"en juego"* tan pronto como el jugador ha ejecutado un *Golpe* en el *lugar de salida*. Continúa "*en juego*" hasta ser *Embocada*, salvo cuando esté *perdida, Fuera de Límites* o levantada, o haya sido *sustituida* por otra bola, esté o no permitida la sustitución; una bola que así sustituye a la anterior se convierte en la "*Bola en Juego*".

Una *Bola en Juego* que ha sido marcada pero no levantada continúa en juego. Una bola que ha sido marcada, levantada y repuesta está de nuevo en juego se haya quitado o no el *Marcador de Bola*.

Si una bola es jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador está empezando a jugar un *Hoyo*, o cuando está intentando corregir este error, la bola no está *en juego* y se aplica la Regla 11-4 ó 11-5 (11-4. Jugar desde Fuera del Lugar de Salida, 11-5. Jugar desde un Lugar de Salida Equivocado). De otra manera, *Bola en Juego* incluye una bola jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador elige o está obligado a jugar su próximo *Golpe* desde el *lugar de salida.*

Excepción en el *Juego por Hoyos*: *Bola en Juego* incluye una bola jugada por el jugador desde fuera del *lugar de salida* cuando inicia el juego de un *Hoyo* si el *Contrario* no harequerido que el *Golpe* sea cancelado de acuerdo con la Regla 11-4a.

Bola en Movimiento

R 10.1d

Una *Bola en Juego* se está "moviendo" cuando no está en reposo en un punto. Si una bola que está en reposo está tambaleándose (también se dice oscilando) pero permanece o regresa a su posición original, se considera que está en reposo y no en Movimiento.

Bola en Juego

Marta Anduiza (Vídeo) – *BOLA EN JUEGO*



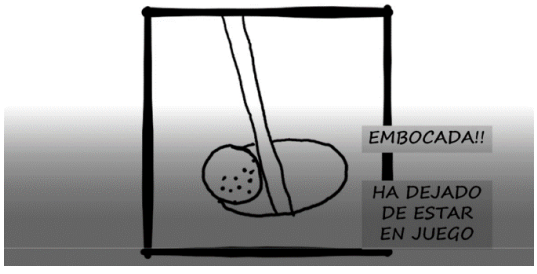
La Bola está en Juego cuando el Jugador ejecuta el primer *Golpe* del *Hoyo* desde dentro del *Área de Salida*





Y continua en Juego





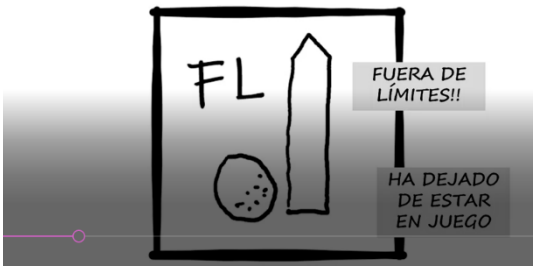
- Continua en Juego hasta ser *Embocada*
- Cuando está *Embocada* deje de estar en Juego, se ha terminado el *Hoyo*

Pero...
... cuando la bola está perdida, lógicamente, deja de estar en juego



Pero cuando la Bola está Perdida, lógicamente, deja de estar en Juego

... y también deja de estar en juego cuando la pobrecilla está fuera de límites



Y también deja de estrar en Juego cuando la pobrecilla está *Fuera de Límites*

Igualmente deja de estar en juego si es levantada, por el jugador o por quien sea y por cualquier motivo



Igualmente deja de estar en Juego si es levantada, por el jugador o por quien sea y por cualquier motivo

Pero...
... ¿cómo tiene que poner nuevamente la bola en juego el jugador para continuar y terminar el hoyo?

Pues...
... como las reglas le digan que tiene que proceder; a saber ...

- ¿Pero cómo tiene que poner nuevamente la *Bola en Juego* el Jugador para continuar y terminar el *Hoyo*?
- Pues como las Reglas le digan que tiene que proceder



- Puede que le ordenen jugar una Bola nuevamente desde el *Área de Salida*
- La Bola estará entonces en Juego cuando juegue el *Golpe*

Bola Equivocada

Cualquier bola que no sea la del jugador:

- *La Bola en Juego* (sea la bola original o una *bola sustituta*)
- *Una Bola Provisional*, (antes de ser abandonada bajo la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *Stroke Play* (*Juego por Golpes),* jugada bajo las Reglas 14.7b o 20.1c)

Ejemplos *de Bola Equivocada* son:

- La *Bola en Juego* de otro jugador.
- Una bola abandonada.
- La bola del propio jugador que está *Fuera de Límites,* 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 en Juego*, el jugador ha ejecutado un *Golpe* a una *Bola Equivocada* y se aplica la Regla 6.3c.

Q.45 Un jugador que ejecuta un *Golpe* en su bola fuera de los límites está jugando una *Bola Equivocada*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Equivocada*.

Q.223 Si un jugador sustituye una bola cuando no está permitido, esa bola es una *Bola Equivocada*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bola en Juego* y definición de *Bola Equivocada*.

Nota: *Bola en Juego*

Q.386 Una *Bola Equivocada* incluye la bola de otro jugador en juego, una *Bola Perdida* y la propia bola del jugador fuera de los límites. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Equivocada*.

Q.502 Cuando un jugador sustituye erróneamente una bola, su bola original sigue siendo la *Bola en Juego*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bola en Juego* y Definición de *Bola Equivocada*.

Nota: La bola original ya no está en juego, es una *Bola Equivocada*.

55. Un jugador marca su bola en el *Green* y la pone a un lado. Por error, el jugador juega la bola desde el punto en el que la puso a un lado. El jugador ha jugado desde un *Lugar Equivocado*, obtiene la *Penalización General* y debe continuar sin corregir el error si no ha incurrido en una *Grave Infracción*.

Falso. Definición de *Bola Equivocada*

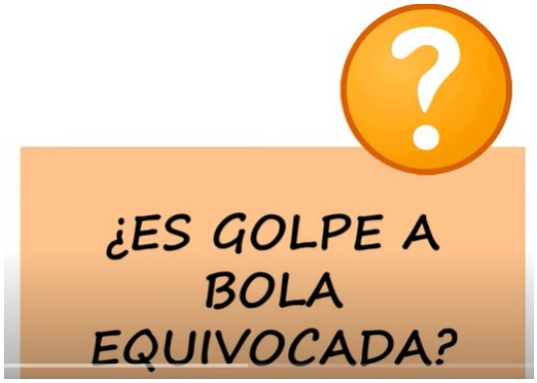
Una "*Bola Equivocada*" es cualquier bola que no sea:

- La *Bola en Juego* del jugador;
- Una *Bola Provisional* del jugador; o
- En el *Stroke Play* (*Stroke Play*), una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 3-3 o la Regla 20-7c. (3-3. Dudas en Cuanto al Procedimiento., 20-7. Jugar Desde *Lugar Equivocado* en *Stroke Play*)

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

¿Es *Bola Equivocada*?

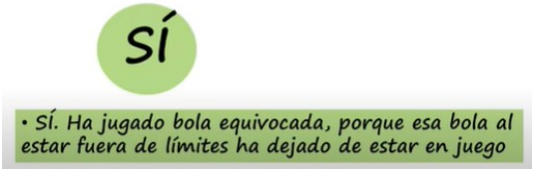
Marta Anduiza (Vídeo) – ¿ES *BOLA EQUIVOCADA*?



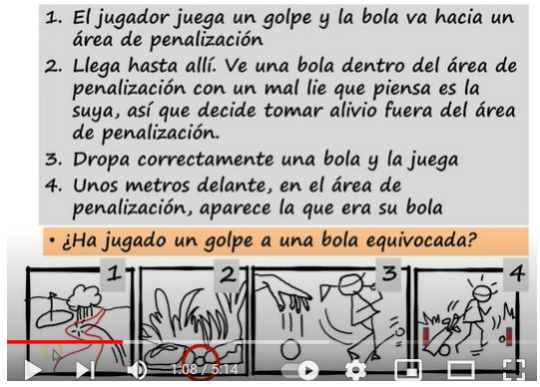


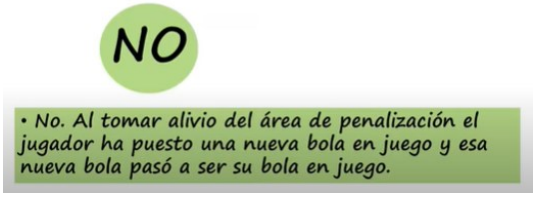




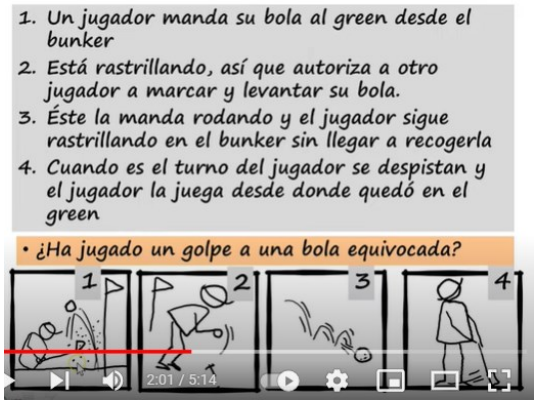


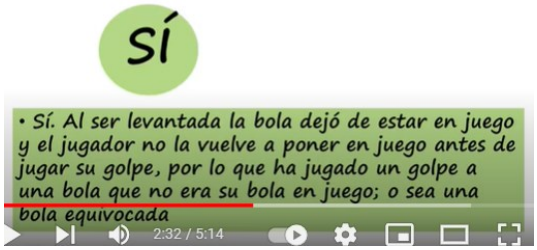




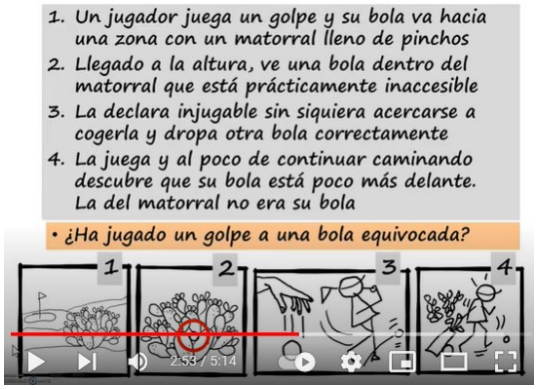


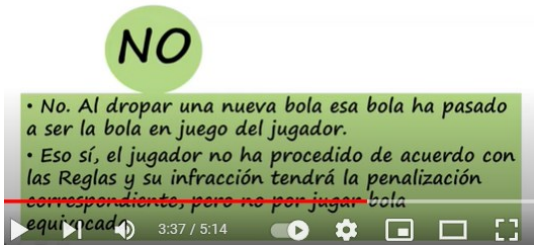

Caso 3
... el jugador que estaba "empanao" ...

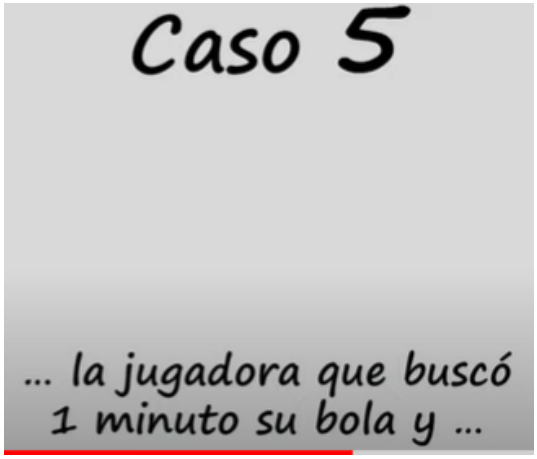

1. Un jugador manda su bola al green desde el bunker
2. Está rastrillando, así que autoriza a otro jugador a marcar y levantar su bola.
3. Éste la manda rodando y el jugador sigue rastrillando en el bunker sin llegar a recogerla
4. Cuando es el turno del jugador se despistan y el jugador la juega desde donde quedó en el green
• ¿Ha jugado un golpe a una bola equivocada?
1
2
3
4
2:01 / 5:14

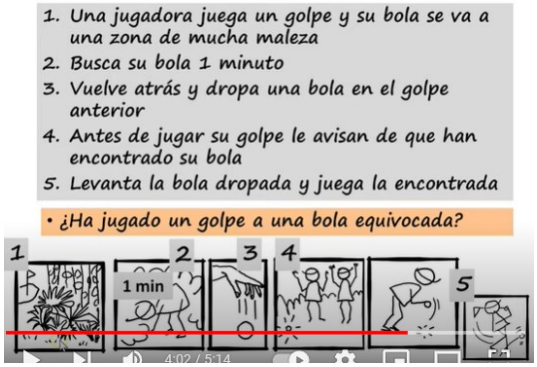

SÍ
• Sí. Al ser levantada la bola dejó de estar en juego y el jugador no la vuelve a poner en juego antes de jugar su golpe, por lo que ha jugado un golpe a una bola que no era su bola en juego; o sea una bola equivocada
2:32 / 5:14


Caso 4
... el jugador miedica que no quería pincharse ...


1. Un jugador juega un golpe y su bola va hacia una zona con un matorral lleno de pinchos
2. Llegado a la altura, ve una bola dentro del matorral que está prácticamente inaccesible
3. La declara injugable sin siquiera acercarse a cogerla y dropa otra bola correctamente
4. La juega y al poco de continuar caminando descubre que su bola está poco más delante. La del matorral no era su bola
• ¿Ha jugado un golpe a una bola equivocada?
1
2
3
4
2:53 / 5:14


NO
• No. Al dropar una nueva bola esa bola ha pasado a ser la bola en juego del jugador.
• Eso sí, el jugador no ha procedido de acuerdo con las Reglas y su infracción tendrá la penalización correspondiente, pero no por jugar bola equivocada
3:37 / 5:14







Bola Movida

Cuando una bola en reposo ha dejado su punto de reposo original y va a reposar a cualquier otro punto, 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 punto de reposo original.

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

***Bola Movida*/1 Cuándo 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 penalización, 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 ejemplo 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 punto 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 movimiento.

Bola Movida/2 Imágenes de Televisión 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 información razonablemente disponible en ese momento, para saber si la bola debe ser *repuesta* de acuerdo con las Reglas. 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 *moverse*.

Q.454 Al prepararse para ejecutar un *Golpe* desde el *Área General*, un jugador tocó involuntariamente su bola con su palo, causando que se moviera de su lugar antes de volver a su posición original. El jugador recibe una penalización de un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de Movida.

Q.569 Si un jugador Accidentalmente causa que su bola oscile (tambalee), sin que se mueva desde su posición original, no hay penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Movida*.

Q.649 Si la bola de un jugador que reposa en un césped alto cae verticalmente hacia abajo cuando el jugador apoya su palo, se penaliza con un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Movida* y R 9.4.

Se considera que una bola *"se ha movido"* si deja su posición y va a reposar a cualquier otro lugar.

Bola "Practice"

R 4.2a(1), Interpretación 4.2a(1)/2

Las bolas "Practice" suelen estar en la lista como bolas de golf conformes, que han sido marcadas como "Practice" o algo similar. Las bolas "Practice" son tratadas del mismo modo que las bolas de golf que tienen el logotipo de un club o *Campo* de golf, compañía, escuela u otro logotipo.

Bola Provisional

Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por el jugador pueda estar:

- *Fuera de Límites*, o
- *Perdida* fuera de un *Área de Penalización*.

Una *Bola Provisional* no es la *Bola en Juego* del jugador, a menos que se convierta en *Bola en Juego* bajo la Regla 18.3c.

Q.73 Una *Bola Provisional* es aquella que se juega en *Stroke Play* cuando el jugador no está seguro de si las Reglas le permiten jugar su bola original. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bola Provisional*.

Q.304 Un jugador no puede jugar una *Bola Provisional* si está seguro de que su bola original ha quedado en algún lugar de un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Provisional*.

Q.373 Antes de jugar una *Bola Provisional*, un jugador debe anunciar su intención usando la palabra "provisional" o indicando claramente que está jugando la bola de forma provisional. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.3b.

Q.460 En *Match Play*, un jugador no puede jugar una *Bola Provisional*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bola Provisional*.

Una *"Bola Provisional"* es una bola jugada bajo la R 27-2 cuando una bola puede estar perdida fuera de un *OA* o puede estar *Fuera de Límites*.

Bola Reacondicionada

R 4.2a(1), Interpretación 4.2a(1)/2

"Reacondicionada" se refiere a una bola de segunda mano que ha sido limpiada y marcada como "reacondicionada" o algo similar.

Bola Sustituta

Una bola que un jugador pone en *juego* en lugar de su bola original que estaba:

En *juego*

Levantada del *Campo*, o

Perdida o *Fuera de Límites*

Una *bola sustituta* se convierte en *Bola en Juego* cuando ha sido repuesta, *dropada* o colocada (véase la Regla 14.4) esté o no esté permitida la *sustitución* bajo las Reglas.

Una bola sustituta es una bola puesta en juego en lugar de la bola original que estaba en juego, perdida, *Fuera de Límites* o levantada, esté o no permitida dicha sustitución. Una bola sustituta se convierte en la *Bola en Juego* cuando ha sido *dropada* o colocada (ver la Regla 20-4).

Bola X-Out

R 4.2a(1), Interpretación 4.2a(1)/2

"X-Out" es el nombre común usado para una bola de golf que el fabricante considera que es imperfecta (a menudo sólo por razones estéticas, como errores de pintura o impresión).

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 referencia como waste áreas).

Los Búnkers son una de las cinco *áreas* definidas *del Campo*.

Un *Comité* puede definir un área preparada de arena como parte del *Área General* (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 *Terreno en Reparación*, será considerado como parte del *Área General* (lo que significa que no es un *Búnker*).

La palabra “arena” en esta definición y en la Regla 12 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.

Q.76 La pared de un búnker que consiste en tierra, césped o piezas de césped apiladas forma parte del búnker. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Búnker*

Q.119 Las conchas trituradas se pueden utilizar como material de búnker en lugar de arena. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Búnker*

Q.418 Un jugador puede colocar su palo en arena de búnker sin penalización cuando su bola reposa en una isla decorativa cubierta de hierba en el centro del búnker. o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Búnker*

Q.476 Una isla de hierba en medio de un búnker no es parte del búnker. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Búnker*

Q.606 La arena que se ha derramado sobre el borde de un búnker todavía forma parte de ese búnker. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Búnker*

Q.658 No hay obstáculos en las Reglas de Golf. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Búnker* y *Área de Penalización*.

Nota: A partir de enero de 2019, la palabra obstáculo no se utiliza en las Reglas de Golf, ya que ha sido reemplazada por *Búnker* y *Área de Penalización*.

47. La bola de un jugador está en un *Búnker*. Al hacer el backswing para el *Golpe*, el palo toca una piedra sólidamente incrustada en el *Búnker*. No hay penalización.

Verdadero. Definición de *Búnker* y R 12.2b (1)

50. Al jugar desde un búnker, un jugador toca una pared de tierra en el margen del *Búnker* con su palo en el backswing. El jugador incurre en la *Penalización General*.

Falso. Definición de *Búnker* y R 12.2b (1)

21. Cualquier área de arena en el *Campo*, ya sea preparada o no, se considera un *Búnker*.
Falso. Definición de *Búnker*.

1.-Si la pared de un *Búnker* es de tierra, la pared es parte del *Búnker*.

Falso.Definición de *Búnker*.

4.- DEFINITION OF *BÚNKER*, RULE 12.2a and RULE 12.2b

A player's ball lies in a *Búnker*. Which is FALSE?

A. The player may remove movable obstructions in the *Búnker* before the stroke.
B. The player must not remove loose impediments in the *Búnker* before the stroke.
C. Grass-covered ground within the *Búnker* is not part of the *Búnker*.
D. A player must not touch sand in the *Búnker* with a club during a practice swing.

Answer is B (FALSE). Rule 12.2a

26. DEFINITION OF *BÚNKER* and RULE 12

Which is NOT ALLOWED before the stroke when a player's ball lies in a *Búnker*?

A. Deliberately touching the sand with a hand, club, rake or other object to test the condition of the sand to learn information about the next stroke.
B. Touching or removing loose impediments in the *Búnker*.
C. Touching or removing a movable obstruction in the *Búnker*.
D. Touching any grass or growing thing with a club.

Answer is A (NOT ALLOWED). Rule 12 contains special Rules for *Búnkers* but the definition of *Búnker* is also an essential reference to consult when an issue arises concerning a *Búnker*:

A. Rule 12.2b(1) tells us that this action is not allowed.
B. Rule 12.2a quotes Rule 15.1 as allowing this.
C. Rule 12.2a quotes Rule 15.2 as allowing this.
D. Definition of *Búnker* states the any growing thing inside the prepared area such as grass, bushes or trees is not part of the *Búnker*, which means that touching these growing things is allowed, the same as allowed in the general area.

Un *"Búnker"* es un *obstáculo* consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la que el césped o la tierra han sido quitados y sustituidos por arena o similar.

El terreno cubierto de varilla que bordea o está dentro (Layos 3 Culturas) de los límites de un *Búnker*, incluyendo una pared formada con tepes (esté cubierta de varilla o de tierra), no es parte del *Búnker*.

Una pared o un borde de un *Búnker* que no esté cubierta de varilla, es parte del *Búnker.*

El margen de un *Búnker* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una bola está en un *Búnker* cuando varilla en, o cualquier parte de ella toca, el *Búnker.*



Búsqueda adecuada

R 7.1a, Interpretación 7.1a/1

El jugador puede buscar su bola adecuadamente realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Mover arena y agua, y
- Mover o doblar césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento, y también romperlos, pero sólo si dicha ruptura es el resultado de tomar otras acciones razonables para encontrar o identificar la bola.

Ejemplos de acciones que probablemente no sean consideradas razonables como parte de una búsqueda razonable, incluyen:

- Realizar una acción para aplastar áreas de césped más allá de lo que es razonablemente necesario para caminar o buscar la bola en el área donde se cree que reposa;
- Quitar intencionadamente del suelo cualquier cosa en crecimiento; o
- Romper la rama de un árbol para tener un acceso más fácil a la bola cuando se lo podría haber conseguido sin hacerlo.

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 también ayudar al jugador de otras formas permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Q.370 Un *Caddie* puede aconsejar a su jugador sobre la elección de un palo, haciendo *Golpes* y líneas para poner. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Caddie* y R 10.3b.

25. Alguien que camina con un jugador y le da *Consejos* durante una vuelta pero no lleva sus palos, es un *Caddie*.
Verdadero). Definición de *Caddie*.

Un "*Caddie*" es la persona que ayuda al jugador de acuerdo con las Reglas, lo que puede incluir llevar o manejar los palos del jugador durante el juego.

Cuando un *Caddie* es empleado por más de un jugador, siempre se considera que, de los jugadores que lo comparten, es el *Caddie* de aquel (o del *Compañero* de aquel) cuya bola está implicada y que el *equipo* llevado por el *Caddie* se considera que es el *equipo* de ese jugador, excepto cuando el *Caddie* actúa bajo las ordenes específicas del otro jugador (o del *Compañero* de otro jugador) que lo comparte, en cuyo caso, se considera que es el *Caddie* de ese otro jugador.



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 *Fuera de Límites* y no forman parte del *Campo.*
- El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

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

Q.221 Un jugador puede colocarse *Fuera de Límites* para jugar una bola que está en el *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.2a (2) y Definición de *Campo*.

Nota: Un jugador puede colocarse *Fuera de Límites* para jugar una bola que está dentro del *Campo*.

Una bola en reposo está en el *Campo* a menos que toda ella se encuentre fuera del borde del margen del *Fuera de Límites*.

Cuando está definido por una línea en el suelo, el margen es el borde interior y la línea en sí está *Fuera de Límites*.

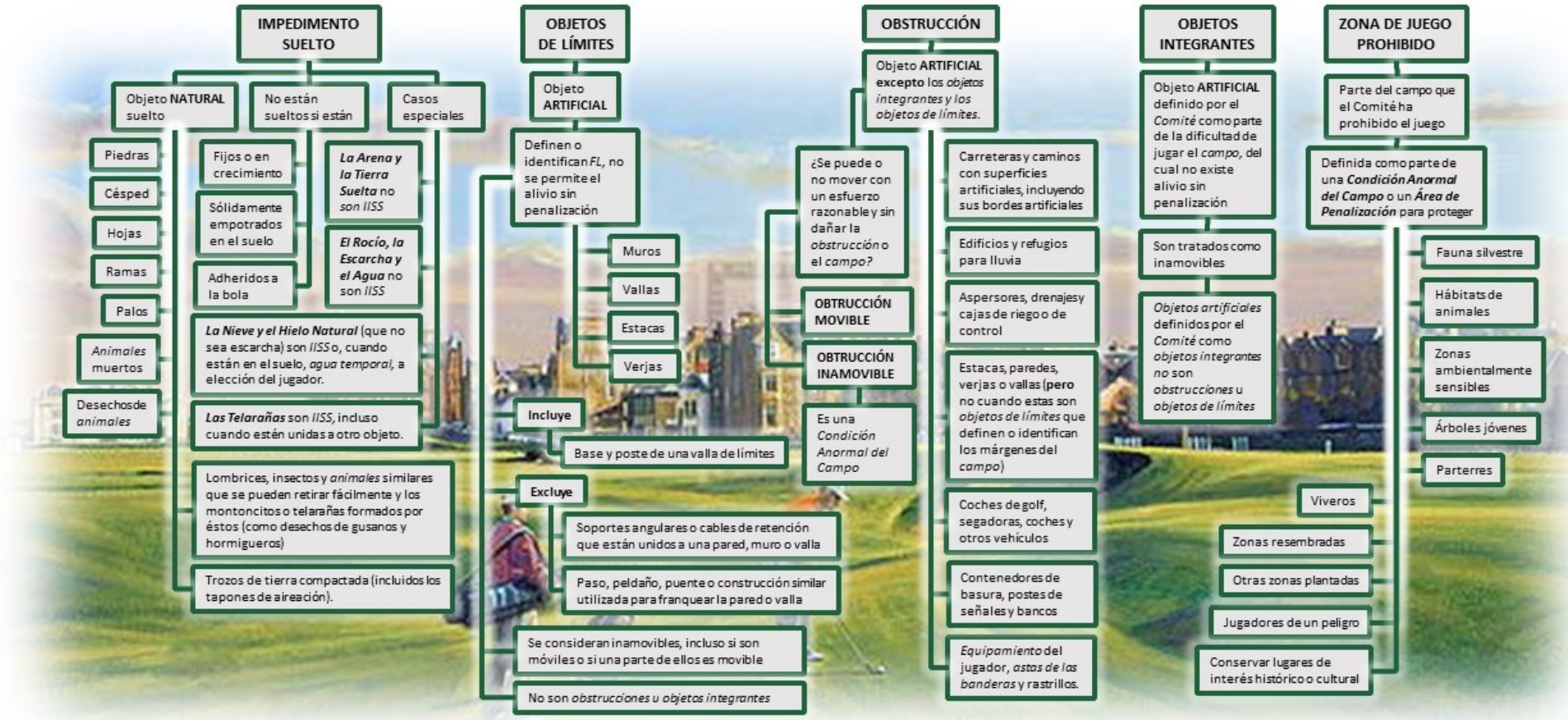
12.- El margen del *Fuera de Límites* se extiende por encima del suelo, pero no por debajo del suelo.

Falso. Definición de *Fuera de Límites*.

El *"Campo"* es toda el área dentro de cualquier límite establecido por el *Comité* (ver la Regla 33-2).



Reglas de Golf 2019. Definiciones. Otras cosas en el Campo



Capitán del Equipo

R 24.3

Cada equipo puede nombrar un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, tales como qué jugadores jugarán, en qué vueltas o matches, en qué orden jugarán y quienes jugarán juntos como *Compañero*s.

El capitán del equipo puede ser un jugador de la competición.

Características de Juego

R 4.1a

"Características de Juego" se refiere a cualquier parte del palo que afecta a cómo esa parte del palo actúa al ejecutar un *Golpe*, tales como el grip, la varilla o vara, la cabeza o la base del palo (lie) o el ángulo de inclinación (loft) (incluyendo la base del palo (lie) o ángulo de inclinación (loft) de un palo ajustable).

Causa Ajena

En el *Juego por Hoyos* una "*causa ajena*" es todo aquello que no sea el *Bando* del jugador o del *Contrario*, un *Caddie* de cualquiera de los *Bandos*, una bola jugada por cualquiera de los *Bandos* en el *Hoyo* que se está jugando o *equipo* de cualquiera de los *Bandos*.

En el *Juego por Golpes*, una *causa ajena* es todo aquello que no sea el *Bando* del *competidor*, cualquier *Caddie* del *Bando*, cualquier bola jugada por el *Bando* en el *Hoyo* que se está jugando o cualquier *equipo* del *Bando*.

Causa ajena incluye a un *Árbitro*, un *Marcador*, un observador y un fore*Caddie*. Ni el viento ni el agua son causa ajena.

Circunstancias Excepcionales

Excepción 3 a la R 5.3a, Interpretación 5.3a/1

El término "Circunstancias Excepcionales" en la Excepción 3 de la R 5.3a no significa la existencia de eventos desafortunados o inesperados fuera del control del jugador. Es responsabilidad del jugador tomar el tiempo suficiente para llegar al *Campo* y debe tomar precauciones por posibles demoras. No hay pautas específicas en las Reglas para decidir qué es excepcional, ya que ello depende de las circunstancias de cada caso y deben ser dejadas a la determinación del *Comité*. Un factor importante es la consideración que se debería dar a una situación donde muchos jugadores están implicados en la medida que el *Comité* pudiera considerar la misma como excepcional.

Colocación

La posición de los pies y del cuerpo del jugador al preparar y ejecutar un *Golpe*.

Colocarse (*Stance*)

"Colocarse" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición para ejecutar un *Golpe.*

Comenzar a Tomar el *Stance*

R 10.2b(4), Interpretación 10.2b(4)/1

No hay un procedimiento establecido para determinar cuándo un jugador ha comenzado a tomar un *Stance* dado que cada jugador tiene su propia rutina preparatoria. Sin embargo, si un jugador tiene sus pies cerca de una posición que podría dar orientación útil para apuntar al objetivo pretendido, debería decidirse que el jugador ha comenzado a tomar su *Stance*. Ejemplos de cuando un jugador ha comenzado a tomar un *Stance* incluyen cuando:

- El jugador está parado junto a la bola, con su palo detrás de ella y de cara al *Hoyo*, y luego comienza a mover su cuerpo para enfrentar la bola.
- Después de pararse detrás de la bola para determinar la línea hacia el objetivo, el jugador da un paso adelante y mueve su cuerpo para poner un pie en posición para el *Golpe*.

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 ejemplos son:

- Limitar las funciones de un árbitro en match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes).
- Especificar que solo ciertos árbitros o miembros del Comité pueden hacer cumplir una Política de Ritmo de Juego.
- Establecer que se requiere un mínimo de tres miembros del Comité para decidir que un jugador debe ser descalificado por una grave falta de conducta de acuerdo con la Regla 1.2.
- 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 mantenimiento del campo a suspender el juego en nombre del Comité.
- Limitar qué árbitros tienen la autoridad para definir un área sin marcar como terreno en reparación durante una competición. (Nuevo)

Q.573 Cualquier situación no cubierta por las Reglas debería ser decidida por el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.3 y Definición de *Comité*.

El *"Comité"* es la comisión encargada de la competición o, si la cuestión no se suscita en una competición, la comisión responsable del *Campo*.

Compañero

Un jugador que compite junto con otro jugador como un *Bando*, en *Match Play (Juego por Hoyos)* o en *Stroke Play* (*Juego por Golpes).*

Q.33 A, B y C están jugando juntos individualmente en una competición por *Golpes*. Ellos son *Compañero*s. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Compañero*.

Nota: Definición de *Compañero*

A, B y C son jugadores jugando en el mismo grupo.

Q.575 En una competición en *Stroke Play* individual, un jugador del mismo grupo no es un *Compañero* de juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Compañero*.

Un *"Compañero"* es un jugador asociado con otro en el mismo *Bando*.

En *threesome*, *foursome*, *mejor bola* (*Best-Ball*) o *Cuatro Bolas* (*four-ball*), donde el contexto así lo admita, el término "jugador" incluye a su *Compañero* o *Compañeros*.

***Compañero*-Competidor**

Ver "Competidor".

Competidor

Un *"competidor"* es un jugador en una competición en el "*Juego por Golpes*". Un "*Compañero-competidor*" es cualquier persona con quien juega el *competidor*. Ninguno es *Compañero* del otro.

En las competiciones *foursome* y *Cuatro Bolas* (*four-ball*) en el "*Juego por Golpes*", donde el contexto así lo admita, la palabra "*competidor*" o "*Compañero-competidor*" incluye a su *Compañero*.

Completando el Juego de su Vuelta Final de ese Día

R 5.2b, Interpretación 5.2b/1

En *Juego por Golpes*, un jugador ha terminado su vuelta final para ese día cuando no jugará más *Hoyos* en el *Campo* como parte de la competición.

Completando el Juego de un *Hoyo*

R 6.5

En *Match Play*, un jugador ha completado un *Hoyo* cuando:

- Ha embocado, o el siguiente *Golpe* le ha sido concedido, o
- El resultado del *Hoyo* está decidido (como cuando el *Contrario* concede el *Hoyo*, el resultado del *Contrario* para el *Hoyo* es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el *Contrario* incurren en la *Penalización General* (pérdida del *Hoyo*).

En *Juego por Golpes*, un jugador ha completado un *Hoyo* cuando el jugador emboca según la R 3.3c.

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- *Agujero de Animal,*
- *Terreno en Reparación,*
- *Obstrucción Inamovible, o*
- *Agua Temporal.*

Q.62 La bola de un jugador se encuentra en un camino o sendero a una madriguera hecha por un conejo, por lo que tiene derecho a alivio sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Agujero de Animal* y *Condición Anormal del Campo*.

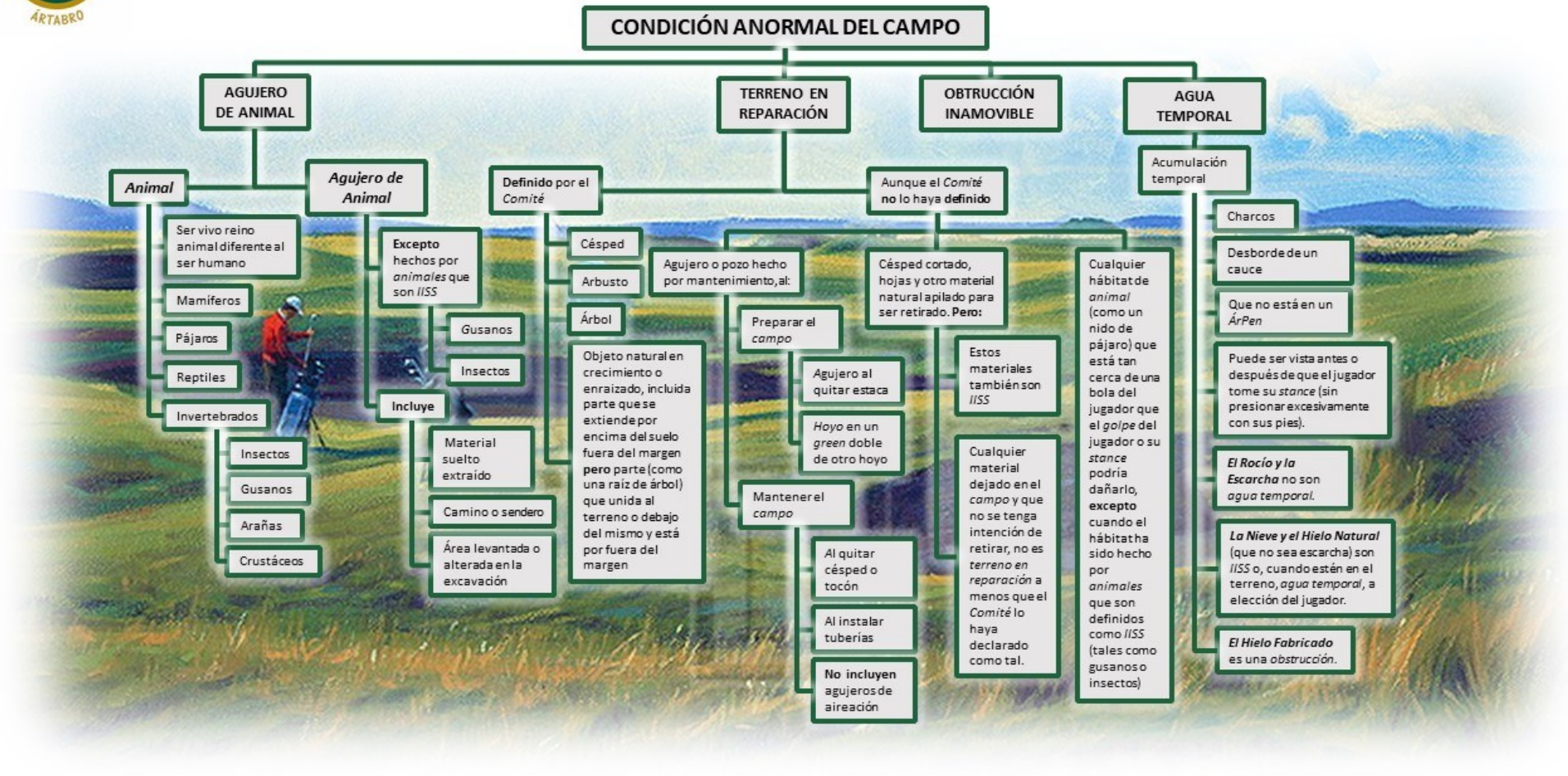
Q.166 En las Reglas, el *Terreno en Reparación* es una *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Condición Anormal del Campo*.

Q.292 El montón de tierra hecho por un *Animal* cavando un *Hoyo* son *IS*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Agujero de Animal* y *Condición Anormal del Campo*.

Reglas de Golf 2019. Definiciones. Condiciones Anormales del Campo



Q.392 Las Reglas para *Terreno en Reparación* son las mismas que para una *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Condición Anormal del Campo* y R 16.1.

Q.423 Un agujero hecho por un reptil no se considera una *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Animal*, *Agujero de Animal* y *Condición Anormal del Campo*.

Q.516 Un jugador puede tomar alivio del material suelto que un zorro ha sacado de un agujero que está haciendo, porque es una condición anormal del recorrido. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Agujero de Animal* y *Condición Anormal del Campo*.

Q.610 En las Reglas, una *Obtrucción Inamovible* es una *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Condición Anormal del Campo*.

16.- El *Agua Temporal* es una *Condición Anormal del Campo*.

Verdadero. Definición de *Condición Anormal del Campo*.

4. La bola de un jugador en el rough está junto a material suelto causado por un conejo que cava un agujero. El jugador tiene derecho a alivio.

Verdadero. Definición de *Condición Anormal del Campo*.

41. DEFINITION OF ABNORMAL COURSE CONDITIONS and RULE 16.1a Which of the following is FALSE about an abnormal course condition?

A. A hole dug by a dog is an *Animal* hole.

B. Relief is not allowed for interference by material piled for later removal that lies in a penalty area if the ball lies in the general area.

C. Relief is not allowed for interference from an obstruction that lies out of bounds if the ball lies in the general area.

D. Temporary water does not exist in a penalty area.

Answer is B (FALSE). Definition of Abnormal Course Conditions.

Condición Anormal del Terreno (CAT)

Una "CAT" es cualquier *agua accidental*, *Terreno en Reparación* u *Hoyo*, desecho o senda hechos en el *Campo* por un *Ani*

mal de madriguera, un reptil o un pájaro.

Condición de *Animal* Peligroso

R 16.2a

Una "condición de *Animal* peligroso" existe cuando un *Animal* peligroso (como serpientes venenosas, abejas urticantes, caimanes, hormigas rojas u osos) está cerca de una bola y podría causar daños físicos serios al jugador si tuviera que jugar desde donde reposa la bola.

Condición Peligrosa del *Campo*

Interpretación 16.2a/1

Una condición peligrosa del *Campo* es una planta o arbusto que podría causar daño físico, como una hiedra venenosa o un cactus. Aunque el jugador pueda enfrentar circunstancias difíciles o sea alérgico a una planta determinada, no tiene derecho a aliviarse sin penalización bajo las Reglas

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 Área de Alivio* 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 down*swing* (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.

Q.655 En las Reglas, el área del *Stance* intencionado solo se refiere a dónde se colocan los pies del jugador cuando se prepara y ejecuta su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Condiciones que Afectan al Golpe*.

1.- La *Línea de Juego* es una de las condiciones que afectan el *Golpe*.

Verdadero.Definición de *Condiciones que Afectan al Golpe*.

Conocido o Virtualmente Cierto

El estándar para decidir qué le ocurrió a la bola de un jugador - por ejemplo, si la bola fue a reposar a un *Área de Penalización*, si se *movió* o qué causó que se *moviera*.

"Conocido o Virtualmente Cierto" 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 información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

"Toda la información razonablemente disponible" incluye toda la información 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 conocido o virtualmente cierto solamente se tendrá en cuenta la información fue descubierta dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos.

***Conocido o Virtualmente Cierto*/1 Aplicar el Estándar de "*Conocido o Virtualmente Cierto*" Cuando la Bola Se Mueve**

Cuando no se "conoce" lo que causó que la bola se moviese, debe considerarse toda la información razonablemente disponible y la evidencia debe evaluarse para determinar si es "virtualmente cierto" que el jugador, *Contrario* o *Influencia Externa* fue la causa de que la bola se moviese.

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

- El efecto de cualquier acción efectuada cerca de la bola (como el movimiento de *Impedimentos Sueltos*, swings de práctica, apoyar el palo en el suelo y tomar un *Stance*),
- Tiempo transcurrido entre estas acciones y el movimiento 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.

Conocido o Virtualmente Cierto/2 Virtualmente Cierto Es Irrelevante Si Sale a la Luz Después de Finalizados los Tres Minutos del Tiempo de Búsqueda

Cuando se busca una bola bajo una Regla que utiliza el estándar de conocido o virtualmente cierto (como la Regla 17.1d), determinar si es conocido o virtualmente cierto debe basarse en la evidencia conocida por el jugador en el momento que concluya el tiempo de búsqueda de los tres minutos.

Ejemplos 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 tres minutos, se determina que no es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola esté en el agujero de *Animal*. Cuando el jugador vuelve al *Área de Salida*, la bola es encontrada dentro del agujero de *Animal*.
  Aunque el jugador no ha puesto aún otra *Bola en Juego*, debe tomar alivio de *Golpe* y distancia por *Bola Perdida* (Regla 18.2b – Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida o *Fuera de Límites*) ya que no era *Conocido o Virtualmente Cierto* 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 (*Influencia Externa*), pero no hay suficiente evidencia para estar virtualmente cierto de esto. Poco tiempo después de que finalizar el tiempo de búsqueda de tres minutos, se descubre que un espectador tiene la bola del jugador.

  El jugador debe tomar alivio de *Golpe* y distancia por *Bola Perdida* (Regla 18.2b) dado que el movimiento por la *Influencia Externa* fue conocido después de finalizado el tiempo de búsqueda.

Conocido o Virtualmente Cierto/3 Jugador Desconoce Que Su Bola Fue Jugada por Otro Jugador

Debe ser *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola de un jugador ha sido jugada por otro jugador como *Bola Equivocada*, para tratarla como *Bola Movida*.

Por ejemplo, en *stroke play*, 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 tres minutos, el Jugador B se dirige al *Área de Salida* 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 *Penalización General* por jugar *Bola Equivocada* y ahora debe jugar su propia bola (Regla 6.3c). La bola de Jugador A no está *perdida*, a pesar de que ambos jugadores han buscado más de tres minutos, porque 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 penalización de *Golpe y distancia* (Regla 18.2b), porque no era *conocido o virtualmente cierto*, cuando finalizo el tiempo de búsqueda de los tres minutos que la bola había sido jugada por otro jugador.

Q.325 El término "*CVC*", por ej. para una bola que se puede perder en un *Área de Penalización* significa que, dadas las circunstancias, la bola puede haber ido a reposar a ella. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *CVC*.

Q.438 Se supone que un jugador solo ha movido su bola si la evidencia es que hay un 95% de certeza de que el causó su Movimiento. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 9.2 y Definición de *CVC*.

Se Sabe o es Prácticamente Seguro

El baremo para decidir qué ocurrió con la bola de un jugador – por ejemplo, si la bola se ha *movido*, si el jugador u otra persona o cosa han hecho que la bola se *mueva*, o si ha quedado en reposo en un *área penalizable*.

Se sabe o es prácticamente seguro es más que posible o probable. Significa que el jugador sabe o está casi seguro de lo que ocurrió con su bola porque:

- Hay prueba indudable de ello, porque el jugador u otros testigos lo vieron, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que haya ocurrido.

"Toda la información razonablemente disponible" incluye toda la información que el jugador sabe o debería saber, o que puede obtener con un esfuerzo razonable y sin demora irrazonable.

Consejero

R 24.4a

El *Comité* puede adoptar una R Local permitiendo a cada equipo nombrar una persona ("consejero") quien puede dar *Consejo* y otra ayuda como se permite en la R 10.2b (2) a los jugadores del equipo durante una vuelta y a quien los demás jugadores del equipo pueden pedir *Consejo*:

- El consejero puede ser el capitán del equipo, un entrenador u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competición).
- El consejero debe ser identificado ante el *Comité* antes de dar *Consejo*.
- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar al consejero durante una vuelta o durante la competición.

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 información pública, tal como:

- La situación de cosas en el *Campo* tales como el *Hoyo, el Green,* el fairway (calle), *las Áreas de Penalización*, los *Búnkers,* la bola de otro jugador, o
- La distancia de un punto a otro,
- Dirección del viento o
- Las Reglas

Consejo/1 Comentarios Verbales o Acciones Que Son *Consejo*

Ejemplos 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 *stroke play* 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 penalización 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 qué acción tomar. Otro jugador comenta, “No tienes *Golpe* en absoluto, yo me aliviaría declarándola injugable.” Este comentario es *Consejo*, porque podría influir en la decisión a tomar por el jugador con respecto a cómo jugar el *Hoyo*.
- Cuando un jugador se está preparando para ejecutar su *Golpe*, que debe sobrevolar una extensa *Área de Penalización* que se encuentra llena de agua, otro jugador del grupo comenta, “¿Sabes que tienes el viento en contra y 225 metros de vuelo para pasar ese agua?

Consejo/2 *Comentarios Verbales o Acciones Que No Son Consejo*

Ejemplos 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 utilizo 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 Información Pública son Consejo

Las afirmaciones sobre información pública pueden darse sin penalización. Pero son *consejo* cuando la afirmación también contiene información 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*.

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

- “El área de penalización está cinco 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.”

Ejemplos de declaraciones que son *consejo*, incluyen:

- “El área de penalización está cinco 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)

6. La bola del jugador B estaba en un mal lie. B estaba deliberando qué acción tomar cuando el jugador A, su *Marcador*, dijo: "No tienes ningún tiro. Si yo fuera tú, consideraría la bola injugable. "¿Cuál es el ruling?

A) Como la sugerencia de A podría haber influido en B "para determinar su juego", constituye un *Consejo* y A es penalizado con dos *Golpes*. B no está penalizado.
B) A es penalizado con dos *Golpes* por dar *Consejo* y, si B sigue ese *Consejo*, también incurrirá en una penalización de dos *Golpes*.
C) A proporcionó a B información sobre las Reglas y, por lo tanto, no incurren en penalización ninguno de los jugadores.

A) R 10.2a; Interpretación *Consejo*/1

Q.72 La información intercambiada entre jugadores durante una *Vuelta* sobre la ubicación de las *Área de Penalización* no es un *Consejo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Consejo*.

Q.150 Información como la posición de los *Búnkers* o el *Asta de la Bandera* en un *Green* es un *Consejo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Consejo*.

Q.179 Un jugador que le recuerda a otro jugador de su grupo que no tiene permitido apoyar su palo detrás de la bola en un *Búnker* recibe la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Consejo*.

Q.405 Un jugador puede preguntar a otro jugador, o a un espectador, dónde se encuentra el *Asta de la Bandera* en el *Green* que están jugando. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Consejos* y *Asta de la Bandera*.

Q.415 Un *Comité* puede instalar *Marcador*es en un *Hoyo* para indicar las distancias al *Green*, lo que ayuda a los jugadores en su juego del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Consejo*.

Q.474 Un jugador siempre puede aconsejar a un jugador sobre cuáles son sus opciones bajo las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Consejo*.

Q.539 Un jugador le dice a otro jugador, "No tienes ningún tiro en absoluto. Si yo fuera tú, consideraría la bola injugable". El jugador que hace la declaración obtiene una penalización de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2a y Definición de *Consejo*.

8.- La información sobre la posición de la bandera en un *Green* es un *Consejo*.

Falso. Definición de *Consejo*.

19. El *Consejo* incluye cualquier acción que pueda influir en un jugador al elegir un club, ejecutar un *Golpe* o decidir cómo jugar un *Hoyo* o una vuelta.

Verdadero. Definición de *Consejo*.

19. DEFINITION OF ADVICE

Which is FALSE regarding advice?

A. Information on the Rules is advice.
B. Information on the location of the hole on the putting *Green* is not advice.
C. Information on the location of penalty areas is not advice.
D. Advice is any verbal comment or deliberate action that is intended to influence a player in choosing a club, making a stroke or deciding how to play a hole or a round.

Answer is A (FALSE). Definition of Advice

- *"Consejo"* es cualquier parecer o sugerencia que pudiera influir en un jugador para determinar su juego, la elección de un palo o el modo de ejecutar un *Golpe*.
- La información sobre las *Reglas,* distancias o sobre cuestiones de dominio público, tales como la posición de los *obstáculos* o de la *bandera* en el *Green*, no es "*Consejo*".

Contrario

La persona contra la que un jugador compite en un match. El término "*Contrario*" sólo se aplica en *Match Play (Juego por Hoyos).*

Q.600 El término "*Contrario*" se aplica solo en *Match Play*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Contrario*

Un "*Contrario*" es un miembro de un *Bando* contra el que el *Bando* del jugador está compitiendo en el *Juego por Hoyos*.

Cuándo una Bola está en un *Área de Penalización*

R 17.1a

Una bola está en un *Área de Penalización* cuando cualquier parte de la misma:

- Reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro del margen del *Área de Penalización*, o
- Está encima del margen o cualquier otra parte del *Área de Penalización*.

Cuándo una Bola está en el *Área de Salida*

R 6.2b

Una bola está en el *Área de Salida* cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte de la misma.

Cuándo una Bola está *Fuera de Límites*

R 18.2a(2)

Una bola en reposo está *Fuera de Límites* sólo cuando toda ella está fuera de los límites del *Campo*.

Una bola está dentro de límites cuando cualquier parte de ella:

- Reposa sobre o toca el suelo o cualquier otra cosa (como un objeto natural o artificial) dentro de los límites, o
- Está encima de los límites o cualquier otra parte del *Campo*.

Cuándo la Bola Provisional se Convierte en *Bola en Juego*

R 18.3c(2)

La bola provisional se convierte en la *Bola en Juego*, bajo penalización de *Golpe y Distancia* en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original Está Perdida en Cualquier Parte del *Campo*, Excepto en un *Área de Penalización*, o Está *Fuera de Límites*.
- Cuando se Juega la Bola Provisional desde un Punto en el *Campo* Más Cercano al *Hoyo* Que Donde se Estima Está la Bola Original.

¿Cuándo Comienza el *Hoyo*?

R 6.1a

Un jugador ha comenzado un *Hoyo* cuando ejecuta un *Golpe* para iniciar el *Hoyo*. El *Hoyo* ha comenzado incluso si el *Golpe* se realizó desde fuera del *Área de Salida* o fue cancelado bajo una R.

Dañado Durante una Vuelta

R 4.1a(2)

"Dañado durante una vuelta" significa que las Características de juego de un palo han cambiado debido a cualquier acto durante la vuelta (incluyendo mientras el juego está Interrumpido bajo la R 5.7a), y puede ser:

- Por el jugador (al ejecutar un *Golpe* o realizar un swing de práctica con el palo, al meterlo o sacarlo de la bolsa, si se le cae o se apoya en él, o si lo tira o hace mal uso de él), o
- Por cualquier otra persona, *Influencia Externa* o *Fuerzas Naturales*.

Daños en el *Green*

R 13.1c(2)

"Daños en el *Green*" significa cualquier daño causado por una persona o *Influencia Externa* , como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y raspaduras o hendiduras hechas por el *Equipamiento* o el *Asta de la Bandera*,
- Tapones de *Hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de cesped y raspaduras o hendiduras hechas por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas o marcas de pezuña de *Animales*, y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o tee).

Pero "daños en el *Green*" no incluye cualquier daño o condiciones que resultan de:

- Prácticas normales para mantener el estado general del *Green* (tales como agujeros de aireación y ranuras del corte vertical),
- Riego, lluvia u otras *Fuerzas Naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como áreas de malas hierbas, sin césped o enfermas o áreas de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *Hoyo*.

Decisión Equivocada

Interpretación 20.2d/1

Una decisión equivocada ha ocurrido cuando un *Árbitro* o un *Comité* ha intentado aplicar

las Reglas a una situación pero fue hecho de forma incorrecta, por ejemplo:

- Malinterpretando o no entendiendo una R,
- No aplicando una R, o
- Aplicando una R no aplicable o que no existe.

Deliberadamente Desviada o Detenida

R 11.2a

La bola en Movimiento de un jugador es Deliberadamente desviada o detenida por una

persona cuando:

• Una persona toca Deliberadamente la bola en Movimiento, o

• La bola en Movimiento golpea a cualquier *Equipamiento* u otro objeto (excepto un *Marcador de Bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o que de otra manera se pusiera en Movimiento) o a cualquier persona (como el *Caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado o dejado de forma deliberada en un lugar específico para que dicho *Equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en Movimiento.

Deliberadamente Desviada o Detenida

R 13.2b

A los efectos de la R 13.2b, "Deliberadamente desviada o detenida" significa lo mismo que en la R 11.2a, e incluye cuando la bola en Movimiento del jugador golpea:

- Un *Asta de la Bandera* quitada, que Deliberadamente se colocó o se dejó en un lugar particular en el suelo para que pudiera desviar o detener la bola,
- Un *Asta de la Bandera* atendida, que la persona Deliberadamente no la quita del *Hoyo* o no la aleja de la trayectoria de la bola, o
- La persona que atiende o quita el *Asta de la Bandera* (o cualquier objeto que la
- persona tenga), cuando Deliberadamente no se aleja de la trayectoria de la bola.

Deliberadamente Desviada o Detenida

R 14.3d

Para los propósitos de la R 14.3d, una bola dropada es “Deliberadamente desviada o detenida” cuando:

- Una persona Deliberadamente toca la bola en Movimiento luego de que *Golpe*e el suelo, o
- La bola en Movimiento golpea cualquier *Equipamiento* u otro objeto o a cualquier persona (como el *Caddie* del jugador) que un jugador intencionalmente posicionó o dejó en un lugar específico para que el *Equipamiento*, el objeto o la persona pudieran desviar o detener la bola en Movimiento.

Demora Razonable e Irrazonable

R 5.6a, Interpretación 5.6a/1, Interpretación 5.6a/2

Demoras irrazonables en el contexto de la R 5.6a son demoras causadas por acciones del jugador que están dentro del control del mismo y afectan a otros jugadores o demoran la competición. Demoras breves que son el resultado de eventos normales y que suceden durante una vuelta o están fuera del control del jugador son en general tratadas como “razonables”.

Determinar cuáles acciones son razonables e irrazonables depende de todas las circunstancias, como si el jugador está esperando a otros jugadores en su grupo o en el grupo de delante.

Ejemplos de acciones que probablemente serán tratadas como razonables son:

- Parada breve en la casa-club o en el bar del *Hoyo* 9 para obtener comida o bebida.
- Tomarse tiempo para consultar con otros que juegan en el mismo grupo para decidir si seguir jugando hasta terminar el *Hoyo* cuando el *Comité* decidió una suspensión normal del juego.

Ejemplos de acciones que, si causan más que una breve demora en el juego, probablemente sean tratadas como demora irrazonable:

- Volver al *Área de Salida* para recuperar un palo olvidado.
- Continuar buscando una *Bola Perdida* por varios minutos luego de haber terminado el tiempo de tres minutos de búsqueda.
- Si el *Comité* no lo ha permitido, detenerse en la casa-club o bar del *Hoyo* 9 para obtener comida o bebida por más de unos pocos minutos.
- No continuar el juego después de un máximo de 15 minutos para recuperarse por una enfermedad o lesión repentina.

Desgaste por un Uso Normal

R 4.1a, Interpretación 4.1a(1)/1

Uso normal incluye *Golpes*, *Golpes* de práctica y swings de práctica, como también actos como sacar y volver a colocar un palo dentro de la bolsa de palos. Si se desgasta debido al uso normal, el palo del jugador es tratado como conforme, y puede continuar usándolo en su estado usado.

Ejemplos de desgaste debido al uso normal incluyen cuando:

- Material dentro de una cabeza de palo se ha desprendido y puede hacer ruido durante el *Golpe* o cuando la cabeza es agitada.
- Una marca de desgaste se ha formado en el grip del palo, donde se colocan los pulgares.
- Una depresión formada en la cara del palo por reiterado uso.
- Las estrías en la cara del palo están deterioradas.

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 Regla 14.4).

Cada Regla 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 movimiento 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 Regla 14.3b)

Q.136 Si un jugador deja caer una bola y golpea su pie, o su palo, antes de que *Golpe*e el suelo, ha sido *dropada* de forma incorrecta y debe volver a *Dropar* la bola. Si la bola se dropa de manera incorrecta por segunda vez, el jugador puede colocar la bola en el lugar donde tocó el suelo por primera vez después de la segunda caída. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Dropar* y R 14.3b.

Q.479 Un jugador puede lanzar su bola directamente desde cualquier lugar debajo de la altura de su rodilla. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Dropar* y R 14.3b.



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 Reglas hacen referencia a *"embocando" o "embocar",* se refieren a cuando la bola del jugador está *Embocada.*

Para el caso especial de una bola reposando contra el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, ver la Regla 13.2c (la bola se trata como *Embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *Green*).

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 *Asta de la Bandera*.

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

Las palabras "en reposo" en la definición 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 movimiento (como dando vueltas o botando en el fondo del *Hoyo*), se considera *Embocada* a pesar de no estar en reposo en el *Hoyo*.

Q.491 Una bola está *Embocada* cuando está en reposo dentro de la circunferencia del agujero. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición *Embocada*.

Q.571 Una bola no ha sido *Embocada* a menos que esté en reposo en el fondo del *Hoyo*, p. si se trata de descansar encima de otra bola que ya está en el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Embocada*.

Una bola está *"Embocada"* cuando reposa dentro de la circunferencia del *agujero* y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del *agujero*.

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 ejemplo, puede haber césped o *Impedimentos Sueltos* entre la bola y la tierra).

Q.227 Una bola no se puede considerar *Empotrada* a menos que toque tierra en su propio pique hecho como resultado del *Golpe* anterior del jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Empotrada*.

Q.261 La bola de un jugador está *Empotrada* si reposa en una marca hecha por una bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Empotrada*.

Empujar

R 10.1a, Interpretación 10.1a/1

Un jugador emboca un putt corto golpeando la bola con la base de la cabeza del palo usando un Movimiento similar al del billar o al de tejo. Mover la bola así es empujarla.

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

***Equipamiento*/1-Condición de los Objetos Transportados por Alguien Mas Para el Jugador**

Artículos, distintos a los palos, que son llevados por alguien que no sea un jugador o su *Caddie* son *Influencia Externa* , incluso si pertenecen al jugador.

Sin embargo, se consideran *Equipamiento* del jugador cuando están en posesión del jugador o su *Caddie*.

Por ejemplo, si un jugador pide a un espectador que lleve su paraguas, el paraguas es una *Influencia Externa* en posesión del espectador. Sin embargo, si el espectador entrega el paraguas al jugador, pasa a formar parte de su *Equipamiento*.

Q.146 Una bola utilizada por un jugador durante el juego de un *Hoyo* es *Equipamiento* cuando se ha levantado y no se ha vuelto a poner en juego en ese *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Equipamiento*.

Q.633 Un rastrillo de búnker es equipo de un jugador mientras lo sostiene. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Equipamiento*.

69. Cualquier bola usada o llevada por un jugador es equipo del jugador.

Verdadero. Definición de *Equipamiento*

74. La toalla de un jugador cayó Accidentalmente de la bolsa de golf del jugador sobre la bola del jugador en juego e hizo que la bola se moviera. Como la toalla era una *Influencia Externa* , no hay penalización y la bola debe ser repuesta.

Verdadero. Definición de *Equipamiento*, Definición de *Influencia Externa* y R 9.6

10.- Las bolas de golf de repuesto en la bolsa de un jugador son parte de su equipo.

Verdadero. Definición de Equipo.

Equipo

R 24.1

Un "equipo" es un grupo de jugadores que juegan individualmente o como *Bando*s para competir contra otros equipos

Equipo" es cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o el *Caddie* del jugador, excepto:

- Cualquier bola que el jugador haya jugado en el *Hoyo* que está jugando, y
- Cualquier pequeño objeto, como una moneda o un soporte (*Tee*), cuando se usa para *Marcar* la posición de la bola o la extensión del área en el que se ha de *Dropar* una bola.

Nota 1: Una bola jugada en el *Hoyo* que se está jugando es equipo cuando ha sido levantada y no se ha puesto de nuevo en juego.

Nota 2: Equipo incluye objetos situados en el *Campo* para el cuidado del mismo, tales como los rastrillos, mientras que estén siendo sostenidos o transportados.

Nota 3: Cuando se comparte el equipo entre dos o más jugadores, el equipo compartido se considera que es equipo de uno solo de los jugadores que lo comparte.

Si un coche de golf compartido está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparte (o su *Compañero* o cualquiera de sus *Caddie*s), el coche y cualquier cosa que se encuentre en él se considera que es equipo de ese jugador. En otro caso, el coche y cualquier cosa que se encuentre en él se considera que es equipo del jugador que comparte el coche cuya bola (o la de su *Compañero*) se haya involucrada.

Otro equipo compartido se considera que es equipo del jugador que lo usó, llevó, sostuvo o transportó por última vez. Continúa siendo equipo de ese jugador hasta que sea usado, llevado, sostenido o transportado por el otro jugador (o su *Compañero* o cualquiera de sus *Caddie*s).

Error Administrativo

Interpretación 20.2d/1

Un error administrativo es cuando un *Árbitro* o un *Comité* ha cometido un error de procedimiento en relación a la administración de la competición, por ejemplo:

- Calculando mal el resultado de un empate, o
- Aplicando el total de *Golpes* de hándicap de un jugador en una competición por *Golpes* donde se debería aplicar sólo un porcentaje.

Estándar "A Simple Vista"

R 20.2c

Cuando el *Comité* tiene que decidir cuestiones de hecho al dar una decisión, el uso de la evidencia en video está limitado por el estándar "a simple vista":

- Si los hechos que se muestran en el video no podrían haber sido razonablemente apreciados a simple vista, esa evidencia se descartará, incluso si demuestra que ha habido una infracción de las Reglas.
- Pero, incluso cuando la evidencia en video es descartada bajo el estándar "a simple vista", seguirá habiendo infracción de las Reglas si el jugador conocía de otra forma los hechos que han provocado la infracción (como cuando el jugador sintió que el palo tocaba arena en un búnker, a pesar de que eso no podía haber sido visto a simple vista).

Evento Intermedio

R 1.3c(4), Interpretación 1.3c(4)/1

Los tres tipos de eventos intermedios en los que el jugador tendrá penalizaciones múltiples

son:

- Ejecutando un *Golpe*
- Poniendo una *Bola en Juego*
- Advirtiendo la infracción

Eventualidad del Juego

Una *"eventualidad del juego"* ocurre cuando una bola en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una *causa ajena* (ver la R 19-1).

Fore*Caddie*

Un "*foreCaddie*" es una persona encargada por el *Comité* para indicar a los jugadores la posición de las bolas durante el juego. Es una *causa ajena*.

Forma Anormal

R 4.3a

"Forma anormal" significa una forma fundamentalmente diferente a su uso previsto y que normalmente no se reconoce como parte del juego.

Four-Ball

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

Four-Ball se puede jugar como competición *Match Play (Juego por Hoyos)* entre dos *Bandos* de dos *Compañeros* o en una competición *Stroke Play (Juego por Golpes)* entre múltiples *Bandos* de dos *Compañeros*.

Q.37 Un Four-Ball es cuando cuatro jugadores que juegan una competición individual en el mismo grupo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de Four-Ball.

Cuatro Bolas

Una modalidad de juego en la que compiten dos *Bandos* de dos *Compañeros*, cada uno de ellos con su propia bola. El resultado del *Bando* para el *Hoyo* es el resultado más bajo de los dos *Compañeros* en el *Hoyo*.

La modalidad *cuatro bolas* se puede jugar como *competición por Hoyos* entre dos *Bandos* de dos jugadores o en una *competición por Golpes* con varios *Bandos* de dos jugadores.

Ver "Modalidades en el *Juego por Hoyos*" y "Modalidades en el *Juego por Golpes*".

Foursomes (también 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 *Match Play (Juego por Hoyos)* entre dos *Bandos* de dos *Compañeros* o en una competición *Stroke Play (Juego por Golpes)* entre múltiples *Bandos* de dos *Compañeros*.

Q.188 Un Foursome es una forma de juego en la que dos jugadores juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Foursomes* (también conocido como "*Golpes* alternados") y R 22.1.

36.- En un Foursomes cada jugador juega su propia bola.

Falso. Definición de Foursomes (también conocido como "*Golpes* alternados")

Ver "Modalidades en el *Juego por Hoyos*" y "Modalidades en el *Juego por Golpes*".

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 *Fuera de Límites*.

Los márgenes del *Campo* deberían ser definidos por *Objetos de Límites* o líneas:

- *Objetos de Límites*: Cuando está definido por estacas o una valla, el *Fuera de Límites* 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 *Fuera de Límites.*

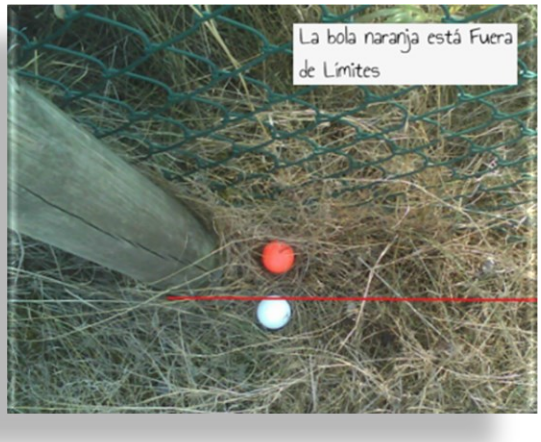
  Cuando está definido por otros objetos como un muro o cuando el *Comité* desea tratar una valla de límites de una manera diferente, el *Comité* debería definir el margen del *Fuera de Límites.*

- *Líneas*: Cuando está definido por una línea en el suelo, el margen es el borde interior y la línea en sí está *Fuera de Límites.*

Cuando una línea en el suelo define el margen de los límites, se pueden utilizar estacas para identificar dónde está el *Fuera de Límites*, **pero** éstas no tendrán otro significado.

Cuando las estacas se utilizan para definir o identificar el *Fuera de Límites*, son *Objetos de Límites*.

Las estacas o líneas de *Fuera de Límites* deberían ser blancas.



Q.92 Una bola que toca tanto el *Área General* como una línea que define un *Fuera de Límites* está en juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Fuera de Límites*.

Q.327 Si un objeto está tanto dentro como fuera del margen de un *Fuera de Límites* (como por ejemplo, los pasos unidos a una cerca de límite), solo la parte del objeto que está fuera del margen está *Fuera de Límites*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Fuera de Límites*.

Q.374 La línea *Fuera de Límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Fuera de Límites*.

Q.499 Las estacas que definen el *Fuera de Límites* pueden ser de cualquier color que no sea rojo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Fuera de Límites*.

Q.532 Cuando el *Fuera de Límites* se define por una línea en el suelo, la línea está *Fuera de Límites*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Fuera de Límites*.

Q.632 Cuando una bola toca la parte del *Campo* de una línea blanca que define un *Fuera de Límites*, el jugador debe tomar alivio bajo *Golpe y Distancia*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Fuera de Límites*.

Q.639 Una bola está *Fuera de Límites* cuando cualquier parte de ella está *Fuera de Límites*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Fuera de Límites* y R 2.1.

Nota: Cuando cualquier parte de la bola está dentro del borde interior del *Campo* está dentro de límites.

27. Los puntos exteriores más cercanos al nivel del suelo de las estacas de límites son los que definen el margen del *Fuera de Límites*.
Verdadero. Definición de *Fuera de Límites*.

"*Fuera de Límites*" es el terreno que está más allá de los límites del *Campo* o cualquier parte del *Campo* marcada como tal por el *Comité*.

Cuando el *Fuera de Límites* está definido en relación con estacas o una valla, o está situado más allá de unas estacas o una valla, la línea de *Fuera de Límites* está determinada por los puntos interiores más cercanos de las estacas o postes de la valla a nivel del suelo, excluyendo los soportes en ángulo.

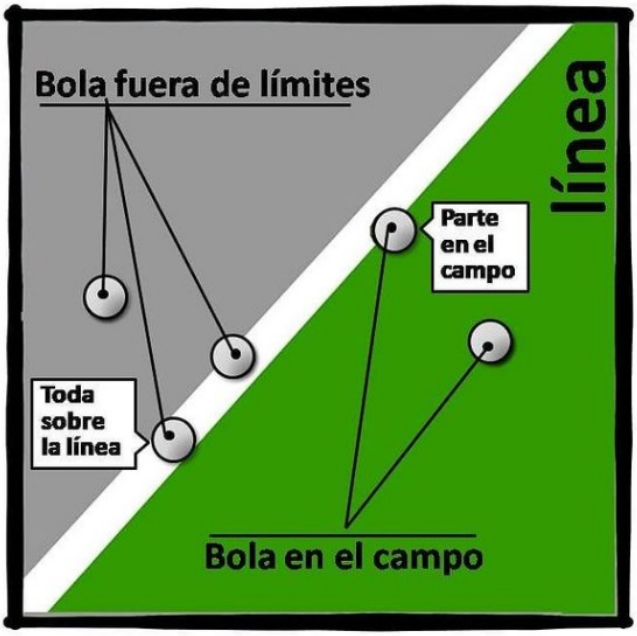
Cuando se utilizan estacas y líneas para indicar el *Fuera de Límites*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el *Fuera de Límites* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está *Fuera de Límites*. La línea de *Fuera de Límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

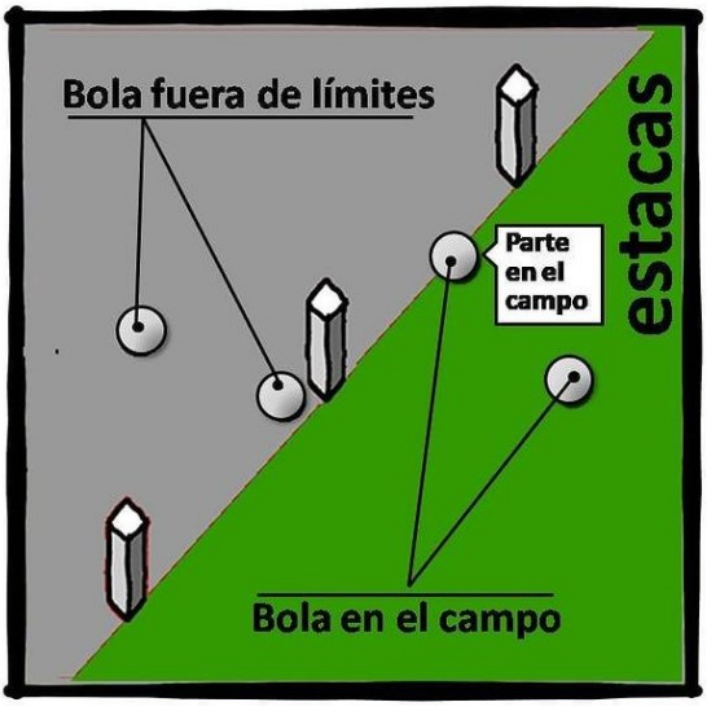
Una bola está *Fuera de Límites* cuando toda ella reposa *Fuera de Límites*. Un jugador puede situarse *Fuera de Límites* para jugar una bola que está dentro de límites.

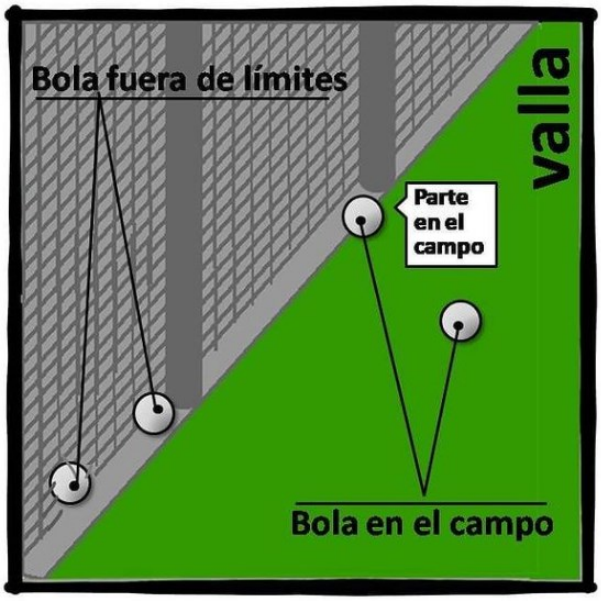
Los objetos que definen el *Fuera de Límites* como muros, vallas, estacas y verjas no son *Obstrucciones* y se consideran fijos. Las estacas que identifican el *Fuera de Límites* no son *Obstrucciones* y se consideran fijas.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el *Fuera de Límites* deberían ser blancas.

Nota 2: Un *Comité* puede establecer una Regla Local declarando que las estacas que identifican pero no definen el *Fuera de Límites* son *Obstrucciones*.


Bola fuera de límites
línea
Parte en el campo
Toda sobre la línea
Bola en el campo


Bola fuera de límites
estacas
Parte en el campo
Bola en el campo


Bola fuera de límites
valla
Parte en el campo
Bola en el campo

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.

Q.196 La R para una bola que se ha movido debido al efecto de la gravedad es la misma para una *Bola Movida* por el viento. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Fuerzas Naturales*.

Q.335 Mientras camina hacia su bola en reposo en el *Green*, un jugador ve su bola rodar hacia el *Hoyo*. Cuando la bola se detiene, debe recogerla y volver a colocarla donde estima que estaba en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Fuerzas Naturales*.

Nota: ***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.

Si el viento o la gravedad hacen que la bola de un jugador en reposo se mueva, no hay penalización y la bola debe jugarse desde su nuevo punto. Hay una excepción importante, cuando una bola en el *Green* se mueve después de haber sido marcada, levantada y repuesta debe ser repuesta en el lugar desde donde se movió, R 9.3.

22. El viento y el agua son *Influencias Externas*.
Falso. Definiciones de *Influencia Externa* y *Fuerzas Naturales*.

Golpe

El movimiento del palo hacia adelante que se efectúa para golpear la bola.

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

- Decide durante el down*swing* (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 Reglas 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 *Golpe de Penalización* (ver Regla 3.1c).

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 *Influencia Externa* (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 movimiento del palo hacia adelante y continúa el movimiento, solamente con la varilla, aunque no *Golpe*e 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 Regla 9.4 (Bola Levantada o Movida por el Jugador)



Q.12 La bola de un jugador se ralentiza y se detiene justo antes del *Hoyo*. Frustrado, se acerca a su bola e intenta golpearla, fallando completamente la bola. El *Golpe* aún cuenta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Golpe*.

Q.48 El *Golpe* de un jugador comienza tan pronto como comienzan a retroceder. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Golpe*.

Q.277 Después de haber sido distraído por un fuerte ruido durante su *Golpe*, un jugador fue capaz de cambiar la dirección del palo y no golpear la bola. El *Golpe* no cuenta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Golpe*.

Q.412 Un jugador estaba muy nervioso en el primer *Área de Salida* y falló completamente el *Golpe* a su bola. No hubo *Golpe* ni penalización, ya que la bola aún no se había puesto en juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Golpe*.

Q.453 Una vez que un jugador ha comenzado el Movimiento hacia adelante de su palo, con la intención de golpear el balón, el *Golpe* siempre cuenta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Golpe*.

Q.528 Un *Golpe* al aire (o un soplo) no cuenta como un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Golpe*.

Q.634 Un jugador que Accidentalmente golpea su bola hacia el *Hoyo* mientras realiza un *swing* de práctica en el *Green* puede optar por contar el *Golpe* y jugar su próximo *Golpe* desde donde quede en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Golpe* y R 13.1d (1).

13.- El *Golpe* incluye la subida del palo.

Falso. Definición de *Golpe*.

Un *"Golpe"* es el movimiento del palo hacia adelante con la intención de golpear y mover la bola, pero si un jugador detiene voluntariamente el palo antes de que la cabeza del mismo alcance la bola, no ha ejecutado un *Golpe*.

Golpe de Penalización

Un *Golpe* que se suma al resultado de un jugador o *Bando* bajo una Regla.

***Golpe* de Penalización**

Un *"Golpe de penalización"* es el que bajo la aplicación de ciertas *Reglas* se añade al resultado de un jugador o *Bando*. En los *threesome* o *foursome*, los *GP* no afectan al orden del juego

Golpe de Penalización solo por Jugar esa Bola

R 6.3c(1), Interpretación 6.3c(1)/1

Cuando los *Golpes* efectuados a una bola en particular no cuentan para el resultado del jugador, cualesquier *Golpe* de Penalización que el jugador tiene por jugar esa bola no cuentan salvo que el jugador obtenga una penalización que también aplica a su *Bola en Juego*.

Ejemplos de penalizaciones que son descartadas porque no podrían también aplicar a la *Bola en Juego*, incluyen:

- Tocar intencionadamente la bola o causar que se mueva (R 9.4).
- *Caddie* del jugador parado detrás del jugador mientras éste toma el *Stance* (R 10.2b(4)).
- Tocar arena en el backswing del *Golpe* (R 12.2b(2)).

Ejemplos de penalizaciones que no son descartadas porque también se aplican a la *Bola en Juego*, incluyen:

- Realizar un *Golpe* de práctica durante el juego de un *Hoyo* (R 5.5a).
- Jugar *Bola Equivocada* (R 6.3c(1)).
- Solicitar o dar *Consejo* (R 10.2a).

Golpe de Práctica

R 5.5, Interpretación 5.5a/1

Un "*Golpe* de práctica" bajo la R 5.5a cubre no sólo golpear una bola conforme con un palo, sino también golpear cualquier otro tipo de bola que es similar en tamaño a una bola de golf, como una bola de plástico para práctica. Los siguientes, no son *Golpes* de práctica:

- Un swing de práctica sin intención de golpear una bola.
- golpear una bola devolviéndola a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace sólo por cortesía.
- Los *Golpes* ejecutados por un jugador jugando un *Hoyo* cuyo resultado ya está decidido.
- golpear con un palo a un *Tee* o un objeto natural (como una piedra o una piña).

Golpe y Distancia

El procedimiento y penalización cuando un jugador toma alivio bajo las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugó el *Golpe* anterior (ver Regla 14.6).

El término "*Golpe y Distancia*" significa que el jugador:

- Incurre en un ***Golpe de Penalización***, y
- Pierde el beneficio de cualquier distancia ganada hacia el *Hoyo* desde el punto desde el cual el último *Golpe* fue ejecutado.

Q.497 La penalización de *Golpe y Distancia* es una *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Golpe y Distancia* y *Penalización General*.

Nota: La penalización de *Golpe y Distancia* significa que el jugador recibe un *Golpe de Penalización* y debe jugar su siguiente *Golpe* desde donde se realizó el *Golpe* anterior. La *Penalización General* es de dos *Golpes* en *Stroke Play* y pérdida del *Hoyo* en *Match Play*.

Grave Falta de Conducta

R 1.2a, Interpretación 1.2a/1

La mala conducta del jugador que está tan alejada de lo esperado en golf, que la más severa sanción de sacar a un jugador de la competición puede estar justificada. Esto debería incluir interferir deliberada y deshonestamente con los derechos de otro jugador, o poner en peligro la seguridad de otros.

Grave Infracción

En *Stroke Play (Juego por Golpes*), 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 *Match Play* (*Juego por Hoyos)* porque el jugador pierde el *Hoyo* si juega desde un *Lugar Equivocado*.

Q.49 En las Reglas de Golf, una infracción grave solo ocurre en *Stroke Play* cuando jugar desde un *Lugar Equivocado* podría darle al jugador una ventaja significativa en comparación con el *Golpe* que se realizará desde el lugar correcto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Grave Infracción*.

Q.182 Un jugador no puede ser penalizado por una infracción grave en *Match Play*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Grave Infracción*.

Q.631 Una infracción grave de la R solo se aplica en el *Juego por Golpes* cuando jugar desde un *Lugar Equivocado* podría darle a un jugador una ventaja significativa. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Grave Infracción*.

98. Un jugador trata un *Área de Penalización* amarilla como *Área de Penalización* roja cuando toma alivio bajo la R del *Área de Penalización*. El jugador es culpable de una *Grave Infracción* de la R del *Área de Penalización* y el error debe ser corregido.

Falso. Definición de *Grave Infracción*

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 cinco *áreas definidas del Campo*. Los *Green*s de los otros *Hoyos* (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son *Greens equivocados* y parte del *Área General.*

El margen de un *Green* se identifica por donde se puede apreciar que comienza el área especialmente preparada (por ejemplo, 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 dos *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 *Greene Equivocado.*

10. Al jugar el primer *Hoyo*, el *Green* del *Hoyo* dos es parte del *Área General*.

Verdadero. Definición de *Green*.

El "*Green*" es todo el terreno del *Hoyo* que se está jugando preparado especialmente para el uso del putt o, de otra manera, definido como tal por el *Comité*. Una bola está en el *Green* cuando cualquier parte de la misma toca el *Green*.

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 *Green*s 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 Regla Local.

Los *Greens equivocados* son parte del *Área General.*

Q.80 En las Reglas de Golf, todos los *Green*s de práctica para practicar los *Golpes* con el putter, chipps o *Golpes* de approach son *Greenes* equivocados. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Greene Equivocado*.

Q.164 En las Reglas de Golf, el *Green* normal para un *Hoyo* donde se usa un *Green* temporal es un *Greene Equivocado*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Greene Equivocado*.

Q.619 Los *Green*s equivocados son parte del *Área General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Greene Equivocado*.

7. Los *Green*s equivocados son parte del *Área General*.

Verdadero. Definición de *Greene Equivocado*.

Un *"Greene Equivocado"* es cualquier *Green* que no sea el del *Hoyo* que se está jugando. Salvo que el *Comité* lo establezca de otra forma, este término incluye un *Green* de prácticas o un *Green* para practicar *Golpes* cortos (chips) en el *Campo*.

Honor

El derecho de un jugador a jugar en primer lugar desde el *Área de Salida* (ver Regla 6.4)

Q.175 En *Stroke Play*, después del primer *Hoyo*, el *Honor* se basa en el resultado bruto del *Hoyo* que acabamos de jugar, incluso en una competición hándicap. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.4b (1) y Definición de *Honor*.

Nota: *Honor*

El derecho de un jugador a jugar en primer lugar desde el *Área de Salida* (ver R 6.4)

Stroke Play (*Juego por Golpes*)

(1) Orden de Juego Normal.

Al comenzar el primer *Hoyo*. En el primer *Área de Salida*, el *Honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario de salidas, por acuerdo o usando un método aleatorio (por ejemplo, lanzando una moneda).

Al comenzar los demás *Hoyos*:

El jugador del grupo con el resultado gross (bruto) más bajo en un *Hoyo* tiene el *Honor* en el *Área de Salida* siguiente; el jugador con el segundo resultado gross (bruto) más bajo debería jugar a continuación y así sucesivamente.

Si dos o más jugadores tienen el mismo resultado en un *Hoyo*, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *Área de Salida* anterior.

El *Honor* está basado en el resultado gross (bruto), incluso en una competición con hándicap.

Q.663 El jugador con el handicap más bajo siempre tiene el *Honor* en el primer lugar de salida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.4b (1), R 6.4a (1) y Definición de *Honor*.

Nota: En el primer *Hoyo*, el *Honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario establecido, por acuerdo o usando un método aleatorio (como lanzando una moneda).

Se dice que tiene el *"Honor"* el jugador que ha de jugar primero desde el *lugar de salida*.

Hora de Salida

R 5.3a

Una hora de salida establecida por el *Comité* se trata como una hora exacta (por ejemplo, 9 a.m. significa 9:00:00 a.m., no cualquier hora hasta las 9:01 a.m.).

Hoyo

El punto 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 Definición en "cursiva") es usada a lo largo de la Reglas para referirse a la parte del *Campo asociado* con un *Área de Salida, Green y Hoyo.* Jugar un *Hoyo* comienza en el *Área de Salida* y finaliza cuando la bola es *Embocada* en el *Hoyo* del *Green* (o cuando las Reglas de otra forma dicen que el *Hoyo* está completado)

Q.50 En cada *Campo* de golf del mundo, los *Hoyos* en el *Green* siempre deben tener la misma profundidad de cuatro pulgadas (101.6 milímetros). ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Hoyo*.

Q.139 Un *Comité* puede introducir una R Local aumentando el diámetro de los agujeros en el *Green* para compensar las condiciones locales anormales. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Hoyo*.

Q.326 Donde sea posible, el forro de un agujero debe estar hundido al menos 1 pulgada (25,4 mm) por debajo de la superficie del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Hoyo*.

61. La bola de un jugador después de un *Golpe* está en reposo, incrustada en el lado del *Hoyo* sin la bola entera dentro de la circunferencia del *Hoyo*. Sin embargo, toda la bola está por debajo de la superficie del *Green*. La bola se considera *Embocada*.

Verdadero. Definición de *Hoyo*¿¿ Def de *Embocada*

Agujero

El *agujero* en el *Green* es el lugar en el que acaba el *Hoyo* en juego. 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 lo haga impracticable.

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

Hoyo* Hecho por un *Animal

Cualquier *Hoyo hecho por un Animal* (**excepto** cuando el *Hoyo* ha sido hecho por *Animales* que son *Impedimentos Sueltos*, como gusanos o insectos) y el material retirado o los daños causados al hacer el *Hoyo*.

***Hoyo* terminado**

Cuando una bola está *Embocada* en el *Hoyo* en juego

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

Impedimento Suelto/1 Condición de la Fruta

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

Por ejemplo, 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 *Impedimentos Sueltos*. Pero, cuando es llevada por un jugador, forma parte de su *Equipamiento*.

Impedimento Suelto/2 Cuándo un *Impedimento Suelto* Se Transforma en *Obstrucción*

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

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

Impedimento Suelto/3 Condición de la Saliva

La saliva se puede considerar *Agua Temporal* o *Impedimento Suelto*, a elección del jugador.

Impedimento Suelto/4 *Impedimentos Sueltos* Utilizados para Revestir una Carretera o Camino

La grava es un *Impedimento Suelto* y un jugador puede quitar *Impedimentos Sueltos* bajo la Regla 15.1a. 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 *Obstrucción Inamovible*. El mismo principio se aplica a las carreteras o caminos construidos con piedra, piedra u otro material molido, astillas de madera o algo similar.

En tal situación, el jugador puede:

- Jugar la bola como reposa sobre la *Obstrucción* y quitar la grava (*Impedimento Suelto*) de la carretera o camino (Regla 15.1a).
- Tomar alivio sin penalización de la *Condición Anormal del Campo* (*Obstrucción Inamovible*) (Regla 16.1b).

El jugador también puede retirar alguna grava de la carretera para determinar la posibilidad de jugar la bola como se encuentra antes de elegir tomar alivio sin penalización.

***Impedimento Suelto*/5 Un Insecto Vivo Nunca Está Adherido a una Bola**

Aunque los insectos muertos puedan ser considerados adheridos a la bola, los insectos vivos nunca serán considerados adheridos a la bola, ya esté la bola en reposo o en movimiento. Por lo tanto, los insectos vivos sobre una bola son *Impedimentos Sueltos*.

10. En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador se detiene en una carretera con superficie de grava. El jugador tiene derecho a alivio de la carretera, pero decide jugar la bola como reposa. El jugador quita un poco de grava que podría interferir con su *Golpe*. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador incurre en una penalización de dos *Golpes*.
B) No hay penalización.
C) El jugador incurre en una penalización de un *Golpe*.

B) R 15.1; Interpretación IS/4

Q.35 Un jugador no puede eliminar el rocío, la escarcha o el agua en su *Línea de Juego* en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a.

Q.64 Una cerilla de madera es un *IS*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *IS*.

Q.74 Los *Impedimentos Sueltos* son objetos naturales sueltos como piedras, hojas, ramitas y ramas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *IS*.

Q.82 Los *Impedimentos Sueltos* son objetos fácilmente removibles, tales como tarjetas de resultados, bolígrafos, monedas y bolas abandonadas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *IS*, *Obstrucción* y *Obstrucción Movible*.

Q.113 La escarcha es un *Impedimentos Sueltos* en el *Green* y puede eliminarse sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a (5).

Nota: El rocío, la escarcha y el agua no son *IS*. Quitar rocío, escarcha y agua no está permitido, excepto desde el *Área de Salida*, Reglas 8.1a (5) y R 6.2b (3).

Q.143 La tierra suelta puede ser removida en cualquier lugar del *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1a y Definición de *IS*.

Nota: Un jugador no puede quitar o aplastar arena o tierra suelta si mejora las *Condiciones que Afectan al Golpe*.

La R 13.1c (1) permite eliminar la arena y la tierra suelta del *Green* (pero no en ninguna otra parte del *Campo*), sin penalización.

Q.234 Un gusano en la superficie del suelo es un *IS*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *IS*.

Q.294 Los excrementos de *Animales*, insectos, desechos de gusanos y tapones de aireación son *IS*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *IS*.

Q.361 Al ver una brizna de hierba pegada a su bola, que estaba situada justo al lado del *Green*, un jugador la quita con cuidado, sin tocarla ni moverla. Incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Lie* e *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a.

Nota: El césped suelto es un *Impedimento Suelto* pero si está adherido a la bola no puede ser eliminado ya que sería *Mejorar* una de las "*condiciones que afectan el Golpe*".

Q.389 Un jugador puede quitar una piña que está junto a su bola en un búnker sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.1a, R 12.2a y Definición de *IS*.

Q.395 Si un jugador golpea una piedra *Fuera de Límites*ojamente incrustada en el terreno cerca de donde yace su bola, incurre en penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 15.1a.

Nota: Sin embargo, si la piedra estaba sólidamente incrustada, no sería un *IS*.

Q.436 Un jugador no puede quitar una brizna de hierba pegada a su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a.

Q.464 Un jugador puede quitar una telaraña entre dos arbustos en crecimiento, para ver mejor su bola mientras realiza un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1b.

Q.473 Un jugador puede usar su mano o su putter para quitar las piedras de granizo que se encuentran en la línea que pretenden que tome su bola cuando ejecutan su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *IS*, R 8.1b (2) y R 15.1a.

Nota: El granizo es hielo natural y puede tratarse como *Agua Temporal* o *Impedimentos Sueltos* cuando está sobre el terreno.

Q.517 Una serpiente viva es una *Influencia Externa* y una serpiente muerta es un *IS*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Influencia Externa* e *IS*.

Q.582 Un jugador puede tratar la nieve en el suelo como *Agua Temporal* y tomar alivio en consecuencia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Agua Temporal* e *IS*.

Q.603 Un jugador no puede quitar la nieve alrededor del *Lie* de su bola en un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *IS*.

Nota: La nieve puede tratarse como un *Impedimentos Sueltos* en cualquier parte del *Campo*.

13. Un insecto vivo en un *Búnker* se puede mover sin penalización.

Verdadero. Definición de IS.

"Impedimentos Sueltos" son objetos naturales, incluyendo:

PI-HO-LE-RA-SI-KK-LO-IN-SI-DE-MO

- piedras, hojas, leña menuda, ramas y similares,
- excrementos,
- lombrices, insectos y similares; y desechos y montoncitos formados por éstos, siempre que no estén:
    - fijos o en crecimiento,
    - sólidamente empotrados, o
    - adheridos a la bola.

La arena y la tierra suelta son *Impedimentos Sueltos* en el *Green,* pero no en cualquier otro lugar.

La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son o *Agua Accidental* o *IIS* a elección del jugador.

El rocío y la escarcha no son *IIS*.

Individual (Single)

Ver "Modalidades en el *Juego por Hoyos*" y "Modalidades en el *Juego por Golpes*".

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 movimiento), **excepto** por *Fuerzas Naturales* y
- El aire o agua propulsados artificialmente, como los procedentes de un ventilador o sistema de riego.

***Influencia Externa* /1 Condición del Aire y el Agua Propulsados Artificialmente**

Aunque el viento y el agua son *Fuerzas Naturales* y no *Influencias Externas*, el agua y aire artificialmente propulsados son *Influencias Externas*.

Ejemplos incluyen:

- Si una bola en reposo en el *Green* no ha sido levantada y *repuesta* y se mueve por el aire de un ventilador situado junto *Green*, la bola debe ser *repuesta* (Regla 9.6 y Regla 14.2).
- Si una bola en reposo es *movida* por agua procedente de un sistema de riego, la bola debe ser *repuesta* (Regla 9.6 y Regla 14.2).

Q.215 En *Stroke Play*, si la bola de un jugador golpea a otro jugador en el mismo grupo, ha sido detenida o desviada por una *Influencia Externa* . ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Influencia Externa* .

Q.309 Una bola en Movimiento que fue jugada por un jugador de otro grupo es una *Influencia Externa* si golpea la bola de un jugador en juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Influencia Externa* .

Nota: Una *Influencia Externa* incluye cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en Movimiento), excepto por *Fuerzas Naturales*.

Q.508 Un *Árbitro* asignado a un match es una *Influencia Externa* . ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Influencia Externa* .

Q.543 El *Caddie* de un *Contrario* no es una *Influencia Externa* . ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Influencia Externa* .

74. La toalla de un jugador cayó Accidentalmente de la bolsa de golf del jugador sobre la bola del jugador en juego e hizo que la bola se moviera. Como la toalla era una *Influencia Externa* , no hay penalización y la bola debe ser repuesta.

Verdadero. Definición de Equipo, Definición de *Influencia Externa* y R 9.6 Para mi es Falso

22. El viento y el agua son *Influencias Externas*.
Falso. Definiciones de *Influencia Externa* y *Fuerzas Naturales*.

7. El *Caddie* del jugador es una *Influencia Externa* .

Falso. Definición de *Influencia Externa* .

44. DEFINITION OF OUTSIDE InfluENCE

Which is FALSE regarding the definition of an outside influence?

A. An *Animal* is an outside influence.
B. The player's equipment is not an outside influence.
C. A natural force is not outside influence.
D. The player's *Caddie* is not an outside influence.

Answer is B (FALSE). Definition of Outside Influence

Interferencia de una CondiciónAnormal del *Campo*

R 16.1a

Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

- La bola del jugador toca o está en o sobre una *Condición Anormal del Campo*,
- Una *Condición Anormal del Campo* interfiere físicamente en el área del *Stance* o del swing pretendidos por el jugador, o
- Solo cuando la bola está en el *Green*, una *Condición Anormal del Campo* que está dentro o fuera del *Green* interviene en la *Línea de Juego*.

Si la CAC está suficientemente cerca como para distraer al jugador, pero no se cumple alguno de estos requerimientos, no hay interferencia bajo esta R.

Interferencia de Un *Greene Equivocado*

R 13.1f(1)

Existe interferencia de un *Greene Equivocado* cuando:

• Cualquier parte de la bola del jugador toca un *Greene Equivocado* o reposa sobre o en cualquier cosa (como un *Impedimentos Sueltos* o una *Obstrucción*) que se encuentra dentro del margen del mismo, o

• Un *Greene Equivocado* interfiere físicamente en el área del *Stance* o swing pretendido por el jugador.

Interrumpiendo el Juego

R 5.7a, Interpretación 5.7a/1, R 5.7b, Interpretación 5.7b/1

Interrumpir el juego en el contexto de la R 5.7a puede ser tanto un acto intencionado del jugador o una demora lo suficientemente larga que constituye interrupción. Ejemplos donde el *Comité* probablemente descalificará a un jugador bajo la R 5.7a por Interrumpir el juego, incluyen cuando:

- El jugador se va frustrado del *Campo* sin intención de regresar.
- El jugador para en la casa-club después de nueve *Hoyos* por un largo tiempo para mirar televisión o almorzar, cuando el *Comité* no lo ha autorizado.
- El jugador se refugia de la lluvia por una cantidad de tiempo significativa.

Interrumpir el juego en el contexto de la R 5.7b significa no ejecutar más *Golpes*. Por lo tanto, si después de la suspensión del juego, un jugador debía proceder bajo una R, y dropa una bola, determina el *Punto Más Cercano de Alivio*Total o sigue con una búsqueda, no hay penalización.

Jugada Fuera del *Búnker*

R 12.2b(3), Interpretación 12.2b(3)/1

La expresión “jugada fuera del *Búnker*” en la R 12.2b(3) también incluye aliviarse fuera del *Búnker*.

Levantar

R 14.1

"Levantar" incluye levantar la bola con la mano, rotarla o de otra manera moverla intencionadamente de su posición.

Lie

El punto en el cual una bola está en reposo y cualquier objeto natural en crecimiento o fijo, *Obstrucción Inamovible*, *Objeto Integrante* u *Objetos de Límites* toca la bola o está justo al lado de ella.

Los *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucciones Movibles* no son parte del *Lie* de una *bola*.

Q.165 Los *Impedimentos Sueltos* y las *Obstrucción Movible*no son parte del *Lie* de la bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Lie*.

Q.361 Al ver una brizna de hierba pegada a su bola, que estaba situada justo al lado del *Green*, un jugador la quita con cuidado, sin tocarla ni moverla. Incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Lie* e *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a.

Nota: El césped suelto es un *Impedimentos Sueltos* pero si está adherido a la bola no puede ser eliminado ya que sería *Mejorar* una de las "*condiciones que afectan el Golpe*".

78. El *Lie* de una bola incluye cualquier objeto natural en crecimiento justo al lado de la bola.

Falso. Definición de lie

5. Los *Impedimentos Sueltos* son parte del *Lie* de la bola.
Verdadero. Definición de lie.

17. Los *Impedimentos Sueltos* son parte del *Lie* de la bola.
Falso. Definición de lie.

39. Los *Impedimentos Sueltos* son parte del reposo de la bola.

Falso. Definición de Lie.

Limpiando una Bola Levantada

R 14.1c, Interpretación 14.1c/1

Si un jugador levanta su bola que tiene césped u otros desechos pegados a ella y se la tira al *Caddie* que la atrape con una toalla, es probable que algo del césped u otros desechos sean quitados, significando que la bola fue limpiada. Similarmente, si el jugador coloca esa bola en su bolsillo o la tira al suelo, esos actos pueden hacer que algo del césped u otros desechos sean quitados de la bola, significando que fue limpiada.

Sin embargo, si el jugador toma estas acciones luego de levantar una bola que se sabía que estaba limpia antes de levantarla, no es penalizado porque la bola no fue limpiada.

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 ejemplo, puede ser una línea curva en función de por donde el jugador intente que vaya la bola).

Q.638 En las Reglas de Golf, la *Línea de Juego* de un jugador es una línea recta desde donde su bola se encuentra hasta otro punto al que apunta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Línea de Juego*.

16. La "*Línea de Juego*" siempre significa la línea directa al *Hoyo*.
Falso. Definición de *Línea de Juego*.

1. DEFINITION OF LINE OF PLAY

Which is FALSE regarding the line of play?

A. It is the line on which the player intends the ball to go after a stroke.

B. It extends a reasonable di*Stance* beyond the hole.

C. It includes an extension of that line up above the ground.

D. It includes a reasonable di*Stance* on either side of that line.

Answer is B (FALSE). Definition of Line of Play

La *"Línea de Juego"* es la dirección que el jugador desea que tome su bola después de un *Golpe*, más una distancia razonable a ambos lados de la dirección deseada. La *Línea de Juego* se extiende verticalmente hacia arriba desde el suelo, pero no se prolonga más allá del *agujero*.

Línea de Putt

La *"línea de putt"* es la línea que el jugador desea que tome su bola después de un *Golpe* en el *Green*.

Excepto en lo relativo a la Regla 16-1e (e. Colocarse a Horcajadas o Sobre la Línea de Putt), la *línea de putt* incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La *línea de putt* no se prolonga más allá del *agujero*.

Llevado por Cualquiera para el Jugador Durante la Vuelta

R 4.1b(4), Interpretación 4.1b(4)/1

Si un jugador tiene permitido añadir un palo o sustituir un palo dañado, componentes de un palo traídos desde la casa club (como desde la taquilla del jugador), la tienda de golf, o desde el camión de un fabricante u otros lugares similares, no se consideran que son "llevados por cualquiera para el jugador" y pueden ser ensamblados por el jugador o cualquier otro.

Longitud del Palo

La *Longitud 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 Regla 4.1b (1)) a excepción del putter.

Una *longitud del palo* es una unidad de medida usada para definir el área de salida del jugador en cada hoyo y para determinar el tamaño del *área de alivio* del jugador cuando se alivia bajo una Regla.

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 *longitud del palo*.

***Longitud de Palo* Aclaraciones:**

1. Significado de "Longitud de Palo" Cuando se Juega Con un *Compañero*:

En las formas de juego con *Compañero*, cualquier palo más largo del *Compañero*, excepto un putter, se puede usar para definir el *Área de Salida* o determinar el tamaño de un *Área de Alivio*. (Añadido 12/2018)

***Longitud del Palo*/1 Significado de "*Longitud del Palo*" al Medir**

A los efectos de medir, cuando se va a de determinar un *Área de Alivio*, se utiliza la *Longitud del Palo* completo, comenzando en la punta de la cabeza del palo y terminando en el extremo de la empuñadura. Sin embargo, si el palo tiene una funda colocada o un accesorio en el extremo de la empuñadura, no está permitido el utilizarlo como parte del palo cuando se use para medir.

Longitud 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 *Áreas de Alivio*. Sin embargo, si el palo mas largo se rompe y el jugador teniendo permitido sustituirlo (Excepción a la Regla 4.1b(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.

Q.42 Las *Áreas de Salida* y de salida son más grandes para un jugador alto con palos largos que para un jugador pequeño con palos cortos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Longitud del Palo* y *Área de Salida*.

Nota: *Longitud del Palo*

La *Longitud del Palo* más largo de los 14 (o menos) palos que el jugador tiene durante la *Vuelta* (de acuerdo a lo permitido en la R 4.1b (1)), a excepción del putter.

Q.83 Al medir un *Área de Alivio*, un jugador debe usar el palo más largo de su bolsa que no sea un putter. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Longitud del Palo*.

Lugar de Comienzo

R 5.3a, Interpretación 5.3a/2

El "Lugar de Comienzo" es el *Área de Salida* del *Hoyo* de donde el jugador comenzará su vuelta según lo establecido por el *Comité*. Por ejemplo, el *Comité* puede ordenar iniciar el juego a algunos grupos por el *Hoyo* 1 y otros grupos por el 10. En una "salida a tiro", el *Comité* puede asignar a cada grupo un *Hoyo* diferente para comenzar.

El *Comité* puede establecer un criterio de qué significa para el jugador estar en el lugar de comienzo. Por ejemplo, el *Comité* puede establecer que, para estar en el lugar de comienzo, el jugador debe estar del lado de dentro de las cuerdas que rodean el *Área de Salida* del *Hoyo* que va a ser jugado.

Lugar Equivocado

Cualquier lugar en el *Campo* que no sea donde el jugador debe o tiene permitido jugar su bola bajo las Reglas.

Ejemplos de jugar desde *Lugar Equivocado* son:

- Jugar una bola después de *Reponerla* en un punto equivocado, o sin *Reponer*la cuando es requerido por las Reglas.
- Jugar una bola *dropada* desde fuera del *Área de Alivio* requerida.
- Aliviarse bajo una Regla equivocada, de forma que la bola se haya *dropado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas.
- Jugar una bola desde una *Zona de Juego Prohibido* 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 Regla 6.1b), o
- Cuando una bola es jugada desde donde fue a reposar, cuando un jugador no repitió el golpe cuando estaba obligado a hacerlo.

Q.312 Ejecutar un *Golpe* a una bola caída que se encuentra fuera del *Área de Alivio* requerida es jugar desde un *Lugar Equivocado*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Lugar Equivocado*.

Q.558 Un jugador no puede adoptar un *Stance* en una *Zona de Juego Prohibido* para ejecutar un *Golpe* a una bola que se encuentra en el *Área General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Zona de Juego Prohibido* y *Lugar Equivocado*.

Q.596 Un jugador que dropa una bola y luego ejecuta un *Golpe* cuando las Reglas requieren que se reponga la bola, ha jugado desde el *Lugar Equivocado*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Lugar Equivocado*.

Marcador

En *Stroke Play (Juego por Golpes)*, la persona responsable de anotar el resultado de un jugador en su *Tarjeta de Resultados* 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*.

Q.78 Cuando un *Marcador* firma la *Tarjeta de Resultados* de un jugador, certifica la precisión de cada una de las puntuaciones brutas de la ronda. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Marcador* y R 3.3b (1).

Nota: Después de cada *Hoyo* durante la *Vuelta*, el *Marcador* debería confirmar con el jugador el número de *Golpes* en ese *Hoyo* (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpe de Penalización*) y anotar el resultado bruto (gross) en la *Tarjeta de Resultados*. En algunas circunstancias, por ejemplo, debido a una enfermedad, puede haber más de un *Marcador* para la *Vuelta* de un jugador.

Q.553 En un Four-Ball un jugador no puede actuar como *Marcador* oficial de la *Tarjeta de Resultados* de su *Compañero*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Marcador*.

Marcador

En el *Juego por Golpes*, la persona que tiene la responsabilidad de anotar el resultado de un jugador en su *tarjeta* y de certificar la *tarjeta*. El *Marcador* puede ser otro jugador, pero no un *Compañero de Bando*.

El *Comité* puede elegir el *Marcador* del jugador o indicar a los jugadores como elegir su *Marcador*.

Un "*Marcador*" es la persona designada por el *Comité* para anotar el resultado de un *competidor* en el *Juego por Golpes*. Puede ser un *Compañero-competidor*. No es un *Árbitro*.

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 *Marcador de Bola* u otro pequeño objeto del *Equipamiento*.

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

Q.362 Un *Tee* se puede usar como un *Marcador de Bola*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Marcador de Bola*.

Q.540 Una bola que ha sido repuesta en un *Green* no está en juego hasta que el jugador haya levantado el *Marcador* con el que marcó la posición de la bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Reponer*

Nota: *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 R 14.4)

Siempre que una R requiera que una bola sea repuesta, la R en cuestión identifica un punto específico donde la bola debe ser repuesta.

79. Un jugador marca su bola en el *Green* con una pequeña piedra encontrada cerca, repone la bola y realiza un *Golpe*. El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización.

Verdadero. Definición de *Marcador de Bola* y R 14.1a

Marcar

Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de:

- Colocar un *Marcador de Bola* 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 punto donde la bola debe ser *repuesta* después de ser levantada.

Q.435 Una bola solo tiene que *Marcar*se bajo una R que requiera ser repuesta en el mismo lugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Marca y R 14.1 (a).

Q.598 Un jugador puede *Marcar* con precisión la posición de su bola en un *Green* poniendo un putter en el suelo, justo al lado de la bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Marcar*.

Marcar

Indicar el lugar en el que reposa una bola:

- Colocando un *Marcador de Bola* detrás o a un lado de la bola, o
- Sujetar un palo en el suelo detrás o a un lado de la bola

Marcar el Punto

R 14.1a, Interpretación 14.1a/2

"Marcar el punto" significa:

- Colocar un *Marcador de Bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Mantener un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Una bola puede ser marcada en cualquier posición alrededor de la misma en tanto sea marcada justo al lado de ella, y esto incluye colocar un *Marcador de Bola* justo delante o al costado de la bola.

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 *Golpes de Penalización*), 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.

Match Play (Juego por Hoyos) 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.*

Q.132 Una forma de juego en la que dos *Compañero*s juegan sus propias bolas contra dos *Contrario*s que cada uno juega su propia bola se llama Four-Ball. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Four-Ball.

Juego por Hoyos

Una modalidad de juego en la que un jugador o *Bando* juega directamente contra un *Contrario* o *Bando Contrario* en un duelo directo de una *Vuelta* o más en la que:

- Un jugador o un *Bando* gana un *Hoyo* en el partido al completar el *Hoyo* con menos *Golpes*, y
- El partido 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

El *Juego por Hoyos* se puede jugar de forma individual, como partido a *Tres Bolas* o con *Bandos* (*Cuatro Bolas, Mejor Bola, Foursomes y Threesomes*).

Mejor Bola

Una modalidad del *Juego por Hoyos* en el que un jugador individual compite contra un *Bando* de dos o tres *Compañeros* en la que cada *Compañero* de *Bando* juega su bola. El resultado del *Bando* para el *Hoyo* es el resultado más bajo de los dos o tres *Compañeros* en dicho *Hoyo*.

Ver "Modalidades en el *Juego por Hoyos*".

Mejor Bola

R 23.1

Esta es una variación de Four-Ball match play, en la que un jugador compite contra un *Bando* de dos o tres *Compañeros* y cada *Compañero* juega su propia bola según las Reglas (Para Mejor Bola con tres *Compañeros* en un *Bando*, cada referencia al otro *Compañero* significa los otros dos *Compañeros*).

Mejorar

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

Q.352 Un jugador está descalificado si llega al *Área de Salida* al comenzar una *Vuelta* 3 minutos después de la hora de inicio establecida por el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción 1 a la R 5.3a.

Q.372 Un jugador puede pisar un montículo de tierra suelta detrás de su bola para aplanar el área. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1a (4) y Definición de *Mejorar*.

Q.410 Si una bola se detiene en una zona donde está prohibido el juego dentro de un *Área de Penalización*, el jugador no debe jugar la bola y debe elegir una de las opciones de alivio con penalización fuera del *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1e.

Q.449 Un jugador puede rastrillar la arena en un búnker para cuidar el *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 12.2b (2) y Definición de *Mejorar*.

Q.642 Un jugador puede mover *Impedimentos Sueltos* (por ejemplo, recortes de césped y ramitas) para cubrir un área fangosa en la que pretende tomar su *Stance*, para evitar resbalones durante su *swing*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1a (2) y Definición de *Mejorar*.

Q.652 Un jugador no puede *Reponer* una chuleta en un agujero de chuleta si al hacerlo mejora las condiciones que afectan el siguiente *Golpe* que ejecutará. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1a (3) y Definición de *Mejorar*.

Mientras

Excepción 4 a la R 9.4b, Interpretación 9.4b/4

La Excepción 4 usa “mientras” para regular el período donde la Excepción se aplicará a un jugador que mueve su *Bola en Juego* como resultado de “acciones razonables”. El uso de la palabra “mientras” indica que toda acción razonable al aplicar una R tiene un comienzo y un final y, si el Movimiento de la bola ocurre durante el tiempo en que dicha acción tiene lugar, se aplica la Excepción.

Ejemplos de situaciones que podrían ocurrir mientras el jugador está tomando una acción cubierta por la Excepción 4, incluyen cuando:

- El jugador encuentra una bola que cree es su *Bola en Juego*. En el proceso de identificación, se acerca a la bola para marcarla y levantarla, y Accidentalmente resbala y la mueve. Aunque el jugador no estaba marcando o levantando la bola cuando fue movida, lo fue mientras la estaba identificando.
- El jugador ha dropado una bola al tomar alivio y luego se agacha para levantar el *Tee* que estaba marcando el *Área de Alivio*. Cuando se estaba levantando, Accidentalmente se le cae un palo que tenía, y el palo golpea y mueve la *Bola en Juego*. Aunque el jugador había dropado la bola para aliviarse, la bola fue movida mientras estaba tomando alivio.

Modalidades en el *JUEGO POR GOLPES* (*Stroke Play*)

Individual: Una competición en la que cada *competidor* juega individualmente.

Foursome: Una competición en la cual dos *competidores* juegan como *Compañeros* y juegan una sola bola.

Cuatro Bolas (four-ball): Una competición en la que dos *competidores* juegan como *Compañeros* y cada uno juega su propia bola. El resultado más bajo de los *Compañeros* es el resultado para el *Hoyo*. Si uno de los *Compañeros* no termina el juego de un *Hoyo*, no hay penalización.

Nota: Para competiciones Contra Bogey, Contra Par y *Stableford*, ver la Regla 32-1.

Modalidades en el *JUEGO POR HOYOS* (MATCH PLAY)

Individual: un partido en el que un jugador juega contra otro.

Threesome: un partido en el que un jugador juega contra dos y cada *Bando* juega una bola.

Foursome: un partido en el que dos jugadores juegan contra otros dos y cada *Bando* juega una bola.

Tres bolas (three-ball): Tres jugadores juegan un partido, cada uno contra cada uno de los otros y cada uno juega su propia bola. Cada jugador juega dos partidos distintos.

Mejor bola (Best-Ball): un partido en el cual un jugador juega contra la mejor bola de otros dos jugadores o la mejor bola de otros tres jugadores.

Cuatro bolas (four-ball): un partido en el cual dos jugadores juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos.

No hay Penalización Si No Afecta al resultado del *Hoyo*

Excepción a la R, 3.2d(1), Interpretación 3.2d(1)(2)

En match play, después de que un *Hoyo* se ha completado, si un jugador da un número incorrecto de los *Golpes* que empleó, no hay penalización según la Excepción a la R 3.2d(1) si el hacerlo no afecta lo que el *Contrario* entiende sobre si el *Hoyo* fue ganado, perdido o empatado.

Número de *Golpes* Jugados

En el *Juego por Hoyos*, el número de *Golpes* jugados por el jugador:

- En cualquier momento de juego del *Hoyo* actual, o
- Al completar el *Hoyo*

Esto incluye cualquier *Golpe de Penalización* en el *Hoyo*, aunque el jugador no tenga conocimiento de dichos *Golpes de Penalización*.

Objeto de Límites

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

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 *Objetos de Límites* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movible (ver Regla 8.1a).

Los *Objetos de Límite* no son *Obstrucciones u Objetos Integrantes*.

Objeto de Límites*/1 - Condición de los Elementos Unidos al *Objeto de Límites

Los objetos que están unidos a un *Objeto de Límites*, pero que no son parte de él, son *Obstrucciones* y un jugador puede tener permitido aliviarse de ellos sin penalización.

Si el *Comité* no desea conceder alivio sin penalización de una *Obstrucción* unida a un *Objeto de Límites*, puede introducir una Regla Local estableciendo que la *Obstrucción* es un *Objeto Integrante*, en cuyo caso pierde su condición de *Obstrucción* y el alivio sin penalización no está permitido.

Por ejemplo, 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 penalización a los jugadores de los objetos de límites, el *Comité* puede decidir definir los soportes como objetos integrantes.

Objeto de Límites*/2 Condición de una Puerta Unida al *Objeto de Límites

Una puerta situada para cruzar a través de un muro o una valla de límites no es parte del *Objeto de Límites*. Dicha puerta es una *Obstrucción*, a menos que el *Comité* decida definirla como *Objeto Integrante*.

***Objeto de Límites*/3 No Debe Moverse un Objeto de Limites Movible o una Parte Movible de un Objeto de Limites**

Los *objetos de límite* se consideran inamovibles, aunque parte del objeto este diseñado para ser movible. Para asegurar un enfoque coherente, esto se aplica a todos los *objetos de límites.*

Un ejemplo de cómo un *Objeto de Límites* movible puede entrar en juego durante una *vuelta*, es cuando una estaca de límites interfiere con el *Stance* del jugador por lo que la quita del terreno (infracción de la Regla 8.1a), pero parte de ella se rompe al quitarla. Si el jugador se da cuenta del error antes de realizar el siguiente *Golpe*, puede restablecer las c*ondiciones mejoradas* reponiendo suficiente longitud de la estaca rota para mantener la interferencia que tenía antes de quitarla.

Pero si la mejora no puede ser eliminada (por ejemplo, cuando un *Objeto de Límites* haya sido doblado o roto de tal manera que la mejora no puede ser eliminada), el jugador no puede evitar la penalización.

Q.66 Un jugador puede tomar alivio sin penalización por la interferencia en su *swing* de una valla que define un *Fuera de Límites*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 2.3 y definición de Objeto Límites.

Nota: No hay alivio sin penalización de los *Objetos de Límites* o de los *Objetos Integrantes* que interfieren con el juego.

Q.105 Una puerta de una valla de *Fuera de Límites*, cuando está cerrada, es parte de la valla de límites y no puede abrirse para ejecutar un *Golpe*. ¿Verdadero o falso? **¿Si está cerrada?**

Respuesta: Verdadero. Definición de *Objeto de Límites* y R 8.1a (1).

Nota: Los *Objetos de Límites* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movible (ver R 8.1a).

Q.283 Un jugador puede tomar alivio sin penalización de los soportes en ángulo o de los cables tipo que están conectados a una pared o valla de *Fuera de Límites*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Objeto Límites.

Q.320 Un jugador es penalizado si toma alivio sin penalización de una estaca blanca que define un *Fuera de Límites* del *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Objeto Límites.

Q.556 Las estacas blancas que definen un *Fuera de Límites* no son *Obstrucciones*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Objeto Límites

Q629 Un jugador puede abrir una puerta en un muro de *Fuera de Límites* antes de realizar su *Golpe*, siempre que sea fácil de mover. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Objeto de Límites* y R 8.1a (1).

12. Una estaca de límites es una *Obstrucción*.
Verdadero. Definición de *Objeto de Límites*.

Objeto Integrante

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

Los *Objetos Integrantes* son tratados como inamovibles (ver Regla 8.1a). **Pero** si parte de un *Objeto Integrante* (como una entrada, portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *Obstrucción Movible,* esa parte se considera como una *Obstrucción Movible.*

Objetos artificiales definidos por el *Comité* como *Objetos Integrantes no* son *Obstrucciones* u *Objetos de Límites*.

Q.40 No hay alivio de los *Objetos Integrantes* que interfieren con el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 2.3 y definición de *Objeto Integrante*.

Q.79 Objetos artificiales definidos por el *Comité* como objetos integrante, por ejemplo, un camino o forro de búnker, no son *Obstrucciones* u *Objetos de Límite*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Objeto Integrante*.

Q.493 Un *Comité* puede definir una carretera de asfalto como *Objeto Integrante* del *Campo* del cual no se puede obtener alivio. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Objeto Integrante*.

Observador

Un "*observador*" es la persona designada por el *Comité* para ayudar a un *Árbitro* a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción de una *Regla*. Un *observador* no debería atender la *bandera*, ni permanecer junto al *agujero* o indicar su posición, ni levantar la bola o *Marcar* su posición.

Obstáculo de Agua (OA)

Un "*OA*" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otro cauce abierto de agua (contenga agua o no) y cualquier otra cosa de naturaleza similar en el *Campo*.

Todo el terreno y agua dentro del margen de un *OA* son parte del *OA*. Cuando el margen de un *OA* está definido por estacas, éstas están dentro del *OA* y su margen está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas al nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *OA*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un *OA* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *OA*. El margen de un *OA* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un *OA* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *OA*.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *OA* son *Obstrucciones*.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *OA* deben ser amarillas.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área medioambientalmente sensible que ha sido definida como un *OA*.

Obstáculo de Agua Lateral

Un "OA Lateral" es un OA, o aquella parte de un OA, situada de tal forma que no es posible, o que a juicio del *Comité* resulta impracticable *Dropar* una bola detrás del OA de acuerdo con la Regla 26-1b.

Todo el terreno y agua dentro del margen de un OA Lateral son parte del OA Lateral. Cuando el margen de un OA Lateral está definido por estacas, éstas están dentro del mismo y su margen está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas al nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un OA Lateral, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un OA Lateral está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del OA Lateral. El margen de un OA Lateral se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un OA Lateral cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el OA Lateral.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un OA Lateral son *Obstrucciones*.

Nota 1: La parte de un OA que tenga que jugarse como un OA Lateral debe ser marcada de forma diferente. Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un OA Lateral deben ser rojas.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área medioambientalmente sensible que ha sido definida como un OA Lateral.

Nota 3: El *Comité* puede definir un OA Lateral como un OA.

Obstáculos

Un "obstáculo" es cualquier *Búnker* o cualquier OA.

Obstrucción

Cualquier objeto artificial, **excepto** los *Objetos Integrantes* y los *Objetos de Límites*.

Ejemplos de *Obstrucciones*:

- 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 *Objetos de Límites* 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, astas de las banderas y rastrillos.

Una *Obstrucción* es movible o inamovible. Si parte de una *Obstrucción Inamovible* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de movible, esa parte se considera como una *Obstrucción Movible*.

Los puntos y las líneas pintadas, como aquellos usados para definir límites y áreas de penalización, no son obstrucciones.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo F-23 (El *Comité* puede adoptar una Regla Local definiendo ciertas *Obstrucciones* como *Obstrucciones Inamovibles* temporales, para las cuales se aplica un procedimiento especial de alivio)

Obstrucción/1 Condición de los Puntos y Líneas de Pintura

Aunque los objetos artificiales son *Obstrucciones* excepto que sean objetos de límites u objetos integrantes, los puntos y líneas de pintura no son *Obstrucciones*.

A veces los puntos y líneas de pintura se utilizan para fines distintos del marcaje del *Campo* (como para indicar el comienzo y final de los *Greens*). Estos puntos y líneas no son una *Condición Anormal del Campo* a menos que el *Comité* los declare *Terreno en Reparación* (consultar los Procedimientos del *Comité*; (Modelo de Regla Local F-21).

Q.82 Los *Impedimentos Sueltos* son objetos fácilmente removibles, tales como tarjetas de resultados, bolígrafos, monedas y bolas abandonadas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *IS*, *Obstrucción* y*Obstrucción Movible*.

Nota: Estos objetos son todos artificiales y, por lo tanto, son*Obstrucción Movible*. Los *Impedimentos Sueltos* son objetos naturales sueltos.

Q.229 Las estacas rojas o amarillas que definen un *Área de Penalización* que interfiere con la colocación del jugador o el área de *swing* pueden ser movidas por el jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de*Obstrucción Movible*.

Q.340 Una carretera con superficie artificial es una *Obstrucción* de la cual el jugador puede tomar alivio sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Obstrucción*.

Q.349 Un carrito de golf estacionado es una *Obstrucción*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Obstrucción*.

Q.398 Un camino con una superficie de madera tratada es una *Obstrucción*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Obstrucción*.

Q.469 Los aspersores no son *Obstrucciones*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Obstrucción*.

Q.471 Un paquete de cigarrillos vacío es una*Obstrucción Movible*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Obstrucción* y*Obstrucción Movible*.

15. El *Asta de la Bandera* es una*Obstrucción Movible*.

Verdadero. Definición de *Obstrucción*.

49. **DEFINITION OF OBSTRUCTION** Which is TRUE regarding obstructions?

A. Walls, fences or stakes defining out of bounds are obstructions.

B. Artificial sides of roads and paths are not obstructions.
C. An immovable artificial object out of bounds is an obstruction.
D. An integral object (an artificial object defined by the Committee) is an obstruction.

Answer is C (TRUE). Definition, Obstructions.

Una *"Obstrucción"* es cualquier cosa artificial, incluidas las superficies y los bordes artificiales de carreteras y caminos y hielo manufacturado, excepto:

a) Los objetos que definen el *Fuera de Límites*, tales como muros, vallas, estacas y verjas;

b) Cualquier parte de un objeto artificial inamovible situada *Fuera de Límites*; y

c) Cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integrante del *Campo*.

Una *Obstrucción* es movible si puede ser movida sin un gran esfuerzo, sin demorar indebidamente el juego y sin causar daño alguno. De otra manera, es una *OI*.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local para declarar una *Obstrucción Movible* como *OI*.

Obstrucción Inamovible

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 definición de *Obstrucción Movible.*

El *Comité* puede definir cualquier *Obstrucción* como una *Obstrucción Inamovible*, incluso si cumple con la definición de *Obstrucción Movible*.

Obstrucción Inamovible*/1 Hierba Alrededor de la *Obstrucción* No Es Parte de la *Obstrucción

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

Por ejemplo, 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 *Obstrucción Inamovible*.

Q.507 Un *Comité* puede establecer una R Local que declara que una *Obstrucción Movible*es una *OI*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Obstrucción Movible*y *OI*.

Nota: Incluso cuando una *Obstrucción* es movible, el *Comité* puede definirla como una *OI*.

Obstrucción Movible

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

Si parte de una *Obstrucción Inamovible* u *Objeto Integrante* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con estos dos requisitos, esa parte se considera como una *Obstrucción Movible.*

Pero esto no se aplica si la parte movible de una *Obstrucción Inamovible* u *Objeto Integrante* 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 movible, el *Comité* la puede declarar como una *Obstrucción Inamovible*.

Obstrucción Movible*/1 Una Bola** Abandona**da Es una *Obstrucción Movible

Una bola abandonada es una *Obstrucción Movible*

Q.82 Los *Impedimentos Sueltos* son objetos fácilmente removibles, tales como tarjetas de resultados, bolígrafos, monedas y bolas abandonadas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *IS*, *Obstrucción* y*Obstrucción Movible*.

Nota: Estos objetos son todos artificiales y, por lo tanto, son*Obstrucción Movible*. Los *Impedimentos Sueltos* son objetos naturales sueltos.

Q.217 Un jugador no debe mover una estaca roja o amarilla que interfiera con su colocación cuando su bola está en o cerca de un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Obstrucción* y*Obstrucción Movible*.

Nota: Una *Obstrucción* es movible si se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la *Obstrucción* o el *Campo*. Las estacas utilizadas para definir el borde de un *Área de Penalización* son*Obstrucción Movible*, a menos que una R Local indique lo *Contrario*.

Q.264 Una piedra que forma parte de una pared, pero no está suelta y, por lo tanto, puede moverse con facilidad, es una*Obstrucción Movible*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de*Obstrucción Movible*.

Q.471 Un paquete de cigarrillos vacío es una*Obstrucción Movible*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Obstrucción* y*Obstrucción Movible*.

Nota: Un paquete de cigarrillos es un objeto artificial y es fácilmente movible, por lo tanto, es una*Obstrucción Movible*.

Q.507 Un *Comité* puede establecer una R Local que declara que una *Obstrucción Movible*es una *OI*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Obstrucción Movible*y *OI*.

Nota: Incluso cuando una *Obstrucción* es movible, el *Comité* puede definirla como una *OI*.

Opción de Alivio Lateral

R 17.1d(3), R 19.2c

Para una bola en un *Área de Penalización* roja, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola fuera del *Área de Penalización* dentro del *Área de Alivio* Lateral que está dentro de la longitud de dos palos, y no más cerca del *Hoyo* que el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja.

Para una bola injugable, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola dentro del *Área de Alivio* Lateral que está dentro de la longitud de dos palos, y no más cerca del *Hoyo* que el punto en el que quedó en reposo la bola original. Para una bola injugable en un *Búnker*, la bola debe ser dropada en el *Búnker*.

Palo

R 4.1b(1), Interpretación 4.1b(1)/1

Con respecto a la R 4.1b(1), partes separadas de un palo no son un palo y no cuentan para el límite de 14 palos del jugador.

Par/Bogey

Una modalidad de *Stroke Play (Juego por Golpes)* en la que se anota el resultado como en el *Match Play (Juego por Hoyos)*:

- 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 *Golpe de Penalización*) 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).

Q.591 En las competiciones par/bogey, el ganador es el jugador o *Bando* con el total más alto de *Hoyos* ganados contra los *Hoyos* perdidos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Par/Bogey.

Penalización General

Pérdida del *Hoyo* en *Match Play* (*Juego por Hoyos)* o dos *Golpes de Penalización* en *Stroke Play* (*Juego por Golpes)*.

Q.300 Una *Penalización General* es la pérdida del *Hoyo* en *Match Play* o dos *Golpe de Penalización* en *Stroke Play*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Penalización General*.

Q.497 La penalización de *Golpe y Distancia* es una *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Golpe y Distancia* y *Penalización General*.

Practicar en el *Campo*

R 5.2

"Practicar en el *Campo*" significa jugar una bola o probar la superficie del *Green* de cualquier *Hoyo* haciendo rodar una bola o frotando la superficie.

Preparado para Jugar

R 5.3a, Interpretación 5.3a/3

El término “preparado para jugar” significa que el jugador tiene al menos un palo y una bola listos para uso inmediato.

Preparar el *Golpe*

Un jugador ha “preparado el *Golpe*” cuando ha apoyado su palo en el suelo inmediatamente delante o inmediatamente detrás de la bola, se haya colocado o no.

Probar el *Green*

R 13.1e, Interpretación 13.1e/1

Durante una vuelta y mientras el juego está Interrumpido según la R 5.7a, un jugador no debe Deliberadamente frotar la superficie o hacer rodar una bola para probar el *Green* o un *Greene Equivocado*. Un ejemplo de probar es cuando un jugador raspa o frota el césped en el *Green* para determinar en qué dirección crece. Sin embargo, un jugador puede colocar la palma de su mano sobre la superficie del *Green* en su *Línea de Juego* para determinar la humedad del *Green*. Asimismo, un jugador puede frotar una bola en el *Green* para quitarle el barro.

Punto de anclaje

R 10.1b, Interpretación 10.1b/1

Para que exista un “punto de anclaje”, deben suceder dos cosas: (1) el jugador debe mantener apoyado un antebrazo contra el cuerpo; y (2) el jugador debe sostener el palo de tal forma que las manos estén separadas y trabajen independientemente una de otra.

Punto en el que hay que Reponer la Bola

R 14.2c

La “posición original” de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.

Perdida

El estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos 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 porque 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 tres minutos en total, contando el tiempo de búsqueda, tanto antes de la interrupción como después de la reanudación de la búsqueda.

***Perdida*/1 La Bola No Puede Declararse Perdida**

Un jugador no puede tener una *Bola Perdida* mediante declaración. Una bola está *perdida*, solamente cuando no se ha encontrado dentro de los tres minutos después de que el jugador, su *Caddie* o su *Compañero* comenzaron su búsqueda.

Por ejemplo, un jugador busca su bola durante dos minutos, la declara *perdida* y se dirige hacia atrás para jugar otra bola. Antes de que el jugador ponga otra *Bola en Juego*, se encuentra la bola original dentro del margen de tiempo de los tres minutos. Puesto que el jugador no puede declarar su *Bola Perdida*, la bola original permanece *en juego*.

***Bola Perdida*/2 El Jugador No Puede Retrasar el Comienzo de la Búsqueda para Obtener Ventaja**

El tiempo de búsqueda de tres minutos para una bola, comienza a contar cuando el jugador o su *Caddie* (o *Compañero* del jugador o *Caddie* del *Compañero*) comienzan a buscarla. El jugador no puede retrasar el comienzo de la búsqueda para obtener una ventaja al permitir que otras personas lo hagan por él.

Por ejemplo, si un jugador está caminando hacia su bola y los espectadores ya están buscándola, el jugador no puede retrasar deliberadamente su llegada al área para que no empiecen a contar los tres minutos. En tales circunstancias, el tiempo de búsqueda comienza a contar cuando el jugador podría haber estado en el área de búsqueda sino hubiera retrasado deliberadamente su llegada al área.

Perdida/1 El Tiempo de Búsqueda Continúa Cuando el Jugador Regresa para Jugar una Bola Provisional

Si un jugador ha comenzado a buscar su bola y regresa al lugar donde jugo el *Golpe* anterior para jugar una *bola provisional*, el tiempo de búsqueda de tres minutos 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 Dos Bolas

Cuando un jugador ha jugado dos bolas (la *Bola en Juego* y una *provisional*) y se están buscando ambas, se le permiten al jugador dos tiempos independientes de búsqueda de tres 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 tres minutos 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 tres minutos 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 tres minutos para cada bola. Ejemplos de esto incluyen cuando:

- Se ve que la bola original entra en unos arbustos, mientras que la bola provisional 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 bola provisional cayó mucho más adentro del rough de donde la bola original podría haber ido a reposar.

23. Una bola está perdida si después de buscarla durante un minuto, el jugador declara que está perdida.
Falso. Interpretación *Bola Perdida*/1

26. Un jugador puede hacer que su bola se pierda por declaración, es decir, simplemente diciendo: "Esa bola está perdida".

Falso. Definición de *Bola Perdida*; Interpretación *Bola Perdida*/1

Q.47 Un jugador deja de buscar su bola para presenciar los *Golpes* realizados por otros dos jugadores del mismo grupo, que están jugando "listo para jugar". El tiempo dedicado a observar sus *Golpes* no está incluido en los tres minutos totales de tiempo de búsqueda permitidos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Perdida*.

Q.152 Un jugador no puede declarar la *Bola Perdida*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3b(2) y definición de *Bola Perdida*.

Q.615 El tiempo dedicado a jugar una *Bola Equivocada* no se cuenta en el período de tres minutos permitido para buscar una bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Perdida*.

85. Un jugador está buscando su bola y la búsqueda se Interrumpe temporalmente porque el jugador ha identificado erróneamente una bola incorrecta. El tiempo entre la interrupción (cuando el jugador identificó erróneamente una bola incorrecta) y cuando e jugador reanuda la búsqueda no cuenta. El tiempo total de búsqueda es de tres minutos en total, contando el tiempo de búsqueda antes de la interrupción y después de la interrupción.

Verdadero. Definición de *Bola Perdida*

26. Otro jugador encuentra la bola de un jugador 2 minutos y 50 segundos después de que él comenzó a buscarla. El jugador tarda 30 segundos en llegar a su bola e identificarla como suya. Como la bola se identificó después de que el tiempo de búsqueda de tres minutos hubiera terminado, la bola se considera perdida.
Falso. Definición de *Bola Perdida*.

Una bola se considera *"perdida"*, si:

a No es encontrada o identificada como suya por el jugador, dentro de los cinco minutos contados desde que el *Bando* del jugador o su o sus *Caddies* hayan comenzado a buscarla; o

b El jugador ha ejecutado un *Golpe* a una *Bola Provisional* desde el lugar donde probablemente ha de estar la bola original o desde un punto más cercano al *agujero* que ese lugar. (Ver Regla 27-2b Cuándo una Bola Provisional se convierte en *Bola en Juego*); o

c El jugador ha puesto otra *Bola en Juego* bajo penalización de *Golpe y Distancia* bajo las Reglas 26-1a, 27-1 o 28a (26-1. Alivio por Bola en Un Obstáculo de Agua, 27-1. *Golpe y Distancia*; Bola *Fuera de Límites*; Bola no Encontrada dentro de los Cinco Minutos; 28 Bola Injugable) o

d El jugador ha puesto otra *Bola en Juego* porque se sabe o es prácticamente seguro que la bola, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una causa ajena (ver la Regla 18-1), está en una *Obstrucción* (ver la Regla 24-3), está en una *CAT* (ver la Regla 25-1c) o está en un *OA* (ver la Regla 26-1b o c); o

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

El tiempo empleado en jugar una *Bola Equivocada* no cuenta en el periodo de los cinco minutos permitidos para la búsqueda.

Parte Integrante del *Campo*

Un objeto artificial que se considera parte integral de la dificultad del *Campo* y no como una *Obstrucción* de la cual el jugador podría aliviarse.

Las partes integrantes del Campo son:

- Los objetos que definen o indican el *Fuera de Límites* como muros, vallas, estacas y verjas; y
- Cualquier otro objeto que el *Comité* defina como *parte integrante del Campo*.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *Condición Anormal del Campo* en un *Búnker* (Regla 16.1c) o en el *Green* (Regla 16.1d) cuando no hay un *Punto Más Cercano de Alivio Total*.

Es el punto 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 punto,
- En el área requerida del *Campo*, y
- Donde la *Condición Anormal del Campo* menos interfiere con el *Golpe* que el jugador habría ejecutado desde el punto de reposo original de la bola si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto 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 *Punto de Máximo Alivio Disponible* 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 *Punto de Máximo Alivio Disponible* 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 *Punto de Máximo Alivio Disponible* puede estar en aquella *Línea de Juego* en la que la bola pasará por el tramo más corto o menos profundo de *Agua Temporal.*

Q.365 La bola de un jugador reposa en *Agua Temporal* en un búnker y no hay ningún lugar donde puedan tomar alivio que no esté más cerca del *Hoyo*. No hay otra manera de que puedan tomar alivio sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición del *PMADisponible*.

83. En el *Green*, el *PMADisponible* puede basarse en la *Línea de Juego* donde la bola tendrá que pasar por el tramo más corto en la superficie del *Agua Temporal*.

Verdadero. Definición de *PMADisponible*

Punto Más Cercano de Alivio Total

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *Condición Anormal del Campo* (Regla 16.1), una condición de *Animal* peligroso (Regla 16.2), *Greene Equivocado* (Regla 13.1e), una *Zona de Juego Prohibido* (Reglas 16.1f y 17.1e) o tomando alivio bajo ciertas Reglas Locales.

Es el punto 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 punto,
- En el área requerida del *Campo*, y
- Donde la condición no interfiere con el *Golpe* que el jugador habría ejecutado desde el punto de reposo original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia 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).

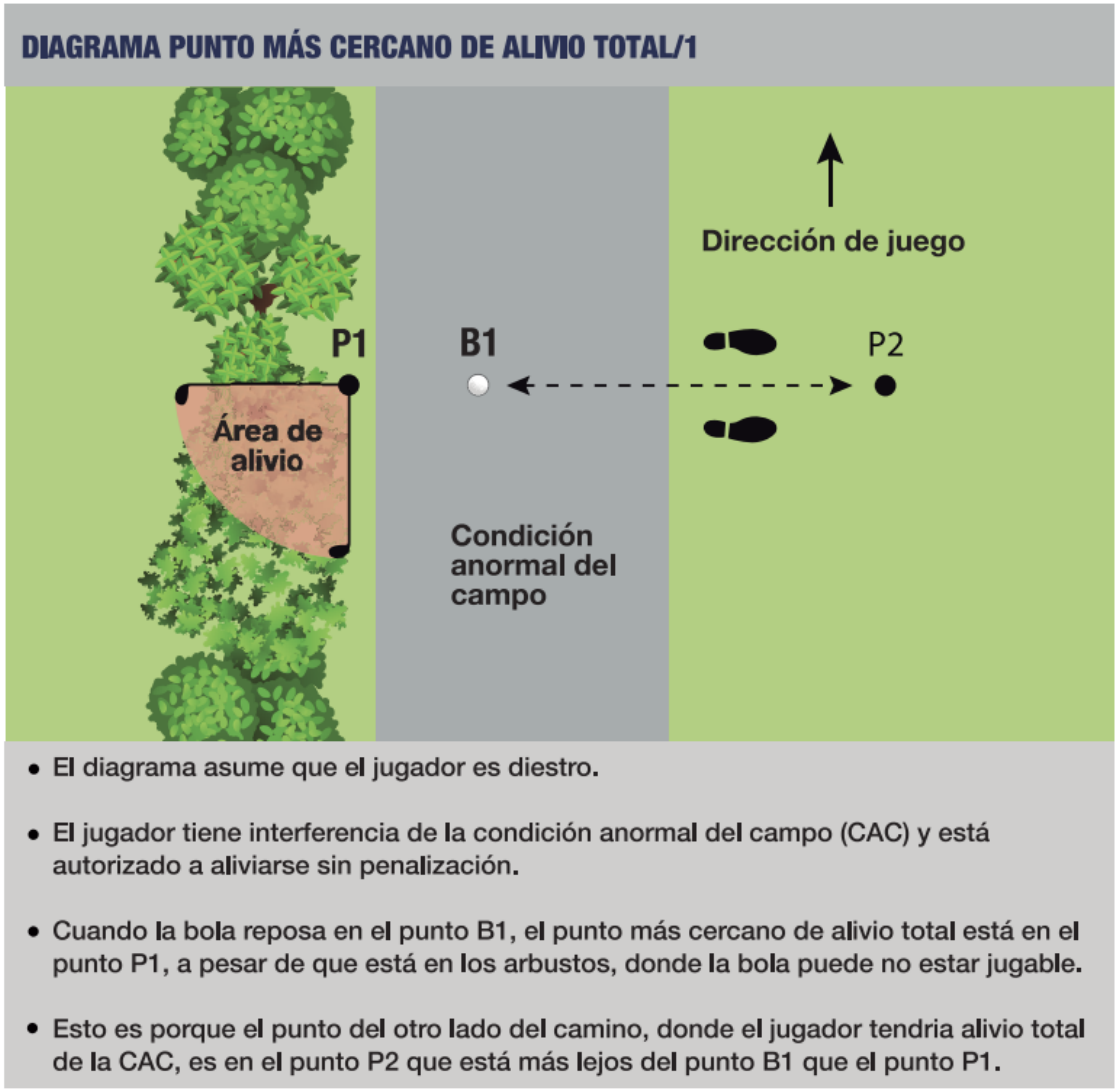
El Punto Más Cercano de Alivio Total se refiere únicamente a la condición específica de la cual se está tomando alivio y puede ser en una posición donde haya interferencia por alguna otra condición:

- 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 *Punto Más Cercano de Alivio Total* 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 *Punto Más Cercano de Alivio Total* 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.

Punto Más Cercano de Alivio Total/1 Diagramas Ilustrando el Punto Más Cercano de Alivio Total

En los diagramas, el término "*punto más cercano de alivio total*" en la Regla 16.1 (*Condiciones Anormales del Campo*) para alivio de la interferencia por *Terreno en Reparación* se ilustra tanto para un jugador diestro como un jugador zurdo.

El *punto más cercano de alivio total* debe interpretarse rigurosamente. Un jugador no tiene permitido elegir en qué lado del *Terreno en Reparación* debe *Droparse* la bola, a menos que haya dos *puntos más cercanos de alivio total* equidistantes. Incluso si un lado del *Terreno en Reparación* está en el fairway (calle) y el otro está en arbustos, si el *punto más cercano de alivio total* está en los arbustos, este será el *punto más cercano de alivio total* para el jugador.



Punto Más Cercano de Alivio Total/2 Jugador Que No Sigue el Procedimiento Recomendado para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total

Aunque existe un procedimiento recomendado para determinar el punto más cercano de alivio total, las Reglas no obligan al jugador a determinar este punto al tomar alivio bajo la Regla aplicable (por ejemplo, cuando se toma alivio de una condición anormal de *Campo* bajo la Regla 16.1b (Alivio para Bola en *Área General*). Si un jugador no determina con precisión un punto más cercano de alivio total o identifica un punto más cercano de alivio total incorrecto, el jugador solo incurre en penalización si el resultado al *Dropar* una bola en un *Área de Alivio* no cumple los requisitos de la Regla y posteriormente juega la bola.

Punto Más Cercano de Alivio Total /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 Punto Más Cercano de Alivio Total

Cuando un jugador está tomando alivio de una *Condición Anormal del Campo*, tiene alivio solo por interferencia con el *Stance*, área de swing y *Línea de Juego* con el palo que hubiera utilizado para jugar la bola desde ese punto 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 ejemplo, la bola del jugador se encuentra en una zona de rough espeso en el *Área General* a aproximadamente 200 metros del *Green*. El jugador selecciona un wedge para efectuar el siguiente *Golpe*, encontrando que su *Stance* pisa la línea que marca un *Terreno en Reparación*. El jugador determina el punto más cercano de alivio total y dropa una bola en el *Área de Alivio* establecida bajo la Regla 14.3b(3) (La Bola Debe Ser Dropada en el *Área de Alivio*) y la Regla 16.1 (Alivio de *Condiciones Anormales del Campo*).

La bola rueda a un buen *Lie* dentro del *Área de Alivio*, 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 *Terreno en Reparación*. Sin embargo, usando la madera 3, el jugador pisa otra vez la línea que define el *Terreno en Reparación*. Esta es una situación nueva y el jugador puede jugar la bola como reposa o puede tomar alivio de la nueva situación.

Punto Más Cercano de Alivio Total /4 El Jugador Determina el Punto Más Cercano de Alivio Total, pero Es Físicamente Incapaz de Ejecutar el *Golpe* que Pretende

El propósito de determinar el punto más cercano de alivio total es encontrar un punto de referencia en una posición lo más cerca posible de donde la condición ya no interfiere. Al determinar el punto más cercano de alivio total, el jugador no tiene garantizado un buen *Lie* o un lugar donde la bola se encuentre en condiciones de ser jugada.

Por ejemplo, si un jugador es incapaz de realizar un *Golpe*, desde lo que parece ser el *Área de Alivio* requerida y medida desde el punto más cercano de alivio total, porque 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 punto identificado es el punto más cercano de alivio total.

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 punto de reposo original si la condición no hubiera estado ahí.

Si no es físicamente posible *Dropar* la bola en alguna parte del *Área de Alivio* determinada al jugador no tiene permitido tomar alivio de la condición.

Punto Más Cercano de Alivio Total /5 Jugador Físicamente Incapaz de Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total

Si un jugador es físicamente incapaz de determinar su punto más cercano de alivio total, debe estimarlo, y consecuentemente el *Área de Alivio* está basada en el punto estimado.

Por ejemplo, al tomar alivio bajo la Regla 16.1, un jugador es físicamente incapaz de determinar el punto más cercano de alivio total porque ese punto está dentro del tronco de un árbol o una valla de límites impide al jugador adoptar el *Stance* requerido.

El jugador debe estimar el punto más cercano de alivio total y *Dropar* una bola en el *Área de Alivio* determinada.

Si no es físicamente posible *Dropar* la bola en el *Área de Alivio* determinada, al jugador no tiene permitido tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Q.109 El *Punto Más Cercano de AlivioTotal* puede estar en el medio del tronco de un árbol. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Punto Más Cercano de AlivioTotal*.

Q.112 Al tomar alivio bajo las Reglas, el *Punto Más Cercano de AlivioTotal* nunca puede estar más cerca del *Hoyo* que donde la bola estaba en reposo antes de ser levantada. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Punto Más Cercano de AlivioTotal*.

Q.183 Al *Dropar* una bola en el *Punto Más Cercano de AlivioTotal* de la interferencia por una *OI*, nunca se puede jugar desde un punto que está más cerca del *Hoyo* que donde originalmente se detuvo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición del *Punto Más Cercano de AlivioTotal*.

Q.205 El *Punto Más Cercano de AlivioTotal* de una *Condición Anormal del Campo* es un camino artificial, del cual también hay alivio disponible. El jugador puede tomar alivio de la interferencia del camino sin tomar primero alivio de la *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición del *Punto Más Cercano de AlivioTotal*.

Q.265 Al tomar alivio bajo las Reglas de un agujero de un conejo en el *Área General*, el *Punto Más Cercano de AlivioTotal* puede estar entre las raíces de un árbol grande. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Punto Más Cercano de AlivioTotal* y *Agujero de Animal*.

Q.366 Cuando el jugador ha estimado su *Punto Más Cercano de AlivioTotal* bajo las Reglas, debe *Marcar* ese punto con un *Marcador de Bola* u objeto pequeño antes de *Dropar* una bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Punto Más Cercano de AlivioTotal*.

Q.401 Cuando la bola de un jugador se encuentra en *Agua Temporal*, pueden elegir en qué lado de la *Condición Anormal del Campo* tomará alivio. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición del *Punto Más Cercano de AlivioTotal* y R 16.1b.

Q.424 El viento es una *Influencia Externa* cuando sopla una bola en reposo en el *Green* lejos del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de Fuerza Natural y R 9.3

Q.545 El *Punto Más Cercano de AlivioTotal* al lugar donde reposa una bola es en un lugar diferente para un jugador zurdo que para un jugador diestro. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Pero con la excepción ocasional de que pueden ser equidistantes. Definición del *Punto Más Cercano de AlivioTotal*.

14.- El *Punto Más Cercano de Alivio*Total puede estar más cerca del *Hoyo* que el del reposo original de la bola.

Falso. Definición de *Punto Más Cercano de Alivio*Total.

12. El *Punto Más Cercano de Alivio*Total es el punto de referencia para tomar alivio bajo la R de bola injugable (R 19).

Falso. Definición de *Punto Más Cercano de Alivio*Total.

37. DEFINITION OF NEAREST POINT OF COMPLETE RELIEF and RULE 16 Which is FALSE regarding relief from temporary water**?**

A. The nearest point of complete relief is the estimated point in the required area of the course where the temporary water does not interfere with the stroke the player would have made (including choice of club, *Stance*, swing and line of play) from the ball's original spot if the temporary water did not exist.

B. When a ball lies on the putting *Green*, there is no relief without penalty from temporary water off the putting *Green* intervening on the line of play.

C. When a ball lies in a penalty area, there is no relief without penalty from interference by temporary water in the general area.

D. A ball may be cleaned without penalty when it is lifted from and relief is taken from temporary water.

Answer is B (FALSE). When a ball lies in the general area or a *Búnker*, there is no relief for intervention from an abnormal course condition; however, when the ball lies on the putting *Green*, relief is allowed without penalty when such a condition on the putting *Green* or elsewhere intervenes on the line of play, Rule 16.1a(1). Other choices are TRUE:

A. See definition of nearest point of complete relief.

C. There is no relief without penalty from interference by an abnormal course condition if a ball is in a penalty area, Rule 16.1a(2). However, it's worth noting that if a ball lies in the general area and the abnormal course condition that causes interference is in the penalty area, the player is allowed relief.

D. The ball may be cleaned when lifted, Rule 14.1c.

Punto Más Cercano de Alivio (PMCDA)

El "*Punto Más Cercano de Alivio*" es el punto de referencia para aliviarse sin penalización por interferencia de una *Obtrucción Inamovible* (R 24-2), una *CAT* (R 25-1) o un *Greene Equivocado* (R 25-3).

Es el punto en el *Campo* más cercano al que reposa la bola que

i. no está más cerca del agujero; y

ii. donde, si la bola estuviera así situada, no existiría interferencia de la condición de la que el jugador quiere aliviarse para el *Golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original si la condición no estuviese ahí.

Nota: Con el fin de determinar con precisión el *Punto Más Cercano de Alivio*, el jugador debería usar el palo con el que habría ejecutado su siguiente *Golpe* si la condición no estuviera ahí, para simular la posición de *preparar el Golpe,* la dirección de juego y *swing* para dicho *Golpe.*

R&A

El "R&A" significa R&A Rules Limited.

Ready Golf

R 6.4b

En *Stroke Play*, jugar fuera de turno de manera segura y responsable, por ser beneficioso o para ahorrar tiempo.

Recorrido

"Recorrido" es todo el *Área del Campo*, excepto:

a. El *lugar de salida* y el *Green* del *Hoyo* que se está jugando; y

b. Todos los *obstáculos* del *Campo.*

Reglas o Reglas

El término *"Regla"* incluye:

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

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

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

d. Las especificaciones sobre:

(i) los palos y la bola en los Apéndices II y III y sus Interpretaciones contenidas en la "Guía para las Reglas sobre Palos y Bolas"; y

(ii) Dispositivos y otro equipo del Apéndice IV.

Reglas

R 1.3a

Las "Reglas" significan:

- Las Reglas 1 a 24 y las Definiciones en estas Reglas de Golf, y
- Cualquier "Regla Local" que adopte el *Comité* para la competición o el *Campo*.

Reglas del *Equipamiento*

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *Equipamiento* que los jugadores tienen permitido usar durante una *Vuelta*. Las *Reglas* del *Equipamiento* se encuentran en RandA.org/EquipmentStandards. [pendiente incluir la página web del *Equipamiento*].

Reparar

R 4.1a(2), Interpretación 4.1a(2)/1

Ejemplos de reparar incluyen:

- Colocar nuevamente cinta de plomo que se desprendió del palo durante un *Golpe*. Dado la naturaleza de la cinta de plomo, si la misma no quedara en el mismo lugar en el palo, se puede usar una nueva.
- Ajustar palos con mecanismos ajustables que se aflojaron durante la vuelta, pero sin ajustar el palo a una configuración diferente.

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 Regla 14.4)

Siempre que una Regla requiera que una bola sea *repuesta*, la Regla en cuestión identifica un punto específico donde la bola debe ser *repuesta.*

Ver Reglas 25.3d 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).

Reponer/1 La Bola No Debe Ser Repuesta con un Palo

Para que una bola sea *repuesta* de forma correcta, debe ser colocada y soltada. Esto significa que el jugador debe utilizar su mano para volver a poner la *Bola en Juego* en el punto de reposo del que fue levantada o *movida*.

Por ejemplo, si un jugador levanta su bola del *Green* y la deja a un lado, no debe *reponerla* haciéndola rodar hacia el punto de reposo con un palo. Si lo hace, la bola no está repuesta en la forma correcta, por lo que el jugador incurre en un *Golpe* de penalización bajo la Regla 14.2b(2) (Cómo Debe Reponerse la Bola) si el error no se corrige antes de ejecutar el *Golpe*.

Q.540 Una bola que ha sido repuesta en un *Green* no está en juego hasta que el jugador haya levantado el *Marcador* con el que marcó la posición de la bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Reponer*

Resultado bruto (Gross)

R 3.1c

El "resultado gross" (bruto) del jugador para un *Hoyo* o vuelta es el número total de *Golpes* (incluyendo los *Golpes* ejecutados y de penalización). No se aplica el hándicap del jugador.

Resultado Máximo

Una modalidad de *Stroke Play* (*Juego por Golpes)* en la que el resultado de un jugador o *Bando* para un *Hoyo* se limita a un número máximo de *Golpes* (incluyendo los *Golpes* ejecutados y cualquier *Golpe de Penalización*) establecido por el *Comité*, como por ejemplo dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Q.259 En la modalidad de *Resultado Máximo* en el *Juego por Golpes*, la *Vuelta* de un jugador finaliza cuando elige no embocar en el *Hoyo* final. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.2e y definición del *Resultado Máximo*.

Q.336 En la modalidad de *Resultado Máximo* en *Stroke Play*, donde el *Comité* ha limitado el número de *Golpes* para cada *Hoyo* como doble bogey neto, un jugador que obtiene un *Golpe* de handicap en un *Hoyo* par 4 se olvida de incluir su resultado para ese *Hoyo*. El *Comité* debe asignarle una puntuación de 7 para el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.2b (2) y definición del *Resultado Máximo*.

Q.448 En la modalidad del *Juego por Golpes* de "*Resultado Máximo*" donde el *Comité* ha limitado el número de *Golpes* para cada *Hoyo* en dos veces el par, cualquier penalización que un jugador obtenga en un *Hoyo* se agrega a su resultado para el *Hoyo*, incluso si esto le lleva a exceder el *Resultado Máximo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.2c y Definición de *Resultado Máximo*.

Q.651 El *Resultado Máximo* es una forma de *Juego por Golpes* cuando el resultado de un jugador o *Bando* para un *Hoyo* se limita a un número máximo de *Golpes* establecidos por el *Comité*, como dos veces par, un número fijo o doble bogey neto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.2b y Definición de *Resultado Máximo*.

Resultado Neto

R 3.1c

El "resultado neto" del jugador para un *Hoyo* o para la vuelta es el resultado gross (bruto) ajustado con los *Golpes* de hándicap del jugador.

Solicitar una Decisión

R 20.1b(2)

Cuando un jugador quiere que un *Árbitro* o el *Comité* decidan cómo aplicar las Reglas a su juego o al del *Contrario*, puede solicitar una decisión.

Stableford

Una modalidad de *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), donde:

- El resultado de un jugador o *Bando* para un *Hoyo* se establece en forma de puntos obtenidos al comparar el resultado del jugador o del *Bando* (incluyendo ambos los *Golpes* ejecutados y cualquier *Golpe de Penalización*) 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 *Vuelta*s con el mayor número de puntos.

Q.190 *Stableford* es una modalidad de *Juego por Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Stableford*.

Q.343 *Stableford* es una forma de *Juego por Golpes* reconocida en las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Stroke Play*.

24. *Stableford* es una forma de *Juego por Golpes*.
Verdadero. Definición de *Stableford*

Stance

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

Ver Regla 25.4d (para jugadores que usan dispositivos de movilidad asistida, la definición es modificada para incluir la posición del dispositivo de movilidad asistida al prepararse y ejecutar un golpe).

Q.195 La posición de los pies y el cuerpo de un jugador al prepararse y ejecutar un *Golpe* es parte de su *Stance*. Verdadero o falso

Respuesta: Verdadero. Definición de *Stance*.

Nota: *Stance*

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

Por ejemplo, un jugador no debe retener las ramas de un árbol con su cuerpo de una manera no adecuada al tomar su *Stance*.

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 *Stroke Play (Juego por Golpes)* (ver R 3.3):

- El resultado del jugador o del *Bando* para una *Vuelta* es el número total de *Golpes* empleados (incluyendo los *Golpes* ejecutados y cualquier *Golpe de Penalización*) para *embocar* en cada *Hoyo*, y
- El ganador es el jugador o *Bando* que completa todas las *Vueltas* con el menor número de *Golpes*.
- Otras modalidades de *Stroke Play (Juego por Golpes),* con diferentes métodos de anotar los resultados son *Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey* (ver Regla 21).

Todas las formas de *Stroke Play (Juego por Golpes)* 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*).

Q.185 Solo hay una forma de *Juego por Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Stroke Play*.

Juego por Golpes

Una modalidad de juego en la que un jugador o *Bando* compite contra otros jugadores o *Bandos* en la competición:

- El resultado del jugador o del *Bando* es el total de *Golpes* jugados (incluyendo los *Golpes de Penalización*) por el jugador o el *Bando* en cada *Hoyo*.
- El ganador es el jugador o *Bando* que completa todas las *Vueltas* con el menor número de *Golpes*.

Hay otras modalidades del *Juego por Golpes* como *Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey* (véase la R 21).

Suelo

R 14.3c(2), Interpretación 14.3c(2)/(2)

Si el jugador está dropando dentro de un arbusto en el *Área de Alivio*, y en ambos *Dropaje*s la bola va a reposar fuera del *Área de Alivio*, la R 14.3c(2) establece que debe colocar una bola en el punto donde la bola *Golpeó* por primera vez el suelo luego del segundo *Dropaje*. Si la bola tocó primero el arbusto cuando dropó por segunda vez, el "suelo" incluye al arbusto y el jugador debe tratar de colocar la bola donde primero tocó el arbusto. Pero, si la bola colocada no queda en su lugar luego de dos intentos, el jugador la debe colocar en el punto más cercano no más cerca del *Hoyo* donde la bola quedará en reposo, sujeto a los límites de la R 14.2e.

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 Regla 14.4) en lugar de la bola original, sin importar que la bola original estuviera:

- En *juego,* o
- No estaba *en juego* porque había sido levantada del *Campo*, o
- Estaba *perdida* o *Fuera de Límites.*

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 Reglas a poner de nuevo su bola original *en juego* en lugar de *sustituirla* por otra bola.

Q.51 Si una R requiere que se reponga una bola, pero no se conoce el lugar exacto, el jugador debe *Dropar* la bola desde la altura de la rodilla donde estima que debe ser repuesta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.2c y Definición de *Reponer*.

Q.467 Una bola sustituta es la bola del jugador en juego, incluso si fue repuesta, *dropada* o colocada de manera incorrecta o en un *Lugar Equivocado*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Sustituir.

Tan Pronto como sea Razonablemente Posible

R 3.2d(2), Interpretación 3.2d(2)/1

La amplia frase “tan pronto como sea razonablemente posible” permite considerar todas las circunstancias relevantes, especialmente lo cerca que está el jugador del *Contrario*.

No hay un procedimiento establecido para determinar qué es “tan pronto como sea razonablemente posible”, pero no siempre significa antes de que el *Contrario* ejecute su próximo *Golpe*.

Tarjeta de Resultados

El documento donde el resultado de un jugador para cada *Hoyo* se anota en *Stroke Play (Juego por Golpes).*

La *Tarjeta de Resultados* 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 *Tarjeta de Resultados* no es requerida en *Match Play (Juego por Hoyos*), pero puede ser usada por los jugadores para ayudarles a conocer el resultado del match.

Q.461 Las tarjetas de puntuación del jugador pueden estar en formato electrónico (computadora). ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Tarjeta de Resultados*.

Q.653 Los jugadores no están obligados a completar una *Tarjeta de Resultados* en *Match Play*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Tarjeta de Resultados*.

Tee

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

Q.247 Un jugador puede poner su bola en un *Tee* de cualquier longitud. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Tee* y Reglas de *Equipamiento*.

Terreno

R 6.2b(2)

A efectos de la R 6.2b(2), el "Terreno" incluye arena u otros materiales naturales colocados en el suelo para poner encima el *Tee* o la bola.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *Campo* que el *Comité* defina como *Terreno en Reparación* (ya sea marcándolo o de otra manera). Cualquier *Terreno en Reparación* 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.

Terreno en Reparación también 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 mantenimiento, 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 también *Impedimentos Sueltos*, y
  - Cualquier material dejado en el *Campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *Terreno en Reparación* 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 *Impedimentos Sueltos* (tales como gusanos o insectos).

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

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

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

Cuando se usan estacas para definir o mostrar el margen del terreno en reparación, las mismas son obstrucciones.

Terreno en Reparación /1 El Daño Causado por el Comité o Personal de Mantenimiento No Es Siempre *Terreno en Reparación*

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

Ejemplos de daño que no es *Terreno en Reparación* por defecto, incluyen:

- Una rodada hecha por un tractor (pero el *Comité* tendría justificado el declarar como *Terreno en Reparación* una rodada profunda).
- Un antiguo tapón de *Hoyo*, hundido por debajo de la superficie del *Green*, pero ver la Regla 13.1c (Mejoras Permitidas en el *Green*).

Terreno en Reparación/2 Bola en Árbol Enraizado en *Terreno en Reparación* Está en *Terreno en Reparación*

Si un árbol tiene sus raíces en *Terreno en Reparación* y la bola de un jugador está sobre una rama de ese árbol, la bola está en *Terreno en Reparación*, aunque la rama se extiende por fuera del área definida.

Si el jugador decide tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1, y el punto en el suelo directamente debajo de donde la bola se encuentra en el árbol está fuera del *Terreno en Reparación*, ese punto en el suelo es el punto de referencia para determinar el *Área de Alivio* y tomar alivio.

Pero, si el punto en el suelo directamente debajo de donde la bola reposa en el árbol está en *terreno en reparación* (o en ese punto existe otra interferencia como si el jugador fuera a pararse en la condición) ese punto debería ser usado como referencia para encontrar el *punto más cercano de alivio tota*

Terreno en Reparación/3 Un Árbol Caído o un Tocón de Árbol No Es siempre *Terreno en Reparación*

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 *Terreno en Reparación*. 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, *Terreno en Reparación*.

Por ejemplo, un árbol que se ha caído en el *Área General* y todavía está unido a la raíz no es *Terreno en Reparación*. Sin embargo, un jugador podría solicitar alivio al *Comité* y este tendría justificado el declarar el área cubierta por el árbol caído como *Terreno en Reparación*.

Q.32 El *Terreno en Reparación* puede no estar ubicado en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Terreno en Reparación*.

Q.117 Una bola que se detiene en un montón de hierba apilada que había sido abandonada por algún tiempo no está en *Terreno en Reparación*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*.

Q.178 Un agujero de aireación en un *Green* es un *Hoyo* realizado por un cuidador del *Campo* por lo que el jugador puede aliviarse. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Terreno en Reparación*.

Q.200 Un jugador puede aliviarse si su bola cae en un *Hoyo* del cual se ha eliminado recientemente una estaca que indicaba distancia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

Q.224 El *Terreno en Reparación* incluye material apilado para su posterior eliminación, ya sea que esté marcado o no. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*.

Q.271 Un *Comité* puede introducir una R Local que defina un conjunto de *Fuera de Límites*ores como *Terreno en Reparación* sin *Marcar*lo con líneas o estacas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*.

Q.526 El material apilado para su eliminación por el personal de mantenimiento es *Terreno en Reparación* en reparación. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*.

Q.529 La bola de un jugador se encuentra fuera de un área marcada como *Terreno en Reparación* (GUR), pero una rama que cuelga de un árbol enraizado en el GUR interfiere con su área pretendida de *Stance*. El jugador puede tomar alivio sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

Q.622

Un jugador puede tomar alivio de *Terreno en Reparación* si al tomar su *Stance* o al realizar un *Golpe* puede dañar el nido de un pájaro que está cerca de donde se encuentra su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

82. Una rama de un arbusto muerto enraizado en un área definida como *Terreno en Reparación* interfiere con el swing de un jugador cuya bola está fuera del *Terreno en Reparación* en el *Área General*. Al jugador se le permite el alivio sin penalización.

Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación* y R 16.1b

3.- Cuando el borde del *Terreno en Reparación* se define por una línea en el suelo, la línea en sí está dentro del *Terreno en Reparación*.
Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*.

20.- Cuando el *Terreno en Reparación* se define por una línea pintada en el suelo, la línea está dentro del *Terreno en Reparación*.

Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*.

45.- Cualquier arbusto o árbol que crece en un *Terreno en Reparación* no es parte del *Terreno en Reparación*.

Falso Definición de *Terreno en Reparación*.

9. DEFINITION OF GROUND UNDER REPAIR

Which is FALSE regarding ground under repair?

A. It includes material piled for removal and a hole made by the maintenance staff inmaintaining the course, even if not so marked.

B. Stakes or lines defining ground under repair are in such ground.

C. Stakes defining ground under repair are obstructions.

D. Grass cuttings left on the course that have been abandoned and are not intended to be removed are ground under repair.

Answer is D (FALSE). Definition of Ground Under Repair.

"Terreno en Reparación" es cualquier parte del *Campo* marcada como tal por orden del *Comité* o así declarada por su representante autorizado. Todo el terreno y cualquier varilla, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del *Terreno en Reparación* es parte del *Terreno en Reparación. Terreno en Reparación* incluye material apilado para ser retirado y cualquier *Hoyo* hecho por un cuidador del *Campo*, incluso si no está marcado como tal. La varilla cortada y todo material dejado en el *Campo* que hayan sido abandonados y que no se tenga intención de retirar, no son *Terreno en Reparación* si no están marcados como tal.

Cuando el margen del *Terreno en Reparación* está definido por estacas, éstas están dentro del *Terreno en Reparación* y el margen del *Terreno en Reparación* está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas, al nivel del suelo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *Terreno en Reparación*, las estacas lo identifican y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un *Terreno en Reparación* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *Terreno en Reparación*. El margen de un *Terreno en Reparación* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

Una bola está en un *Terreno en Reparación* cuando varilla en, o cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *Terreno en Reparación* son *Obstrucciones*.

Nota: El *Comité* puede establecer una R Local prohibiendo el juego desde un *Terreno en Reparación* o desde un área medioambientalmente sensible que ha sido definida como *Terreno en Reparación*.

Three-Ball

Una modalidad de juego *Match Play (Juego por Hoyos)* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores simultáneamente, y
- Cada jugador juega una única bola que es usada para los dos matches.

Q.458 En las Reglas de Golf, un tres bolas son tres jugadores que juegan en *Juego por Golpes* individual en el mismo grupo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de Three-Ball.

Ver "Modalidades en el *Juego por Hoyos*".

Threesomes

Una modalidad del *Juego por Hoyos* entre un *Bando* de dos jugadores y un jugador. El *Bando* compite jugando *Golpes* alternos en cada *Hoyo*.

Ver "Modalidades en el *Juego por Hoyos*".

Tiempo Razonable para Llegar al *Hoyo*

R 13.3a, Interpretación 13.3a/1

Determinar los límites de un tiempo razonable para llegar al *Hoyo* depende de las circunstancias del *Golpe* e incluye el tiempo para la reacción natural o espontánea del jugador al ver que la bola no entra al *Hoyo*.

Por ejemplo, un jugador puede haber jugado el *Golpe* desde bien lejos del *Green* y puede tomarle varios minutos el llegar al *Hoyo* mientras otros jugadores juegan sus *Golpes* y todos caminan hacia el *Green*. O, el jugador puede necesitar tomar un camino indirecto al *Hoyo* caminando alrededor de la *Línea de Juego* de otro jugador en el *Green*.

Tomar el *Stance* Adecuadamente

R 8.1b(6) Interpretación 8.1b/3, Interpretación 8.1b/4

Tomar el *Stance* adecuadamente significa llevar a cabo las acciones razonables para llegar a la bola y tomar el *Stance*. Pero al hacer eso el jugador no tiene derecho a un *Stance* o swing normales, y el jugador debe utilizar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.

Ejemplos de acciones que son consideradas tomar adecuadamente el *Stance* y están permitidas por la R 8.1b aunque la acción resulte en una mejora, incluyen:

- Retroceder contra una rama u *Objeto de Límites* cuando es la única forma de tomar un *Stance* para el *Golpe* elegido, aún si ello desplaza la rama o el *Objeto de Límites* u ocasiona que se doblen o rompan.
- Doblar una rama con las manos para entrar debajo de un árbol para jugar una bola cuando es la única forma de entrar a ese lugar para tomar un *Stance*.

Ejemplos de acciones que no son consideradas tomar adecuadamente el *Stance* y provocarán penalización bajo la R 8.1a si ellas mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe* incluyen:

- Deliberadamente mover, doblar o romper ramas con la mano, una pierna o el cuerpo para sacarlas del camino del backswing o del *Golpe*.
- Pararse sobre la hierba alta o malezas de tal forma para hundirlos o desplazarlos del área del *Stance* o swing que se pretende, cuando se podría haber tomado un *Stance* sin hacerlo.
- Entrelazar una rama con otra o trenzar dos malezas para mantenerlas fuera del área del *Stance* o swing.
- Usar una mano para doblar una rama que molesta la visión de la bola luego de tomar el *Stance*.
- Doblar una rama que interfiere al tomar un *Stance* cuando se podría haber tomado sin hacerlo.

Tratando de Encontrar

R 9.4b, Interpretación 9.4b/2

"Tratando de encontrar" incluye acciones que pueden razonablemente considerarse ser parte de la búsqueda de la bola, incluyendo las acciones permitidas por la R 7.1 (Cómo Buscar la Bola Adecuadamente). No incluye acciones anteriores al inicio de la búsqueda como caminar hacia la zona donde se espera esté la bola.

Vuelta

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

Q.17 El *Comité* puede estipular que la *Vuelta* en una competición en le *Juego por Golpes* pueda comenzar en el *Hoyo* 5 y terminar en el *Hoyo* 4. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Vuelta*.

***Vuelta* Estipulada**

La "*Vuelta estipulada*" consiste en jugar los *Hoyos* del *Campo* en el orden correcto, salvo que el *Comité* autorice hacerlo de otra forma. El número de *Hoyos* de una *Vuelta estipulada* es 18, salvo que el *Comité* autorice un número menor. En cuanto a la ampliación de la *Vuelta estipulada* en el *Juego por Hoyos*, ver la R 2-3.

Zona de Juego Prohibido

Una parte del *Campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *Zona de Juego Prohibido* debe ser definida como parte de una *Condición Anormal del Campo* o un *Área de Penalización.*

El *Comité* puede establecer *Zonas de Juego Prohibido* por varios motivos, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de *Animales* y zonas ambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros, zonas resembradas 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 *Zona de Juego Prohibido* con una línea o estacas y la línea o estacas (o la parte superior de esas estacas) deberían identificar la *Zona de Juego Prohibido* de una manera diferente a una *Condición Anormal del Campo o Área de Penalización* que no contiene una *Zona de Juego Prohibido* .

Zona de Juego Prohibido/1 Condición de las Cosas en Crecimiento Que Sobrepasan Una Zona de Juego Prohibido

La condición de las cosas en crecimiento que sobrepasan una *zona de juego prohibido* depende del tipo de *zona de juego prohibido*. Esto es significativo, ya que las cosas en crecimiento pueden formar parte de la *zona de juego prohibido*, en cuyo caso el jugador está obligado a tomar alivio.

Por ejemplo, si una *zona de juego prohibido* ha sido definida como *Área de Penalización* (donde los márgenes se extienden hacia arriba y hacia abajo del terreno), cualquier parte de algo en crecimiento que se extiende más allá de los bordes de la *zona de juego prohibido* no es parte de la *zona de juego prohibido.* Sin embargo, si una *zona de juego prohibido* ha sido definida como *Terreno en Reparación* (el cual incluye todo el terreno dentro del área definida y cualquier cosa en crecimiento que se extienda más allá por encima del terreno y fuera de los márgenes), cualquier cosa sobrepasando el margen es parte de la *zona de juego prohibido*.

Q.141 Un *Comité* puede definir un área como una zona desde la cual un jugador no puede jugar ningún *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Zona de Juego Prohibido* .

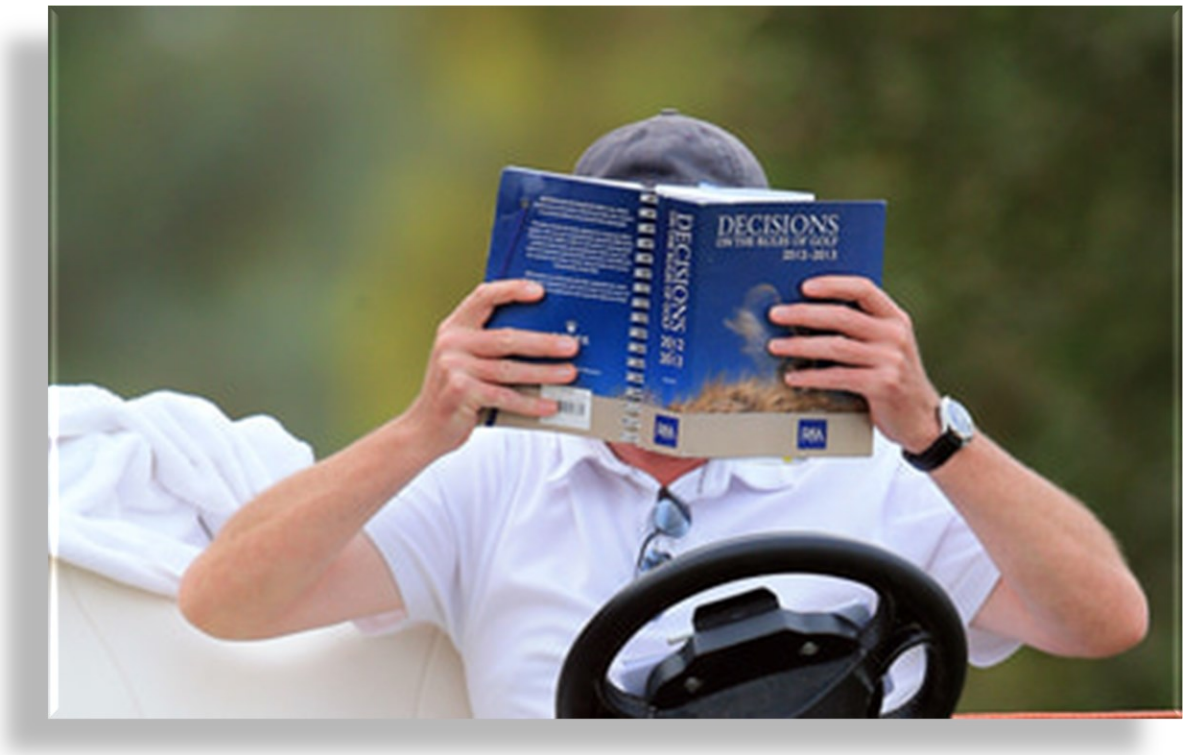
Q.206 Una zona donde está prohibido el juego solo se puede definir dentro de un área designada como *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Zona de Juego Prohibido* .

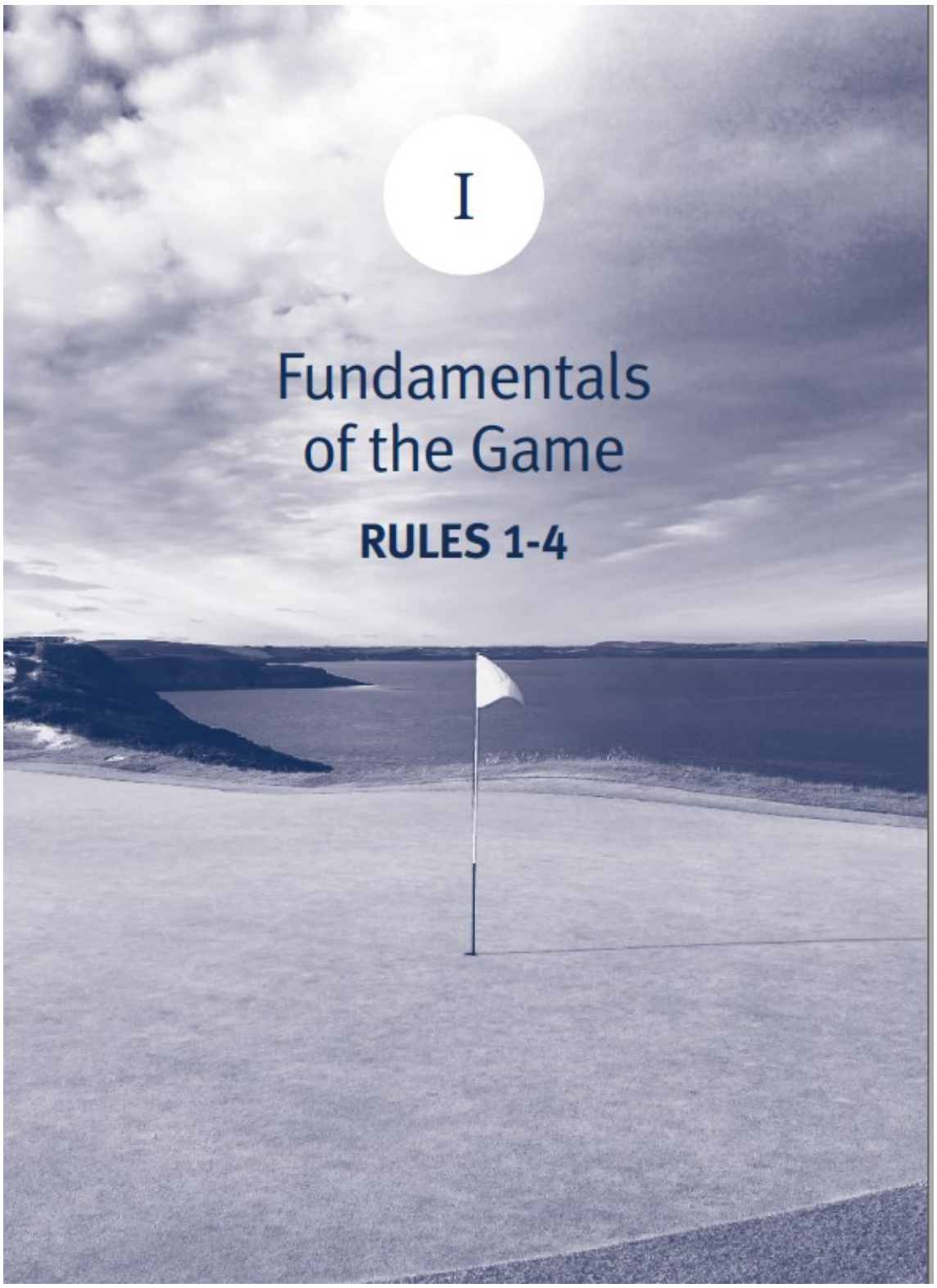
Q.558 Un jugador no puede adoptar un *Stance* en una *Zona de Juego Prohibido* para ejecutar un *Golpe* a una bola que se encuentra en el *Área General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Zona de Juego Prohibido* y *Lugar Equivocado*.

Jugar una bola desde fuera del *Área de Salida* al iniciar un *Hoyo* o al intentar corregir ese error no es jugar desde *Lugar Equivocado* (ver R 6.1b).


DECISIONS




I
Fundamentals
of the Game
RULES 1-4



Fundamentos del Juego

Reglas 1–4



I Fundamentos Del Juego (Reglas 1-4)

Rule 1

RULE 1

The Game, Player Conduct and the Rules

Regla 1 El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

Propósito de la Regla: La Regla 1 describe los siguientes principios fundamentales del juego para el jugador:

- Juegue el Campo como lo encuentre y juegue la bola como reposa.
- Juegue de acuerdo con las Reglas y con el espíritu del juego.
- Usted es responsable de aplicarse sus propias penalizaciones si infringe una Regla, de modo que no obtenga ninguna posible ventaja sobre un Contrario en Match Play (Juego por Hoyos) o sobre los demás jugadores en Stroke Play (Juego por Golpes).

1.1 El Juego del Golf

El golf se juega en una *Vuelta* de 18 *Hoyos* (o menos) en un *Campo*, golpeando a una bola con un palo.

Cada *Hoyo* comienza con un *Golpe* desde el *Área de Salida* y termina cuando la bola es *Embocada* en el *Hoyo* del *Green* (o cuando las Reglas, de otra manera, contemplan que el *Hoyo* está completado).

Para cada *Golpe,* el jugador:

- Juega el *Campo* como lo encuentra, y
- Juega la bola como reposa

Pero, hay excepciones donde las Reglas permiten al jugador alterar las condiciones en el *Campo* y requieren o permiten que el jugador juegue la bola desde un lugar diferente de donde reposa.

Q.463 En una competición a 18 *Hoyos*, los jugadores pueden elegir comenzar desde el *Área de Salida* del *Hoyo* 1 o del *Hoyo* 10, siempre que al hacerlo no retrasen el juego de los demás. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definiciones de *Vuelta* y R 1.1.

1.2 Normas de Conducta del Jugador

1.2a Conducta Esperada de Todos los Jugadores

Se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego:

- Actuando con integridad - por ejemplo, siguiendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.
- Mostrando consideración hacia los demás - por ejemplo, jugando a un buen ritmo, velando por la seguridad de otros y no distrayendo a otros jugadores durante su juego. Si un jugador juega una bola en una dirección en la que puede haber peligro de golpear a alguien, debe gritar inmediatamente para advertirlo, usando la tradicional advertencia o aviso de “bola”.
- Cuidando el *Campo* - ejemplo, reponiendo las chuletas, alisando los *Búnkeres,* reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al *Campo*.

No hay penalización bajo las Reglas por no actuar de esta manera, **excepto** que **el *Comité* puede descalificar** a un jugador por actuar de una forma contraria al espíritu del juego, y si se considera que ha cometido una grave falta de conducta.

"Grave falta de conducta" es el comportamiento de un jugador que se aleja tanto de lo que se espera en el juego del golf, que está justificada la penalización más severa de descalificar a un jugador de la competición.

Sólo se podrán imponer penalizaciones, distintas a la descalificación por falta de conducta del jugador, si dichas penalizaciones se adoptan como parte de un Código de Conducta de acuerdo con la Regla 1.2b.

1.2a/1 Determinar si un Jugador ha cometido una Grave Falta de Conducta

Para determinar si un jugador ha cometido una grave falta de conducta, el *Comité* debe considerar todas las circunstancias. Incluso si el *Comité* determina que la falta de conducta es grave, puede considerar más apropiado advertir al jugador de que una reincidencia en la falta de conducta o una falta de conducta similar supondrá la descalificación, en lugar de descalificar al jugador en primera instancia.

Ejemplos de acciones, llevadas a cabo por un jugador, que probablemente serán consideras grave falta de conducta incluyen:

- Causar daños graves al *Green* de manera intencionada.
- No estar de acuerdo con la preparación del *Campo* y mover las marcas del *Área de Salida* o las estacas de *Fuera de Límites*.
- Poner en peligro la seguridad de los demás, por ejemplo, lanzando un palo a otro jugador o espectador.
- Distraer intencionadamente a otros jugadores mientras están ejecutando un *Golpe*.
- Retirar *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucciones Movibles* para perjudicar a otro jugador que le ha pedido que los deje en su lugar.
- Negarse repetidamente a levantar una bola en reposo cuando interfiere con el juego de otro jugador en *Stroke Play (Juego por Golpes)*.
- Jugar intencionadamente alejándose del *Hoyo* y después hacia el *Hoyo* para ayudar al juego del *Compañero* (como por ejemplo para ayudar al *Compañero* a ver la caída en el *Green*).
- No jugar intencionadamente de acuerdo a las Reglas y ganar una ventaja significativa al hacerlo, aún a costa de incurrir en penalización por la infracción de la Regla correspondiente.
- Usar lenguaje vulgar u ofensivo repetidamente.
- Usar un hándicap que le ha sido establecido con el propósito de dar una ventaja injusta o usar la *vuelta* que se está jugando para establecer tal hándicap.

Ejemplos de acciones llevadas a cabo por un jugador que, aunque son faltas de conducta, es improbable que sean consideradas grave falta de conducta, son:

- golpear el terreno con un palo, dañando el palo y causando un daño mínimo en el césped.
- Lanzar el palo hacia una bolsa de golf y que accidentalmente golpee a otra persona.
- Inconscientemente distraer a otro jugador al ejecutar su *Golpe*.

1.2b Código de Conducta

El *Comité* podrá establecer sus propias normas de conducta en un Código de Conducta adoptado mediante Regla Local.

- El Código podrá incluir penalizaciones por infracción de estas normas, como una penalización de un *Golpe* o la *Penalización General*.
- El *Comité* también podrá descalificar a un jugador por una grave falta de conducta si no cumple las normas del Código de Conducta.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5I (explicando las normas de conducta del jugador que pueden ser adoptadas).

Grave Falta de Conducta

R 1.2a, Interpretación 1.2a/1

La mala conducta del jugador que está tan alejada de lo esperado en golf, que la más severa sanción de sacar a un jugador de la competición puede estar justificada. Esto debería incluir interferir deliberada y deshonestamente con los derechos de otro jugador, o poner en peligro la seguridad de otros.



En una competición Stroke Play (*Juego por Golpes*) todos los jugadores deberían proteger al resto de jugadores en la competición o solo el *Marcador*?

Para proteger los intereses del resto de los jugadores si un jugador sabe o cree que otro jugador ha infringido o podría haber infringido las Reglas y el otro jugador no lo admite o lo ignora, el jugador debería informar al jugador, al *Marcador* del jugador, a un *Árbitro* o al Comité.
Esto debe hacerse de forma rápida, tras ser conocedor de los hechos y antes de que el otro jugador entregue su *Tarjeta de Resultados*, salvo que no sea posible hacerlo así.
Si el jugador no lo hace, el Comité puede descalificar al jugador según la Regla 1.2a si se considera que es una grave falta de conducta, contraria al espíritu del juego.

Conducta del Jugador

"Espíritu del Juego" – ¿Qué significa?

- Actuando con Integridad
- Mostrando consideración con los demás
- Cuidando el *Campo*



NOTAS: Conducta del Jugador

- El Espíritu del juego está incluido en las mismas.
- Ahora no existe una sección de Etiqueta
- La R 1.2 recoge la esencia
- Un código de conducta puede estar en vigor para imponer penalizaciones

Conducta que se espera de todos los jugadores:

- Integridad – seguir las normas, aplicarse las penalizaciones, ser una persona deportista
- Honestidad - ser honesto en todos los aspectos del juego
- Consideración – Mostrar cortesía a los demás jugando rápidamente, considerando la seguridad de los demás, no distraer a otros con tu su comportamiento
- Cuidado del *Campo* – *Reponer* chuletas, rastrillar el *Búnker*, reparar piques de bola, no dañar el césped
- Respetar y tratar bien a los demás y así los demás te respetaran y trataran a ti de la misma manera como un jugador de golf

NOTAS: Modelo de conducta del jugador

Anteriormente teníamos una sección de etiqueta. Estos principios se han introducido en las Reglas.

Aunque no los vamos a enumerar específicamente aquí, todas las acciones que Anteriormente afectaban a la Etiqueta están cubiertas por esta R 1.2.

- Actuar con integridad
- Demostrar consideración hacia los demás
- Tener cuidado del *Campo*

Puede no haber penalización por una infracción, pero el *Comité* puede descalificar a un jugador por cualquier acción que considere una grave falta de conducta.

Además, el *Comité* puede establecer un Código de Conducta

- Bajo este código, diferentes penalizaciones se pueden aplicar. (Pe. Un *Golpe de Penalización* o dos *Golpes* si la infracción es más seria)
- La descalificación puede ser aplicada por no cumplir con el Código de conducta

En los Procedimientos del *Comité* se detallan ejemplos de Código de Conducta

4. Después de una advertencia por haberlo hecho Anteriormente, A lanza un palo hacia B, otro jugador en la competición. Si el *Comité* considera que A cometió una grave falta de conducta, puede ser descalificado.

Verdadero. R 1.2a



Q.114 En *Stroke Play*, un *Comité* puede descalificar a un jugador por una grave falta de conducta, incluso si la competición se ha cerrado y se ha anunciado el resultado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.2e (2) y R 1.2.

Q.519 Un *Comité* puede establecer sus propios estándares de conducta del jugador y penalizar o descalificar a un jugador por violarlos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.2b

1 Having determined that a player's misconduct during a competition was serious, a Committee must disqualify them. True or False?

1 Answer: False. Interpretation 1.2a/1.

1 Note: Even if a Committee determines that the misconduct was serious, it may take the view that it is more appropriate to warn the player that a repeat of the misconduct or similar misconduct will result in disqualification, instead of disqualifying them on their first in*Stance*.

2 A player who deliberately putts away from the hole and then putts towards the hole, so as to assist their partner to learn the break on the putting *Green* gets the general penalty. True or False?

2 Answer: False. Interpretation 1.2a/1.

2 Note: This is an example of an action by a player that is likely to be considered serious misconduct by a Committee justifying disqualification.

3 On more than one occasion a player carelessly distracts another player while they are making a stroke. The Committee would be justified in disqualifying the player for serious misconduct. True or False?

3 Answer: False. Interpretation 1.2a/1.

3 Note: Although such an action is poor etiquette and the misconduct should definitely be addressed by the Committee, it is unlikely to be considered serious misconduct justifying disqualification.

1.3 Jugar de Acuerdo con las Reglas

1.3a Significado de "Reglas"; Condiciones de la Competición

El término "Reglas" significa:

- Las Reglas 1 a 25 y las Definiciones incluidas en estas Reglas de Golf, y
- Cualquier "Regla Local" que adopte el *Comité* para la competición o el *Campo.*

Los jugadores son también responsables de cumplir con todas las "Condiciones de la Competición" adoptadas por el *Comité* (tales como requisitos de inscripción, modalidad y fechas de juego, número de *Vueltas* a jugar y el número y orden de los *Hoyos* durante una *Vuelta*).

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5C y Sección 8 (Reglas Locales y conjunto completo de las Reglas Locales Modelo autorizadas); Sección 5A (Condiciones de la Competición).

1.3b Aplicar las Reglas

(1) El Jugador es Responsable de Aplicar las Reglas

Es responsabilidad de los jugadores el aplicar las Reglas a ellos mismos:

- Se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla y que sean honestos aplicándose sus propias penalizaciones.
    - Si un jugador sabe que ha infringido una Regla que acarrea una penalización y deliberadamente no se la aplica, está **descalificado**.
    - Si dos o más jugadores deliberadamente se ponen de acuerdo para ignorar cualquier Regla o penalización que saben que se aplica, y cualquiera de esos jugadores ha comenzado la *Vuelta* están **descalificados** (incluso si aún no han actuado de acuerdo a lo acordado)**.**
- Cuando es necesario decidir cuestiones de hecho, un jugador es responsable de considerar, no sólo su propio conocimiento de los hechos, sino también todo el resto de información que esté razonablemente disponible.
- Un jugador puede pedir ayuda sobre las Reglas a un *Árbitro* o al *Comité*, **pero** si estos no están disponibles en un tiempo razonable, el jugador debe continuar jugando y plantear la cuestión al *Árbitro* o al *Comité* cuando estén disponibles (ver Regla 20.1).

1.3b(1)/1 Descalificar a Jugadores que Conocen una Regla pero que Intencionadamente Acuerdan Ignorarla

Si dos o más jugadores intencionadamente acuerdan ignorar cualquier Regla o penalización que saben que es aplicable, deben ser descalificados a no ser que el acuerdo se hiciera antes de la *vuelta* y se cancelara antes de que cualquier jugador implicado en el acuerdo empezara su *vuelta*.

Por ejemplo, en *stroke play,* dos jugadores acuerdan concederse los putts dentro de una distancia determinada del *Hoyo*, cuando saben que deben *embocar* en todos los *Hoyos*. Mientras están en el primer *Green*, otro jugador del grupo es conocedor del acuerdo. El jugador insiste a los dos jugadores que tomaron el acuerdo que deben *embocar* y así lo hacen.

Aunque ningún jugador que participó en el acuerdo actuó de esa manera, no *embocando*, siguen estando descalificados porque intencionadamente acordaron ignorar la aplicación de la Regla 3.3c (Dejar de Embocar).

1.3b(1)/2 Para Acordar Ignorar una Regla o Penalización, los Jugadores Deben Saber que la Regla Existe

La Regla 1.3b(1) no es aplicable y no hay penalización si los jugadores acuerdan no aplicar una Regla de la que no son conocedores o dejan de aplicar una penalización que no sabían que existía.

Ejemplos en donde dos jugadores que son desconocedores de una Regla, o en donde han dejado de aplicar una penalización, y por lo tanto no están descalificados según la Regla 1.3b(1), son:

- En un match, dos jugadores acuerdan anticipadamente concederse todos los putts dentro de una distancia determinada pero desconocen que las Reglas prohíben acordar concederse putts de esta manera.
- Antes de un match a 36 *Hoyos*, dos jugadores acuerdan que jugaran únicamente 18 *Hoyos* y aquel que esté perdiendo en ese momento concederá el match, desconociendo que este acuerdo no está conforme con lo establecido en las Condiciones de la Competición. El match se juega de esa manera y el jugador que está perdiendo después del *Hoyo* 18, concede el match. Como los jugadores no sabían que tal acuerdo no está permitido la concesión es válida.
- En una competición *stroke play*, un jugador y su *Marcador*, que también es jugador, no están seguros si el *Área de Alivio* por *Terreno en rep* es de un palo de longitud o dos del *Punto Más Cercano de Alivio Total*. Desconocedores de la Regla, acuerdan que son dos *palos de longitud* y el jugador se alivia *dropando* una bola a casi dos *palos de longitud* del *punto más cercano de alivio total*. Más tarde en la *vuelta*, el *Comité* es conocedor de los hechos. Aunque ningún jugador es descalificado de acuerdo a la Regla 1.3b(1) porque no eran conocedores de la Regla, el jugador ha jugado desde un *Lugar Equivocado* e incurre en penalización bajo la Regla 14.7 (Jugar desde *Lugar Equivocado*). No hay penalización por facilitar involuntariamente información incorrecta sobre las Reglas de Golf.

(2) Aceptando el "Juicio Razonable" del Jugador al Deterrminar una Ubicación Cuando se Aplican las Reglas.

- Muchas Reglas requieren al jugador a determinar un lugar, punto, línea, área u otra ubicación bajo las Reglas, tales como:
    - Estimando el punto por donde una bola cruzó por última vez el margen de un *Área de Penalización*.
    - Estimando o midiendo cuando *dropa* o coloca una bola al tomar alivio, o
    - *Reponiendo* una bola en el punto de reposo original (tanto si el punto es conocido o estimado).
    - Determinando el área del *Campo* donde se encuentra la bola, incluyendo si la la bola reposa en el *Campo*, o
    - Determinando si la bola toca o está dentro o sobre una *Condición Anormal del Campo*.
- Tales determinaciones sobre la ubicación necesitan ser hechas de forma rápida y cuidadosa, pero a menudo pueden no ser precisas.
- Siempre que el jugador haga lo que razonablemente se puede esperar en tales circunstancias para hacer una determinación precisa, el juicio razonable del jugador será aceptado incluso si, después de que el *Golpe* se ha efectuado, se comprueba por medio del uso del vídeo u otra información, que la determinación es incorrecta.
- Si un jugador advierte una determinación incorrecta antes de ejecutar el *Golpe*, debe corregirla (ver Regla 14.5)

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

- 9.6/2 – Dónde *Reponer* la Bola Cuando Fue Movida desde una Posición Desconocida.
- 17.1a/2 – *Bola Perdida* en *Área de Penalización* o en una *Condición Anormal del Campo* Adyacente al *Área de Penalización*.
- 17.1d(3)/2 Jugador Dropea Bola Basado en Estimar por Donde la Bola Cruzó por última Vez el Borde de un *Área de Penalización* Que Luego de Advierte es un Punto Equivocado.

1.3c Penalizaciones

(1) Acciones que Conducen a Penalizaciones

Una penalización se aplica cuando una Regla se infringe como resultado de las acciones propias de un jugador o por las acciones de su *Caddie* (ver Regla 10.3c).

Una penalización también se aplica cuando:

- Otra persona realiza una acción que infringiría las Reglas, si fuera tomada por el jugador o *Caddie* y esa persona la hace a petición del jugador o actúa con la autorización del mismo, o
- El jugador ve a otra persona que va a realizar una acción relacionada con su bola o a su *Equipamiento* y sabe que infringiría las Reglas si él mismo o su *Caddie* la realizase y no toma ninguna medida o acción razonable para evitarlo.

1.3c/1 El Jugador No Es Descalificado de una Competición Cuando Esa Vuelta No Cuenta

En competiciones donde no todas las vueltas cuentan, un jugador no es descalificado de la competición si ha sido descalificado de una sola *vuelta.*

Por ejemplo, en una competición por equipos, con equipos de cuatro jugadores, donde los tres mejores resultados de cada *vuelta* se computan como el resultado del equipo para cada *vuelta*, un jugador es descalificado de la segunda *vuelta* por no corregir el juego de una *bola equivocada*. El resultado de ese jugador no cuenta para el resultado del equipo en la segunda *vuelta*, pero sus resultados contarán para cualquier otra *vuelta* de la competición.

1.3c/2 Aplicar Penalizaciones de Descalificación, Concesiones y Número Incorrecto de Golpes Durante un Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes)

En el trascurso de un desempate en una competición *stroke play (juego por golpes)* las Reglas se aplican de la siguiente manera:

- Si un jugador es descalificado (por ejemplo, por realizar un *golpe* con un palo no conforme), el jugador es solamente descalificado del desempate y el jugador conserva el derecho a cualquier premio que hubiera ganado en la competición.
- Si dos jugadores están en un desempate, un jugador está autorizado a conceder el desempate al otro jugador.
- Si el Jugador A equivocadamente da un número de golpes incorrecto al jugador B y ese error hace que el Jugador B levante su bola (porque el Jugador B piensa que ha perdido el desempate), el jugador B está autorizado a *reponer* la bola sin penalización y completar el hoyo. No hay penalización para el Jugador A.

1.3c(1)/1 Acción de Otra Persona Infringe una Regla Para el Jugador

Un Jugador es responsable cuando la acción de otra persona infringe una Regla con respecto al jugador, si la acción se lleva a cabo a petición del jugador o si el jugador ve la acción y la permite.

Ejemplos de cuando un jugador es penalizado porque solicitó o autorizó una acción, son:

- El jugador le pide a un espectador que mueva un *Impedimento Suelto* cerca de su bola. Si la bola se *mueve* el jugador incurre en un *Golpe* de penalización bajo la Regla 9.4b (Penalización por Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva) y la bola debe *reponerse*.
- La bola de un Jugador está siendo buscada en una zona de césped alto. Un espectador la encuentra y presiona hacia abajo el césped alrededor de la bola, *mejorando las Condiciones que Afectan al Golpe*. Si el jugador, observando lo que va a suceder, no toma acciones razonables para detener al espectador incurre en la *Penalización General* por una infracción de la Regla 8.1a (Acciones del Jugador que Mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe*)

(2) Niveles de Penalización

Las penalizaciones pretenden cancelar cualquier posible ventaja para el jugador. Hay tres niveles principales de penalización:

- *Un Golpe de Penalización.* Esta penalización se aplica tanto en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) como en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) bajo ciertas Reglas cuando:
    - (a) la posible ventaja de una infracción es baja o
    - (b) el jugador se alivia bajo penalización, jugando una bola desde un lugar diferente a donde reposa la bola original.
- *Penalización General (Pérdida de Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos), Dos Golpes de Penalización en Stroke Play (Juego por Golpes))*. Esta penalización se aplica por una infracción de la mayoría de las Reglas, donde la posible ventaja es más significativa que cuando se aplica un *Golpe de Penalización*.
- *Descalificación.* Tanto en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) como en *Stroke Play (Juego por Golpes)*, un jugador puede ser descalificado de la competición por ciertas acciones o infracciones a las Reglas que supongan una grave falta de conducta (ver Regla 1.2) o cuando la posible ventaja obtenida es tan significativa que el resultado del jugador no puede ser considerado válido.

(3) No se Pueden Modificar las Penalizaciones

Las penalizaciones deben ser aplicadas únicamente de acuerdo con lo estipulado en las Reglas:

- Ni un jugador ni el *Comité* tienen autoridad para modificar las penalizaciones, y
- Una aplicación incorrecta de una penalización o dejar de aplicar una penalización debe mantenerse sólo si es demasiado tarde para corregirlo (ver Reglas 20.1b (2), 20.1b (3) 20.2d y 20.2e).

En *Match Play (Juego por Hoyos)*, el jugador y el *Contrario* pueden ponerse de acuerdo sobre cómo resolver una cuestión de Reglas, con tal de que, deliberadamente, no se pongan de acuerdo para aplicarlas incorrectamente (ver Regla 20.1b (1))

(4) Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas

El hecho de que un jugador reciba múltiples penalizaciones por infringir múltiples Reglas o la misma Regla múltiples veces depende de si ha habido un evento intermedio y de lo que haya hecho el jugador.

A efectos de la aplicación de esta Regla, hay dos eventos intermedios:

- La realización de un *Golpe*, y
- Ser conocedor o llegar a ser conocedor de una infracción de una Regla (esto incluye cuando un jugador sabe que ha infringido una Regla, cuando el jugador es informado de una infracción, o cuando el jugador no está seguro de si ha infringido o no una Regla).

Las penalizaciones se aplican de la siguiente manera:

- Se Aplica una única Penalización a las Infracciones Múltiples Entre Eventos Intermedios: Si un jugador infringe múltiples Reglas o la misma Regla múltiples veces entre eventos intermedios, el jugador recibe solo una penalización. Si las Reglas infringidas tienen diferentes penalizaciones, el jugador recibe solo la penalización más alta.
- Se Aplican Múltiples Penalizaciones para las Infracciones Antes y Después del Evento Intermedio: Si un jugador infringe una Regla y posteriormente infringe la misma Regla u otra Regla después de un evento intermedio, el jugador recibe múltiples penalizaciones.

Excepción - No Reponer una Bola Movida: Si un jugador debe reponer una bola movida según la Regla 9.4 pero no lo hace y juega desde un lugar equivocado, solo recibirá la **penalización general** de acuerdo con la Regla 14.7a.

Pero cualquier golpe de penalización que reciba un jugador por tomar alivio con penalización (como la de un golpe de penalización de acuerdo con las Reglas 17.1, 18.1 y 19.2) se aplica siempre además de cualquier otra penalización.

Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023

Regla 1.3c(4) Aplicación de Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas La Regla ha sido modificada para que la determinación de si las infracciones están relacionadas o no forme parte de su aplicación, lo que significa que habrá menos casos enlos que se aplicarán penalizaciones múltiples.

1.3c(4)/1 El Jugador Recibe Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento Intermedio

Si un jugador infringe una Regla con un golpe de penalización, se da cuenta de esa infracción y posteriormente **infringe** la misma Regla o una Regla diferente con un golpe de penalización, el jugador recibe ambas penalizaciones para un total de dos golpes de penalización.

Por ejemplo, un jugador levanta su bola en el *área general* para identificarla sin *marcar* el punto de reposo de la bola. Otro jugador le informa de la penalización y de que incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 7.3. Antes de *reponer* la bola, el jugador limpia la bola más de lo necesario para identificarla, infringiendo también la Regla 7.3. Cuando el jugador se dio cuenta de la primera penalización, ese fue un evento intermedio, y por lo tanto el jugador también incurre en un golpe de penalización por limpiar la bola, lo que significa que el jugador incurre en dos golpes de penalización en total. (Nuevo)

1.3c(4)/2 Jugador Infringe una Regla y Posteriormente Infringe Otra Regla como Parte de Su Siguiente Golpe

Si un jugador infringe una Regla sin darse cuenta de esa infracción y posteriormente infringe la misma Regla u otra Regla al jugar su bola, el jugador recibe solo una penalización.

Por ejemplo, en *stroke play (juego por golpes)*, un jugador toma alivio de una *obstrucción inamovible* cercana a un *green*, pero por error una bola en *lugar equivocado*. Antes de jugar la bola, el jugador retira arena de su *línea de juego* en el *área general* infringiendo la Regla 8.1a, y posteriormente realiza un *golpe* desde el *lugar equivocado*. Como no hubo ningún evento intermedio entre la retirada de la arena y el juego de la bola desde lugar equivocado, el jugador recibe solo una ***penalización general* de dos golpes**. (Nuevo)


RULE 1 Definitions.
(b) The game consists in playing a ball.. by successive strokes
(l) A match is won by the side which is leading by a number of holes greater than the holes to be played
The Rules of Golf

1. Jugar desde un *Lugar Equivocado* está Relacionado con Causar que la Bola se Mueva:

Si un jugador mueve su *Bola en Juego* infringiendo la Regla 9.4 y la juega desde su nueva ubicación en lugar de reponerla, el jugador solo recibe la *Penalización General* bajo la Regla 14.7 por jugar desde un *Lugar Equivocado*. El acto de mover la bola infringiendo la Regla 9.4 está relacionado con jugar desde un *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 14.7. (Añadido 12/2018)

1.3c(4)/1

Eventos Intermedios Entre Infracciones Suponen Penalizaciones Múltiples

Cuando un jugador infringe varias Reglas o la misma Regla varias veces, cualquier relación entre las infracciones se rompe por un evento intermedio y el jugador incurrirá en penalizaciones múltiples.

Los tres tipos de eventos intermedios en los que el jugador incurrirá en penalizaciones múltiples son:

- Ejecutando un *Golpe*. Ejemplo: En *stroke play*, la bola de un jugador reposa cerca de un arbusto. El jugador rompe ramas y esto *mejora* el área de su swing pretendido (una infracción de la Regla 8.1a). El jugador ejecuta un *Golpe*, no toca la bola, y entonces rompe más ramas (infracción de la Regla 8.1a). En este caso, el *Golpe* que no toca la bola es el evento intermedio entre las dos infracciones. En consecuencia, el jugador incurre dos veces en dos *Golpes* de penalización bajo la Regla 8.1a, para un total de cuatro *Golpes* de penalización.
- Poniendo una *Bola en Juego*. Ejemplos:
  - En *stroke play*, la bola de un jugador está debajo de un árbol. El jugador rompe ramas del árbol, *mejorando las condiciones que afectan el Golpe*, pero entonces decide que su bola está injugable. El jugador *dropa* una bola dentro de los dos *palos de longitud* de acuerdo con la Regla 19.2c (Alivio por Bola Injugable) y Posteriormente rompe más ramas del árbol. Además del *Golpe* de penalización por la Regla 19.2, el jugador incurre dos veces en dos *Golpes* de penalización bajo la Regla 8.1a *por mejorar las condiciones que afectan el Golpe*, para un total de cinco *Golpes* de penalización.
  - La bola de un jugador reposa en el fairway (calle) y *accidentalmente mueve* la bola en reposo. Tal como requiere la Regla 9.4 (Bola Levantada o Movida por el Jugador), el jugador *repone* la bola y se anota un *Golpe* de penalización. Antes de ejecutar el *Golpe*, el jugador accidentalmente *mueve* la bola de nuevo. El jugador incurre en un *Golpe* de penalización.
- Siendo conocedor de la infracción. Ejemplo: En *stroke play*, la bola de un jugador reposa en un *Búnker* en el cual el jugador ejecuta varios *Golpes* de práctica tocando en cada uno de ellos la arena. Otro jugador le advierte que esto supone una infracción de las Reglas. El jugador no está de acuerdo y ejecuta varios swings de práctica más, tocando de nuevo la arena antes de ejecutar el *Golpe*. Informar correctamente al jugador de una infracción de las Reglas es un evento intermedio y, por lo tanto, el jugador incurre en

dos veces dos *Golpes* de penalización bajo la Regla 12.2b (Restricciones en Tocar la Arena en *Búnker*), para un total de cuatro *Golpes* de penalización

1.3c(4)/3 Significado de Actos No Relacionados

Los actos no relacionados en el contexto de la Regla 1.3c(4) son actos de un jugador que son de diferente tipo o asociados a un proceso diferente.

Ejemplos de actos no relacionados donde son aplicables penalizaciones múltiples son:

- Ejecutar un swing de práctica que toca la arena de un *Búnker* y doblar una rama de un árbol que interfiere con el swing del jugador.
- Mover una *Obstrucción Inamovible* que *mejora* el área de swing del jugador y presionar hacia abajo el césped detrás de la bola.

Ejemplos de actos relacionados donde solo se aplica una penalización son:

- Ejecutar varios swings de práctica que tocan la arena en un *Búnker*.
- Pedir dos *Consejos* diferentes, tal como que palo usó un jugador y en qué dirección sopla el viento, están ambos relacionados con el proceso de seleccionar el palo para el próximo *Golpe*.

1.3c(4)/4 No *Reponer* la Bola Puede Ser Considerado un Acto Separado y No Relacionado

En el ejemplo dado en la Interpretación 1.3c(4)/2, el único acto de presionar hacia abajo el césped y *mover* la bola infringe dos Reglas (Regla 8.1a y Regla 9.4b) y el resultado es una única penalización bajo la Regla 8.1a (Acciones que Mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe*).

Sin embargo, la Regla 9.4b (Levantar o Tocar Intencionadamente la Bola o Hacer que se Mueva) requiere que la *Bola Movida* sea *repuesta* y, si no se *repone* antes del *Golpe*, el jugador incurre en una penalización adicional de dos *Golpes* por la Regla 9.4b. El no *reponer* la bola se considera un acto separado y no relacionado.

Regla 1.3c Interpretaciones Generales:

1.3c/1 El Jugador No Es Descalificado de la Competición Cuando la *Vuelta* No Cuenta.

En competiciones donde no cuentan todas las vueltas, un jugador no es descalificado de la competición si ha sido descalificado de una vuelta.

Ejemplos de cuando un jugador no es descalificado de la competición:

- En una competición hándicap donde cuentan las dos mejores vueltas de cuatro, un jugador equivocadamente entrega su *Tarjeta de Resultados* con un hándicap más alto, el cual afecta al número de *Golpes* que recibe en la primera vuelta.

  Como el hándicap más alto afecta el número de *Golpes* de hándicap recibido, el jugador es descalificado de la primera vuelta de la competición y ahora tiene tres vueltas para establecer sus dos mejores resultados netos.
- En una competición por equipos con equipos de cuatro jugadores, en la que los tres mejores resultados de cada vuelta se computan como el resultado del equipo para cada vuelta, un jugador es descalificado de la segunda vuelta por no corregir el juego de una *Bola Equivocada*. El resultado del jugador no cuenta en el resultado del equipo para la segunda vuelta pero sus resultados contaran para cualquier otra vuelta de la competición.

1.3c/2 Aplicar Penalizaciones de Descalificación, Concesiones y Número Equivocado de *Golpes* en un Desempate en Stroke Play.

En el transcurso de un desempate en una competición *stroke play* las Reglas se aplican del siguiente modo:

- Si un jugador es descalificado (como por ejemplo por ejecutar un *Golpe* con un palo no conforme) el jugador solo es descalificado del desempate y el jugador conserva el derecho a cualquier premio que hubiera ganado en la competición.
- Si dos jugadores están en un desempate, un jugador puede conceder el desempate al otro jugador.
- Si el Jugador A equivocadamente da un número de *Golpes* equivocado al Jugador B y esto hace que el Jugador B levante su bola (porque el Jugador B piensa que ya ha perdido el desempate), el Jugador B está autorizado a *reponer* su bola sin penalización y completar el *Hoyo*. No hay penalización para el Jugador A.

Regla 1.3c (4):

1. Jugar desde un *Lugar Equivocado* está Relacionado con Causar que la Bola se Mueva:

Si un jugador mueve su *Bola en Juego* infringiendo la Regla 9.4 y la juega desde su nueva ubicación en lugar de reponerla, el jugador solo incurre en la *Penalización General* bajo la Regla 14.7 por jugar desde un *Lugar Equivocado*. El acto de mover la bola infringiendo la Regla 9.4 está relacionado con jugar desde un *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 14.7. (Añadido 12/2018)

Reglas

R 1.3a

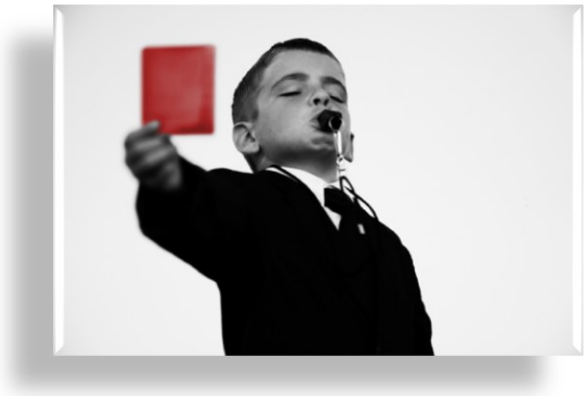
Las "Reglas" significan:

- Las Reglas 1 a 24 y las Definiciones en estas Reglas de Golf, y
- Cualquier "Regla Local" que adopte el *Comité* para la competición o el *Campo*.



Jugando de Acuerdo con las Reglas - R 1.3

- El Jugador es responsable de aplicar las Reglas
- Aplicar penalizaciones cuando proceda



NOTAS: Aplicando las Reglas

- En cualquier deporte hay Reglas y consecuentemente hay penalizaciones cuando no se cumplen
- La mayor parte de las veces, el golf se juega sin *Árbitro*, por lo que los jugadores son los responsables de actuar correctamente y aplicar las Reglas
- Si ellos infringen una R, se aplicará la penalización correspondiente o si ellos necesitan salir de una situación problemática lo pueden hacer con una penalización
  - Asegurar que no se ha obtenido una ventaja indebida
  - Condiciones de juego iguales para todos
  - Principio primordial: La penalización debe ser acorde con la seriedad de la infracción – debería ser proporcionada

R 1– El Juego, La Conducta del Jugador y las Reglas

- Juega el *Campo* como lo encuentre y la bola como reposa
- Juega con las Reglas y el Espíritu del Juego
- Ser responsable de aplicarte las penalizaciones

NOTAS: R 1

- El Jugador debe jugar el *Campo* como lo encuentre y la bola como reposa.
- Juega con las Reglas y el Espíritu del Juego
- Aplicar las penalizaciones cuando corresponda es la clave del golf

Niveles de penalización - R 1.3

- **Un *Golpe de Penalización***:

- La ventaja potencial es menor
- El jugador toma alivio y juega de un lugar diferente de donde estaba

- ***Penalización General***
  - La ventaja potencial es más significativa
  - **Dos *Golpes*** o **Perdida del *Hoyo***

- **Descalificación**
  - La ventaja potencial es demasiado significativa
  - Graves faltas de conducta

NOTAS:Niveles de Penalización

1. Un *Golpe de Penalización* - Normalmente es como resultado de un descuido del jugador, P.ej. al mover un *Impedimentos Sueltos* en el *Área General* y la bola se mueve
2. Un *Golpe de Penalización* - Aliviándose de una situación injugable o de un *Área de Penalización* o de *Fuera de Límites* - Los jugadores "pagan" por salir del problema con un *Golpe de Penalización*
3. *Penalización General* - Acciones prohibidas que crean una ventaja potencial, Por.ej *Mejorar* el *Lie* de la bola dentro de un Área penalización, o jugar una *Bola Equivocada*
4. Descalificación- graves infracciones. Por ej. jugar con un palo o dispositivo no conforme

Q.169 Si un jugador sabe que ha infringido una R que implica una penalización y Deliberadamente no aplica la penalización en la *Tarjeta de Resultados* que devuelve al *Comité* está descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3b (1).

Q.356 En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, los jugadores no pueden decidir ningún problema dudoso que tengan sobre las Reglas por acuerdo, pero deben jugar y plantear el problema con un *Árbitro* o el *Comité* cuando estén disponibles y en cualquier caso antes de devolver su *Tarjeta de Resultados*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3b (1).

4 Because of bad weather a match cannot be started until 3 hours before dark, so the players agree between themselves that whoever is behind at that point will concede the match, not knowing that this agreement does not comply with the Terms of the Competition. Both players are disqualified. True or False?

4 Answer: False. Interpretation 1.3b(1)/2.

4 Note: The disqualification penalty under Rule 1.3b(1) does not apply and there is no penalty if players agree to waive a Rule that they are not aware of.

5 In stroke play, a player gives incorrect information on the Rules to another player, which results in their ball being played from a wrong place. If the Resultado card is returned without including the penalty both players are disqualified. True or False?

5 Answer: False. Interpretation 1.3b(1)/2.

5 Note: Although neither player is disqualified under Rule 1.3b(1) because they were unaware of the Rule, the player who played from a wrong place gets the penalty of two strokes under Rule 14.7.

1. En el *Juego por Golpes*, A y su *Marcador* B, que también es un jugador, no están seguros si el *Área de Alivio* para un *Terreno en Reparación* tiene una longitud de un palo o dos. Desconocedores de la R, están de acuerdo en que son dos palos y A se alivia de la interferencia del *Terreno en Reparación* dropando una bola y quedando en reposo a casi dos palos del punto más cercano alivio total y sigue jugando.

Ambos jugadores están descalificados.

Falso. R 1.3b (1)

16. A medida que se acercan al primer *Green* en la final match play del campeonato del club, A y B están de acuerdo en que todos los putts dentro de 50 centímetros no es necesario embocarlos. Ambos jugadores son conscientes de que solo el siguiente *Golpe* puede ser concedido. Todavía no han actuado sobre el acuerdo. No hay penalización si cancelan inmediatamente el acuerdo antes de jugar en el primer *Green*.

Falso. R 1.3b (1)

80. En el *Juego por Golpes*, A y B acuerdan dejar la bola de A en su lugar en el *Green* cerca del *Hoyo* para ayudar al juego de B, que luego hace un *Golpe*. Si son conscientes de que las Reglas no permiten el acuerdo, ambos jugadores obtienen una penalización de descalificación en lugar de la *Penalización General*.

Verdadero. Reglas 1.3b (1) y 15.3a

6 A player's ball lies under the foliage of a detached branch of a tree. Thinking that they may cause their ball to move if they remove the branch, they ask another player to remove it for them. If the ball does move when the other player removes the branch the player gets a penalty of one stroke. True or False?

6 Answer: True. Interpretation 1.3c(1)/1.

6 Note: A player is responsible when another person's action breaches a Rule with respect to the player if it is done at the player's request or if the player sees the action and allows it.

Q.29 Cuando un jugador ha infringido una R y esa R le permite jugar una bola desde un lugar diferente de donde se encuentra su bola original (por ejemplo, decidir tratar su bola como injugable), la penalización es de un solo *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3c (2)

Q.262 La penalización de descalificación solo se aplica cuando un jugador ha obtenido una ventaja potencial que es demasiado significativa para que su resultado se considere válido. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 1.3c (2).

Q.8 En *Match Play*, el jugador y el *Contrario* pueden ponerse de acuerdo sobre cómo resolver una cuestión de Reglas, con tal de que, Deliberadamente, no se pongan de acuerdo para aplicarlas incorrectamente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3c (3) y R 20.1b (1).

94. Ni un jugador ni el *Comité* tienen la autoridad para aplicar penalizaciónes de una manera diferente a la prevista en las Reglas. Si una R le permite a un *Comité* modificar una penalización de descalificación, la R lo declarará así.

Verdadero. R 1.3c (3)

7 A player's ball lies under low hanging tree branches. To improve their *Stance* and to see their ball better, they hook an interfering branch against their body. They then make a stroke, miss the ball and take the same *Stance* again, hooking the branch behind them.

They get a penalty of four strokes. True or False?

7 Answer: True. Interpretation 1.3c(4)/1 and Rule 8.1a(1).

7 Note: When a player breaches the same Rule multiple times, any relationship between the breaches is broken by an intervening event, in this case the stroke that missed the ball, and the player gets multiple penalties.

8 A player accidentally moves their ball at rest in a general area. They replace the ball, but before making a stroke they accidentally move their ball again. They must replace the ball again and they get two penalty strokes in total. True or False?

8 Answer: True. Interpretation 1.3c(4)/1 and Rule 9.4a.

8 Note: When a player breaches the same Rule multiple times, any relationship between the breaches is broken by an intervening event, in this case replacing the ball, and the player gets multiple penalties.

9 A player is sweeping away loose soil from where they are going to take their *Stance* when they are advised by another player that this is not allowed. They don't agree and carry on sweeping away more soil to ensure that they can take a firm *Stance*. They get a penalty of four strokes. True or False?

9 Answer: True. Interpretation 1.3c(4)/1 and Rule 8.1a(4).

9 Note: Correctly informing the player of the breach of the Rules is an intervening event and, therefore, the player gets two separate two stroke penalties for breaches of Rule 8.1a(4).

Evento Intermedio

R 1.3c(4), Interpretación 1.3c(4)/1

Los tres tipos de eventos intermedios en los que el jugador tendrá penalizaciones múltiples son:

- Ejecutando un *Golpe*
- Poniendo una *Bola en Juego*
- Advirtiendo la infracción

10 In stroke play a player taps down a tuft of grass immediately behind their ball at rest in a general area and accidentally moves their ball while doing so. They get one penalty of two strokes and another of one stroke and must replace their ball. True or False?

10 Answer: False. Interpretation 1.3c(4)/2, Rule 8.1a and Rule 9.4b.

10 Note: Multiple breaches from a single act result in a single penalty. In this circum*Stance*, there was no intervening event between the breaches. The penalty for improving the *Lie* is two strokes and the penalty for causing the ball to move is one stroke. The higher-level penalty applies and the player gets a total penalty of two strokes and the ball must be replaced.

11 In stroke play, a player asks another player what club they had just used on a par-3. They then *Tee* their ball and ask whether the wind is blowing from the left or from behind. They get two separate two stroke penalties for asking for two pieces of advice. True or False?

11 Answer: False. Interpretation 1.3c(4)/3.

11 Note: Both pieces of advice that the player asked for were related to the process of which club they would select for their next stroke. Where acts are related with no intervening event only one penalty applies.

11 In stroke play, a player asks another player what club they had just used on a par-3. They then *Tee* their ball and ask whether the wind is blowing from the left or from behind. They get two separate two stroke penalties for asking for two pieces of advice. True or False?

11 Answer: False. Interpretation 1.3c(4)/3.

11 Note: Both pieces of advice that the player asked for were related to the process of which club they would select for their next stroke. Where acts are related with no intervening event only one penalty applies.

Actos No Relacionados

R 1.3c(4), Interpretación 1.3c(4)/3

Actos no relacionados en el contexto de la R 1.3c(4) son actos de un jugador que son de un tipo diferente o asociados con un proceso diferente. Ejemplos de actos no relacionados donde se aplican penalizaciones múltiples incluyen:

- Hacer un swing de práctica que toca la arena en un *Búnker* y doblar una rama de árbol que está por encima e interfiere con el swing del jugador.
- Mover una *Obtrucción Inamovible* que mejora el área de swing del jugador y presionar hacia abajo el césped detrás de la bola.

Actos Relacionados

R 1.3c(4), Interpretación 1.3c(4)/3

Ejemplos de actos relacionados en el contexto de la R 1.3c/4 donde se aplica una sola penalización incluyen:

- Realizar varios swings de práctica tocando la arena en un *Búnker*.
- Solicitar dos *Consejos* diferentes, tales como qué palo usó el jugador y cuál es la dirección del viento, ambos relacionados al proceso de selección del palo a utilizar en el próximo *Golpe*.

13 In a competition where the players best two rounds from three count, a player who gets a penalty of disqualification from the second round is disqualified from the whole competition. True or False?

13 Answer: False. Interpretation 1.3c/1.

13 Note: In competitions where not all rounds count, a player is not disqualified from the competition for being disqualified from a single round.

14 In a play-off between two players in a stroke play competition they both have to hole out on each hole played to arrive at a result. True or False?

14 Answer: False. Interpretation 1.3c/2.

14 Note: A player is allowed to concede the play-off to the other player.

Q.102 Un principio de las Reglas de Golf es que cuando un solo acto de un jugador infringe dos Reglas, solo se aplica una sola penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3c (4).

Q.157 Un principio de las Reglas de Golf es que si los actos no relacionados infringen la misma R más de una vez, se aplican penalizaciones múltiples. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3c (4).

Q.235 En *Stroke Play*, sin *Marcar* su bola en el *Área General*, un jugador la levanta para hacer una identificación positiva, la limpia y luego, en lugar de *Reponer*la, la dropa cerca de donde estaba. La penalización está limitada a dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3c (4).

Q.524 En *Stroke Play*, un jugador ejecuta un mal putt en el *Green*. La bola pasa el *Hoyo*, golpea la bola de otro jugador y hace carambola con la bola de un Tercer jugador. Hay dos penalizaciones separadas de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 1.3c (4).

Q.559 En *Stroke Play*, un jugador, creyendo que su bola en reposo en el *Green* está en posición de ayudar a otro jugador, la levanta sin *Marcar* su posición y la limpia, mientras espera que el otro jugador realice su *Golpe*. Recibe una penalización total de dos *Golpes*, ¿verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 1.3c (4).

Q.560 Un jugador hace tres *swing*s de práctica en un *Área de Penalización*, cada vez haciendo una pequeña mejora en el área de su *swing* previsto para el *Golpe* que se realizará. Recibe una penalización de seis *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 1.3c (4).

23. En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador se encuentra en un *Búnker* donde el jugador realiza varios swings de práctica tocando la arena en todos. Otro jugador le advierte que eso es una violación de las Reglas pero el jugador no está de acuerdo y realiza varios swings de prácticas más tocando la arena antes de realizar un *Golpe*. El jugador incurre en dos penalizaciones generales separadas para un total de cuatro *Golpe* de Penalización.

Verdadero. Reglas 1.3c (4) y 12.2b(1)

34. Un jugador presiona el césped detrás de su *Bola en Juego* mejorando el *Lie* de la bola y Accidentalmente moviendo la bola también. El jugador repone la bola antes de ejecutar el *Golpe*. El jugador recibe un total de tres *Golpe* de Penalización.

Falso. Reglas 1.3c (4); Interpretación 1.3c (4)/3; R 8.1a; R 9.4b

54. Durante una vuelta en el *Juego por Golpes*, un jugador usa un dispositivo de estiramiento para entrenamiento en el golf al efectuar un swing de prácticas en la preparación para un *Golpe* varias veces durante una vuelta en diferentes *Hoyos*. El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización en total ya que estos son actos relacionados.

Falso. Reglas 1.3c (4) y 4.3a (6)



RULE 2 The Course

Regla 2 El *Campo*

Propósito de la Regla: La Regla 2 describe los conceptos básicos que todo jugador debería saber sobre el *Campo*:

- Hay cinco áreas definidas en el *Campo*, y
- Hay varios tipos de objetos y condiciones definidas que pueden interferir con el juego.

Es importante saber en qué *Área del Campo* reposa la bola y el estado de cualquier objeto o condición que interfiera, porque estos, a menudo, afectan a las opciones del jugador al jugar la bola o al tomar alivio.

2.1 Límites del *Campo* y *Fuera de Límites*

El golf se juega en un *Campo* cuyos límites son establecidos por el *Comité*. Las áreas que no están en el *Campo* están *Fuera de Límites*.

2.2 Áreas Definidas del *Campo*

El *Campo* consta de cinco *áreas.*

2.2.a. El *Área General*

El *Área General* cubre todo el *Campo,* **excepto** las cuatro áreas específicas del *Campo,* descritas en la Regla 2.2b.

Se llama "*Área General*" porque:

- Abarca la mayor parte del *Campo* y es donde se jugará normalmente la bola hasta que llegue al *Green*.
- Incluye todo tipo de terreno y objetos fijos o en crecimiento dentro del área, como fairway (calle), rough y árboles.

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO



2.2.b. Las Cuatro Áreas Específicas

Ciertas Reglas se aplican específicamente a las cuatro *Áreas del Campo* que no están incluidas en el *Área General:*

- El *Área de Salida,* que el jugador debe usar al comenzar el *Hoyo* que va a jugar (Regla 6.2),
- Todas las *Áreas de Penalización* (Regla 17),
- El *Green* del *Hoyo* que el jugador está jugando (Regla 13).

2.2.c. Determinar el *Área del Campo* Donde Se Encuentra la Bola

El *Área del Campo* donde reposa la bola de un jugador afecta a las Reglas que se aplican al jugar la bola o al tomar alivio.

Una bola siempre se trata como si estuviera en reposo en una sola *Área del Campo:*

- Si parte de la bola se encuentra tanto en el *Área General* como en una de las cuatro específicas *Áreas del Campo*, se considera que se encuentra en esa área específica del *Campo.*

- Si parte de la bola se encuentra en dos específicas *Áreas del Campo,* se tratará como si estuviera en el área específica según el orden que aparece en esta relación: *Área de Penalización, Búnker, Green.*

Q.61 No hay distinción en las Reglas de Golf entre fairway (calle) y rough. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Área General* y R 2.2a.

Q.486 El *Área General* del *Campo* incluye la calle el rough y árboles. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Reglas 2.2a.

Q.291 Al aplicar una R de Golf, una bola siempre se trata como si estuviera en una de las cinco áreas definidas del *Campo*, incluso si toca dos áreas diferentes. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 2.2c.

Q.488 Una bola está en un *Área de Penalización* cuando toca el borde exterior de una estaca que define el *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 2.2c y R 17.1a.

100. La bola de un jugador toca la línea que define el borde de un *Área de Penalización* pero también toca otra parte del *Campo*, como un *Búnker* o el *Green*. La bola debe ser tratada como reposando en el *Área de Penalización*.

Verdadero. Reglas 2.2c y 17.1a

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego

Ciertas Reglas pueden proporcionar alivio sin penalización por la interferencia de ciertos objetos o condiciones definidas, tales como:

- *Impedimentos Sueltos* (Regla 15.1),
- *Obstrucciones Movibles* (Regla 15.2), y
- *Condiciones Anormales del Campo*, que son *agujeros de Animales, Terreno en Reparación, Obtrucción Inamovible y Agua Temporal* (Regla 16.1).

Pero no hay alivio sin penalización de los *Objetos de Límites* o de los *Objetos Integrantes* que interfieren con el juego.

Q.40 No hay alivio de los *Objetos Integrantes* que interfieren con el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 2.3 y definición de *Objeto Integrante*.

Q.66 Un jugador puede tomar alivio sin penalización por la interferencia en su *swing* de una valla que define un *Fuera de Límites*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 2.3 y definición de Objeto Límites.

Q.200 Un jugador puede aliviarse si su bola cae en un *Hoyo* del cual se ha eliminado recientemente una estaca que indicaba distancia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

Q.529 La bola de un jugador se encuentra fuera de un área marcada como *Terreno en Reparación* (GUR), pero una rama que cuelga de un árbol enraizado en el GUR interfiere con su área pretendida de *Stance*. El jugador puede tomar alivio sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

Q.622 Un jugador puede tomar alivio de *Terreno en Reparación* si al tomar su *Stance* o al realizar un *Golpe* puede dañar el nido de un pájaro que está cerca de donde se encuentra su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

2.4 *Zonas de Juego Prohibido*

Una *Zona de Juego Prohibido* es una parte definida de una *Condición Anormal del Campo* (ver Regla 16.1f) o de un *Área de Penalización* (ver Regla 17.1e), en la que el juego no se permite el juego.

Un jugador debe aliviarse cuando:

- Su bola reposa en una *Zona de Juego Prohibido*, o
- Una *Zona de Juego Prohibido* interfiere con el área del *Stance* pretendido o área de *swing* pretendido al jugar una bola que está fuera de la *Zona de Juego Prohibido* (ver Reglas 16.1f y 17.1e).

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5I(2) (un Código de Conducta puede estipular que los jugadores se deben mantener totalmente fuera de una *Zona de Juego Prohibido*).

Q.155 Si su bola se encuentra en el *Área General*, un jugador no puede aliviarse de algo que crece en una *Zona de Juego Prohibido* que interfiere con su área de *swing* previsto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 2.4.





RULE 3 The Competition

Regla 3 La Competición

Propósito de la Regla: La Regla 3 describe los tres elementos básicos de todas las competiciones de golf:

- Jugando ya sea *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)
- Jugando de forma individual o con un *Compañero* como parte de un *Bando*, y
- Anotando resultados, ya sean brutos (gross) (sin aplicar el hándicap) o resultados netos (después de aplicar el hándicap).

3.1 Elementos Fundamentales de Todas las Competiciones

3.1.a. Modalidad de Juego: *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

(1) *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) Normal

Son dos modalidades muy diferentes de juego:

- En *Match Play* (*Juego por Hoyos*) (ver Regla 3.2), un jugador y un *Contrario* compiten uno contra el otro en base a *Hoyos* ganados, perdidos o empatados.
- En la modalidad habitual de *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) (ver Regla 3.3), todos los jugadores compiten contra todos en base al resultado total - es decir, la suma de todos los *Golpes* del jugador (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpes de Penalización*) de cada *Hoyo*, en todas las *Vueltas*.

La mayoría de las Reglas se aplican en ambas modalidades de juego, pero ciertas Reglas sólo se aplican en una de ellas.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 6C(11) (consideraciones para el *Comité* encargado de una competición, que combina ambas formas de juego en una *Vuelta).*

(2) Otras modalidades de *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

La Regla 21 cubre otras modalidades de *Stroke Play* (*Juego por Golpes)* (*Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey*), que utilizan diferentes métodos de anotar los resultados. Las Reglas 1-20 se aplican en estas modalidades, pero con las modificaciones de la Regla 21.

3.1b Cómo Compiten los Jugadores: Jugando de Forma Individual o como *Compañeros*

En el golf un jugador puede jugar de forma individual o con *Compañeros*, compitiendo juntos como un *Bando*.

Aunque las Reglas 1-20 se centran en el juego individual, también se aplican:

- En competiciones con *Compañeros* (*Foursomes y Four-Ball*), con las modificaciones de las Reglas 22 y 23, y
- En competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

3.1c Cómo Anotan los Resultados los Jugadores: Resultados Brutos (Gross) o Resultados Netos

(1) Competiciones Scratch

En una competición scratch:

- El "resultado gross (bruto)" del jugador para un *Hoyo* o *Vuelta* es el número total de *Golpes* (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpes de Penalización*).
- No se aplica el hándicap del jugador.

(2) Competiciones con Hándicap

En una competición con hándicap:

- El "resultado neto" del jugador para un *Hoyo* o para la *Vuelta* es el resultado gross (bruto) ajustado con los *Golpes* de hándicap del jugador.
- Esto se hace para que jugadores con diferentes habilidades puedan competir de forma justa.

Q.138 No está permitido tener una única *Vuelta* de una competición que combine *Stroke Play* y *Match Play*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.1a (1).

Q.219 para *Match Play* son las mismas para *Stroke Play*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.1a.

Q.170 Dos *Compañero*s en un Four-Ball o un Foursome están jugando en el mismo equipo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.1b.

Q.201 Una competición scratch es donde el resultado del jugador para una *Vuelta* es su resultado bruto ajustado por su hándicap. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.1c (1).

Q.470 En una competición scratch, el ganador se determina al comparar solo los resultados brutos de los jugadores para sus *Vuelta*s, incluidos los *Golpe de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.1c (1).

Resultado bruto (Gross)

R 3.1c

El "resultado gross" (bruto) del jugador para un *Hoyo* o vuelta es el número total de *Golpes* (incluyendo los *Golpes* ejecutados y de penalización). No se aplica el hándicap del jugador.

Resultado Neto

R 3.1c

El "resultado neto" del jugador para un *Hoyo* o para la vuelta es el resultado gross (bruto) ajustado con los *Golpes* de hándicap del jugador.

3.2 *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

Propósito de la Regla: El *Match Play* (*Juego por Hoyos*) tiene Reglas específicas (especialmente sobre concesiones y dar información sobre los *Golpes* que se llevan), porque el jugador y el *Contrario*:

- Compiten únicamente uno contra el otro en cada *Hoyo*,
- Pueden ver el juego del otro, y
- Pueden proteger sus propios intereses.

3.2a Resultado del *Hoyo* y del Match

(1) Gananr un *Hoyo*

Un jugador gana un *Hoyo* cuando:

- Termina el *Hoyo* con un número de *Golpes* inferior (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpes de Penalización*) que el del *Contrario*, o
- El *Contrario* concede el *Hoyo*, o
- El *Contrario* incurre en la *Penalización General* (pérdida del *Hoyo*).

Si la bola en movimiento del *Contrario* necesita ser *Embocada* para empatar el *Hoyo* y es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *Embocada* (como cuando la bola ha sobrepasado el *Hoyo* y no retrocederá), el resultado del *Hoyo* se ha decidido y el jugador gana el *Hoyo* (ver Regla 11.2a, Excepción).

(2) Empatar un *Hoyo*

Un *Hoyo* está empatado cuando:

- El jugador y el *Contrario* terminan el *Hoyo* con el mismo número de *Golpes* (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpes de Penalización*), o
- El jugador y el *Contrario* acuerdan considerar el *Hoyo* como empatado (**pero** esto sólo está permitido después de que al menos uno de los jugadores haya efectuado un *Golpe* para comenzar el *Hoyo*).

(3) Ganar un Match

Un jugador gana un match cuando:

- El jugador aventaja al *Contrario* en más *Hoyos* de los que quedan por jugar,
- El *Contrario* concede el match, o
- El *Contrario* es descalificado.

(4) Continuar un Match Empatado

Si un match está empatado después del último *Hoyo*:

- El match se continuará jugando *Hoyo* a *Hoyo* hasta que haya un ganador. Ver Regla 5.1 (la continuación de un match es la continuación de la misma *Vuelta*, no es una nueva *Vuelta*).
- Los *Hoyos* serán jugados en el mismo orden que en la *Vuelta*, a menos que el *Comité* establezca un orden diferente.

Pero, las Condiciones de la Competición podrán establecer que el match termina empatado en lugar de tener que continuar.

(5) Cuándo el Resultado es Final

El resultado de un match es final de acuerdo a lo estipulado por el *Comité* (que debería ser establecido en las Condiciones de la Competición), como:

- Cuando es registrado en un tablero oficial de resultados u otro lugar identificado, o
- Cuando es comunicado a una persona identificada por el *Comité.*

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5A(7) (recomendaciones sobre como el resultado de un match se convierte en final).

3.2b Concesiones

(1) El Jugador Puede Conceder un *Golpe*, un *Hoyo* o el Match

Un jugador puede conceder a su *Contrario* el siguiente *Golpe*, un *Hoyo* o el match:

- *Conceder el Siguiente Golpe*. Se permite en cualquier momento antes de que el *Contrario* efectúe el siguiente *Golpe*.
    - El *Contrario* en ese momento ha terminado el *Hoyo* con un resultado que incluye el *Golpe* concedido y cualquiera puede retirar la bola.
    - Una concesión hecha mientras la bola del *Contrario* está en movimiento como consecuencia del *Golpe* anterior, se aplica al siguiente *Golpe* del *Contrario*, a menos de que la bola acabe *Embocada* (en cuyo caso, la concesión no tiene trascendencia).
    - El jugador puede conceder el siguiente *Golpe* al *Contrario* desviando o parando la bola del *Contrario* en movimiento, sólo si se hace específicamente para conceder el siguiente *Golpe* y cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que la bola pueda terminar *Embocada.*
- *Conceder un Hoyo*: Se permite en cualquier momento antes de que el *Hoyo* esté completado (ver Regla 6.5), incluso antes de comenzar el *Hoyo*. Un jugador y el *Contrario* no pueden acordar concederse hoyos entre si con el fin de acortar el match. Si lo hacen sabiendo que esto no está permitido, están **descalificados**.

- *Conceder el Match*: Se permite en cualquier momento antes de que el resultado del match esté decidido (ver Reglas 3.2a (3) y (4)), incluso antes de comenzar el match.

3.2b(1)/1 Los Jugadores No Deben Concederse *Hoyos* para Acortar el Match

Aunque un jugador tiene permitido conceder un *Hoyo* a su *Contrario* en cualquier momento antes de que el *Hoyo* se haya completado, un jugador y su *Contrario* no pueden acordar concederse los *Hoyos* el uno al otro para, de manera deliberada, acortar el match.

Por ejemplo, antes de empezar un match, un jugador y su *Contrario* acuerdan alternar la concesión del uno al otro de los *Hoyos* 6, 7, 8 y 9.

Si ellos sabían que las Reglas no permiten hacer concesiones de esta manera y empiezan el match sin cancelar el acuerdo, ambos jugadores están descalificados por la Regla 1.3b(1) (El Jugador es Responsable de Aplicar las Reglas).

Si los jugadores no eran conocedores de que esto no está permitido, el match permanece como se jugó.

3.2b(1)/2 La Concesión No Es Válida Cuando el Resultado del Hoyo Ya Se Ha Decidido

Si un jugador concede el hoyo a su *Contrario* pero posteriormente descubre que el jugador había *embocado* con menos golpes, la concesión no era válida ya que el hoyo ya había sido completado. (Nuevo)

(2) Cómo se Hacen las Concesiones

Una concesión está hecha sólo cuando se comunica claramente:

- Esto se puede hacer verbalmente o con una acción que muestre claramente la intención del jugador de conceder el *Golpe*, el *Hoyo* o el match (como haciendo un gesto obvio de concesión).
- Si el *Contrario* levanta su bola infringiendo una Regla debido a un razonable malentendido de que la declaración o acción del jugador fue una concesión del siguiente *Golpe* o del *Hoyo* o del match, no hay penalización y la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).

Una concesión es final y no puede ser rechazada o retirada.

3.2b(2)/1 Una Concesión es No Válida cuando es el *Caddie* Quien Quiere Hacerla

Una de las acciones que un *Caddie* no tiene permitido hacer es conceder el siguiente *Golpe*, un *Hoyo* o el match a el *Contrario*. Si el *Caddie* intenta hacer una concesión, esa concesión no es válida. No hay penalización para el jugador por la acción de su *Caddie* ya que la Regla 10.b(3) (Acciones No Permitidas) no especifica penalización.

Si el *Contrario* lleva a cabo alguna acción basado en el intento del *Caddie* de concesión, tal como levantar la *Bola en Juego* o un *Marcador de Bola*, esto se consideraría un malentendido razonable bajo la Regla 3.2b(2). No hay penalización y la bola o el *Marcador de Bola* deben *reponerse* a no ser que el jugador en ese momento haga una concesión.

Sin embargo, si el *Caddie* que hizo la concesión invalidada hubiera levantado la bola o el *Marcador de Bola* del *Contrario*, el jugador de ese *Caddie* incurriría en penalización si ese acto fuera una infracción de las Regla 9.4 o Regla 9.5.

3.2c Aplicar Hándicaps en un Match Hándicap

(1) Declarar Hándicaps

El jugador y el *Contrario* deberían comunicarse sus hándicaps antes de comenzar el match.

Si un jugador declara un hándicap erróneo antes de comenzar el match o durante el mismo y no corrige el error antes de que el *Contrario* ejecute el próximo *Golpe:*

- *Hándicap Declarado Demasiado Alto*: El jugador está **descalificado** si esto afecta al número de *Golpes* que el jugador da o recibe. Si no, no hay penalización.
- *Hándicap Declarado Demasiado Bajo:* No hay penalización y el jugador deberá jugar con el hándicap inferior declarado.

3.2c(1)/1 Declarar Handicap Más Alto Es una Infracción Incluso Si el *Hoyo* Afectado no se ha Jugado

Si un jugador declara un hándicap más alto a su *Contrario* antes de jugar el *Hoyo* que estaría afectado, el jugador está aún así descalificado ya que esto podría haber afectado a la estrategia del *Contrario*.

Por ejemplo, mientras están esperando en la primera *Área de Salida* para empezar el match, el Jugador A declara que su hándicap es 12, cuando realmente es 11. El Jugador B declara que su hándicap es 10, y el Jugador B ejecuta un *Golpe* para empezar el juego del primer *Hoyo*.

El Jugador A está descalificado por la Regla 3.2c(1) porque el Jugador B ejecutó un *Golpe* en el match entendiendo que el Si un jugador da al *Contrario* información incorrecta en relación con su hándicap y esto hace que el jugador de menos golpes o reciba más que los que le corresponde, el jugador está descalificado bajo la Regla 3.2c(1). Jugador A tenía derecho a dos *Golpes* de hándicap.

3.2c(1)/2 El Jugador Da al *Contrario* Información Incorrecta Sobre el Hándicap Antes de un Match Hándicap

Si un jugador da al *Contrario* información incorrecta en relación con su hándicap y esto hace que el jugador de menos golpes o reciba más que los que le corresponde, el jugador está descalificado bajo la Regla 3.2c(1).

Por ejemplo, un jugador le comunica al *Contrario* un Índice de Hándicap TM incorrecto o un Hándicap de Campo TM o un Hándicap de Juego TM que él (el jugador) calculó incorrectamente, y esto se utiliza para determinar cuántos golpes de hándicap habrá en el match. Si esto significa que el jugador recibirá mas golpes o dará menos golpes hándicap que los que le corresponde debido a la información incorrecta, y este error no se corrige antes de que el contrario realice su siguiente *golpe*, el jugador será descalificado. (Nuevo)

(2) *Hoyos* Donde se Aplican los *Golpes* de Hándicap.

- Los *Golpes* de hándicap se dan por *Hoyo* y el resultado neto más bajo gana el *Hoyo*.
- Si un match empatado se continúa, se dan los *Golpes* de hándicap por *Hoyo* de la misma manera que se dieron en la *Vuelta* (salvo que el *Comité* establezca otra forma de hacerlo).

Cada jugador es responsable de saber los *Hoyos* en los que da o recibe *Golpes* de hándicap, basado en la asignación de *Golpes* de hándicap a los *Hoyos*, establecido por el *Comité* (que normalmente se encuentra incluido en la *Tarjeta de Resultados*).

Si los jugadores equivocadamente aplican *Golpes* de hándicap en un *Hoyo*, el resultado acordado del *Hoyo* es válido, salvo que los jugadores corrijan el fallo a tiempo (ver Regla 3.2d (3)).

3.2d Responsabilidades del Jugador y del *Contrario*

(1) Informar al *Contrario* Sobre el Número de *Golpes* Realizados

En cualquier momento, durante el juego de un *Hoyo* o después de completarlo, el *Contrario* puede preguntar al jugador el número de *Golpes* que lleva en el *Hoyo* (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpes de Penalización*).

Esto es así para permitir que el *Contrario* decida cómo jugar el siguiente *Golpe* y el resto del *Hoyo* o para confirmar el resultado del *Hoyo* recién completado.

Cuando se le pregunta al jugador sobre los *Golpes* que lleva, o al dar esta información sin haber sido pedida:

- El jugador debe decir el número de *Golpes* correcto.
- Un jugador que no responde a la petición del *Contrario,* se considera que ha dado un número de *Golpes* incorrecto.

El jugador incurre en la ***Penalización General* (pérdida del *Hoyo*)** si le da al *Contrario* un número de *Golpes* incorrecto, salvo que corrija el error a tiempo:

- *Número de Golpes Incorrecto Dado Durante el Juego del Hoyo*: El jugador deberá decir el número correcto de *Golpes* que lleva, antes de que el *Contrario* juegue otro *Golpe* o ejecute una acción similar (como la concesión del próximo *Golpe* del jugador o del *Hoyo*).
- *Número de Golpes Incorrecto Dado Después de Completar el Hoyo*: El jugador deberá decir el número correcto de *Golpes* empleados:
    - Antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o efectúe una acción similar (como la concesión del próximo *Hoyo* o el match) o,
    - En el último *Hoyo* del match, antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a (5)).

Excepción – No hay Penalización Si No Afecta al Resultado del *Hoyo*: Si el jugador declara un número de *Golpes* incorrecto después de completar el *Hoyo*, pero esto no afecta lo que el *Contrario* entiende sobre si ha ganado, perdido o empatado el *Hoyo*, no hay penalización.

3.2d(1)/1 No Es Necesario Informar del Número de *Golpes* Ejecutados Durante el Juego de un *Hoyo* si Es el Turno de Juego del Jugador

Si el *Contrario* pregunta al jugador el número de *Golpes* realizados cuando es el turno de juego del jugador, el jugador no está obligado a dar esta información inmediatamente.

El jugador está obligado a dar el número de *Golpes* ejecutados solo antes que el *Contrario* ejecute su siguiente *Golpe* o lleve a cabo una acción similar.El jugador puede jugar su *Golpe* antes de facilitar dicha información..

3.2d(1)/1 Significado de la Excepción "No Hay Penalización Si No Tiene Efecto en el Resultado del *Hoyo*

Durante el juego de un *Hoyo*, un jugador debe informar el número correcto de *Golpes* ejecutados de tal modo que su *Contrario* pueda decidir cómo jugar el *Hoyo*. Sin embargo, después de completar un *Hoyo*, si el jugador informa de un número de *Golpes* incorrecto, no hay penalización según la Excepción de la Regla 3.2d(1) si al hacerlo no afecta al entendimiento por parte del *Contrario* de si ganó, perdió o empató el *Hoyo*.

Por ejemplo, después de acabar un *Hoyo* en que el *Contrario* se anotó un 7, el jugador erróneamente dice que él hizo 5, cuando en realidad hizo 6. Antes de empezar el siguiente *Hoyo*, el jugador se da cuenta de que su resultado era 6. Como el número de *Golpes* erróneo no cambió el hecho de que el jugador había ganado el *Hoyo*, no se incurre en penalización.

3.2d(1)/2 Número Equivocado de *Golpes* Dado por el Jugador Después de Acabar el *Hoyo* Se Descubre Varios *Hoyos* Más Tarde

Si un jugador informa de un número equivocado de *Golpes* después de completar el *Hoyo*, el jugador incurre en la *Penalización General* si el error afecta el resultado del *Hoyo* y no se corrige a tiempo. En tal caso, el resultado del match debe modificarse.

Por ejemplo, después de acabar el primer *Hoyo* el jugador le dice a su *Contrario* que su resultado para el *Hoyo* fue 4 cuando en realidad fue un 5. El resultado del *Contrario* en ese *Hoyo* fue 5. Después de jugar algunos *Hoyos* más, el jugador se da cuenta que el *Contrario* le había informado erróneamente del número de *Golpes* ejecutados en el primer *Hoyo*.

Aunque el resultado del *Hoyo* habría sido un empate si se hubiera informado del número de *Golpes* correcto, el jugador incurre en la penalización de pérdida del *Hoyo* del primer *Hoyo* porque dicho error afecto al entendimiento por parte del *Contrario* del resultado del *Hoyo*. El resultado del match debe corregirse.

3.2d(1)/3 Número Equivocado de *Golpes* Informados por el Jugador Después de Acabar el *Hoyo* se Descubre Después de Que el Resultado del Match Es Final

Si un jugador, involuntariamente, da un número equivocado de *Golpes* después de completar el *Hoyo* pero el error no se descubre hasta que el resultado de Match es final (Regla 3.2a (5) – Cuando el Resultado es Final), el resultado del match permanece como se jugó.

Por ejemplo, después de completar el *Hoyo* 17, el jugador informa al *Contrario* que realizó 3 *Golpes*, cuando en realidad fueron 4. El resultado del *Contrario* en ese *Hoyo* fue 4. Los jugadores

juegan el *Hoyo* 18, y el resultado del jugador ganador del match de 1 arriba es final. Entonces el jugador se da cuenta que informó al *Contrario* de un número de *Golpes* equivocado en el *Hoyo* 17.

Como el jugador dio involuntariamente el número equivocado de *Golpes* y el resultado del match es final, no se incurre en penalización y el resultado del match permanece con el jugador como ganador (Regla 20.1b(3) – Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final).

3.2d(1)/4 Cambiar de Intención Acerca de Aliviarse con Penalización No Es Dar un Número de *Golpes* Equivocado

El número de *Golpes* correcto quiere decir únicamente los *Golpes* que un jugador ya ha ejecutado y cualquier *Golpe* de penalización en que haya incurrido.

Por ejemplo, la bola de un jugador reposa en un *Área de Penalización* y el *Contrario* le pregunta cómo piensa proceder. Aunque no está obligado a responder, el jugador le dice que se aliviará con penalización. Después de que juegue el *Contrario*, el jugador decide jugar la bola como reposa en el *Área de Penalización*.

El jugador tiene derecho a cambiar su intención y no hay penalización por hacerlo ya que comunicar futuras intenciones no es lo mismo que informar del número de *Golpes* ejecutados..

(2) Informar al *Contrario* sobre una Penalización

Cuando un jugador incurre en una penalización:

- El jugador debe informar al *Contrario* sobre esa penalización tan pronto como sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la proximidad del jugador al *Contrario* y otros posibles factores. Puede que no siempre sea posible informar al *Contrario* o sobre la penalización antes de que el *Contrario* realice su siguiente *Golpe*.
- Este requerimiento se aplica incluso si el jugador desconoce que incurrió en penalización (porque se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla)

Si el jugador no lo hace y no corrige el error antes de que el *Contrario* ejecute otro *Golpe* o efectúe una acción similar (como la concesión del próximo *Golpe* del jugador, o del *Hoyo*), el jugador incurre en la ***Penalización General* (pérdida del *Hoyo*)**.

Excepción – No hay penalización Cuando el *Contrario* Sabe que el Jugador ha Incurrido en Penalización: Si el *Contrario* sabía que el jugador había incurrido en una penalización, como cuando observa que el jugador se alivia obviamente con penalización, no hay infracción por no comunicárselo al *Contrario*.

3.2d(2)/1 "Tan Pronto como sea Razonablemente Posible" No Siempre es Antes del Próximo *Golpe* del *Contrario*

La extensa frase "tan pronto como sea razonablemente posible" permite la consideración de todas las circunstancias relevantes, especialmente la de cómo de cerca está el jugador del *Contrario*.

Por ejemplo, si el jugador se alivia con penalización por bola injugable y el *Contrario* está en el lado opuesto del fairway (calle) y el *Contrario* juega antes de que el jugador pueda dirigirse hacia

allí para informarle al *Contrario* de la penalización, "tan pronto como sea razonablemente posible" puede ser mientras los dos están andando hacia el *Hoyo* para ejecutar sus siguientes *Golpes*.

No hay un procedimiento establecido para convenir lo que es "tan pronto como sea razonablemente posible", pero esto no siempre significa antes de que el *Contrario* ejecute su siguiente *Golpe.*

(3) Saber el Resultado del Match

Se espera que los jugadores sepan el resultado del match - es decir, si uno de ellos va ganando por un número dado de Hoyos ("Hoyos arriba" en el match) o si el match está empatado (también conocido como "all square").

Si los jugadores por error acuerdan un resultado equivocado del match:

- Pueden corregir el resultado del match antes de que uno de los dos ejecute un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o, en caso del último *Hoyo*, antes de que resultado del match sea final (ver Regla 3.2 (5)).
- Si no se corrige el error en ese momento, el resultado equivocado se convierte en el resultado real del match.

Excepción – Cuando un Jugador Pide una Decisión a Tiempo: Si el jugador pide una decisión en un margen de tiempo oportuno (ver Regla 20.1b) y se descubre que el *Contrario*: (1) informó un número de *Golpes* incorrecto o (2) no comunicó una penalización al jugador, el resultado del match deberá corregirse.

3.2d(3)/1 Informar Deliberadamente de un Resultado del Match Incorrecto o No Corregir el Malentendido del *Contrario* Sobre el Resultado del Match Puede Suponer la Descalificación

La Regla 3.2d(3) confía en que los jugadores conocen el resultado del match, pero no obliga a un jugador a dar el resultado del match al *Contrario*.

Si un jugador deliberadamente da un resultado del match o deliberadamente no corrige el mal entendimiento por parte del *Contrario* del resultado del match, no significa que haya dado el número de *Golpes* equivocado. Pero el *Comité* debería descalificar al jugador por la Regla 1.2ª (Grave Falta de Conducta).

3.2d(3)/2 Acuerdo sobre el Resultado Equivocado del Match en un *Hoyo* Anterior Es Descubierto Más Tarde en el Match.

Si un jugador y su *Contrario* acuerdan un resultado equivocado del match, el resultado del match es válido. Esto no es lo mismo que dar un número de *Golpes* equivocado.

Por ejemplo, después del *Hoyo* 10, un jugador equivocadamente le dice a su *Contrario* que el match está empatado y su *Contrario* está de acuerdo con este resultado. Antes de empezar el *Hoyo* 12, el *Contrario* se da cuenta que en realidad él estaba 1 arriba al acabar el *Hoyo* 10 y solicita una decisión basándose en que el jugador dio un resultado del match equivocado.

Se espera que los jugadores sean conocedores del resultado del match y, si ellos mismos acuerdan un resultado equivocado y este no es corregido antes de empezar el *Hoyo* 11, el resultado equivocado del match se mantiene. No hay penalización para el jugador que equivocadamente dio el resultado del match erróneo.

(4) Proteger los Derechos e Intereses Propios

En un match los jugadores deberían velar por sus propios derechos e intereses, bajo las Reglas.

- Si el jugador sabe o cree que el *Contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, el jugador puede actuar en base a la infracción o puede ignorarla.
- **Pero** si el jugador y el *Contrario* se ponen de acuerdo para ignorar deliberadamente una infracción o una penalización que saben que existe, ambos jugadores están **descalificados** bajo la Regla 1.3b.
- Si el jugador y el *Contrario* no están de acuerdo sobre si uno de ellos ha infringido una Regla, cualquiera de ellos puede proteger sus derechos solicitando una decisión bajo la Regla 20.1b.

3.2d(4)/1 Significado de "Acordar" en la Regla 3.2d(4)

Un jugador de un match que sabe o cree que el *Contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, puede escoger no actuar en base a la infracción, pero el jugador y el *Contrario* no puede acordar ignorar una infracción o penalización que saben que se aplica. Para que haya acuerdo, ambos jugadores deben haber participado en la decisión de ignorar la infracción o la penalización. Los siguientes ejemplos ilustran cuando no hay acuerdo entre un jugador y un *Contrario*:

- Durante el juego de un hoyo, el jugador ve a su *Contrario levantar* su bola para identificarla sin antes *marcar* su punto de reposo. El jugador le dice al *Contrario* que el hecho de no *marcar* es una infracción de las Reglas, pero informa al *Contrario* que el (el jugador) no va a actuar sobre la infracción. La decisión de no actuar ante la infracción ha sido exclusivamente del jugador y, por lo tanto, no ha habido acuerdo.
- Durante el juego de un hoyo, el *Contrari* avisa al jugador de que (el *Contrario*) ha tocado arena en su backswing (subida del palo) en un *búnker*. El jugador confirma que se trata de una penalización de pérdida de hoyo, pero le dice al *Contrario* que el (el jugador) no va a actuar sobre la infracción. La decisión de no actuar ante la infracción ha sido exclusivamente del jugador y, por lo tanto, no ha habido acuerdo.

En estos casos, cuando un jugador toma exclusivamente la decisión de no actuar ante una infracción y le comunica al *Contrario* esa decisión, el jugador no puede cambiar esa decisión después de que cualquiera de los dos jugadores realice otro *golpe* en el hoyo, o si no se realizan más *Contrario* en ese hoyo, una vez que cualquiera de los dos jugadores realice un *golpe* desde la siguiente *área de salida*.

Los siguientes ejemplos ilustran cuando hay acuerdo entre el jugador y el *contrario*:

- Durante el juego de un *hoyo*, el jugador ve a su *Contrario* levantar su bola para identificarla sin antes *marcar* su punto de reposo. El jugador le dice al *Contrario* que el hecho de no *marcar* la bola es una infracción de las Reglas pero, después de hablar sobre el tema, el jugador y el *Contrario* llegan al acuerdo que no quieren aplicar penalizaciones en situaciones donde no hay una ventaja clara al infringir la Regla. Como ambos jugadores estuvieron involucrados en la determinación del resultado de la situación, y acordaron no aplicar la penalización, ha habido un acuerdo para ignorar la infracción de las Reglas, y ambos jugadores están descalificados bajo la Regla 1.3b.
- Durante el juego de un hoyo, el *Contrario* avisa al jugador de que (el *Contrario*) ha tocado arena en su backswing (subida del palo) en un *búnker*. El jugador confirma que se trata de una penalización de pérdida del hoyo, pero el *Contrario* sugiere al jugador que pasen por alto la infracción ya que no obtuvo ninguna ventaja real. El jugador decide no aplicar la penalización. Como el jugador fue influenciado por el *Contrario* en su decisión de no actuar ante la infracción ha habido un acuerdo, y ambos jugadores son descalificados bajo la Regla 1.3b. (Nuevo)

Q.576 En *Match Play*, si un jugador está pateando para empatar un *Hoyo* y su bola ha rodado más allá del agujero, sin posibilidades razonables de que sea *Embocada*, ha perdido el *Hoyo*, a pesar de que su bola en Movimiento es luego desviada o detenida por un *Contrario* o cualquier otra persona. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.2a (1).

Q.288 En *Match Play*, como los derechos de nadie más se ven afectados, los *Contrario*s pueden aceptar perder uno o más *Hoyos* de la *Vuelta* y tratarlos como empatados. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2a (2)

93. A menos que las condiciones de la competición digan lo *Contrario*, si un match está empatado después del último *Hoyo*, el match se continua jugando *Hoyo* a *Hoyo* hasta que haya un ganador.

Verdadero. R 3.2a (4)

32.- Si un match está empatado después del *Hoyo* final, el match se extiende los *Hoyos* necesarios hasta que haya un ganador.

Verdadero. R 3.2a

Q.246 En *Match Play*, ¿una concesión hecha mientras la bola del *Contrario* aún está en Movimiento después del *Golpe* anterior se aplica a su siguiente *Golpe*, verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.2b (1).

Q.437 En *Match Play*, un jugador puede conceder a su *Contrario* un partido, un *Hoyo* o un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.2b (1).

Q.503 En *Match Play*, la concesión de un *Golpe* solo se puede realizar cuando la bola de un jugador está en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2b (1).

15 Realising that they will not be able to complete their 18-hole match before dark, two players agree that they will concede 3 holes to each other and start their match on the 7th hole. Neither player knows that the Rules do not allow this, but they still get disqualified. True or False?

15 Answer: False. Interpretation 3.2b(1)/1.

15 Note: A player and their opponent are not allowed to agree to concede holes to each other to deliberately shorten the match, but if the players are unaware that this is not allowed, the match stands as played.

16 In match play, seeing that an opponent's ball had come to rest close to the hole, a player's *Caddie* says, "That's good", meaning that the hole is conceded. There is no penalty to the player. True or False?

16 Answer: True. Interpretation 3.2b(2)/1.

16 Note: Although a *Caddie* is not allowed to make a concession, there is no penalty in this circum*Stance*, as Rule 10.3b(3), Actions Not Allowed By *Caddie*, does not specify a penalty.

Q.266 En *Match Play*, si un jugador levanta su bola, porque asumió erróneamente que el gesto de un *Contrario* fue una concesión de su siguiente *Golpe*, se penaliza con un *Golpe* y debe *Reponer* su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2b (2).

Q.316 En *Match Play*, una concesión tiene que hacerse verbalmente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2b (2).

29. En un *Contrario* levanta su bola sin marcarla debido a un razonable malentendido de que la declaración del jugador fue una concesión del siguiente *Golpe* al *Contrario*. No hay penalización y el *Contrario* debe reponer la bola en el punto de reposo original.

Verdadero. R 3.2b (2)

Q.252 En un match Four-Ball, una concesión de un miembro de un *Bando* puede ser retirada por su *Compañero*, siempre que se haga antes de que el *Contrario* alcance su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2b.

17 Before commencing a match a player declares that their handicap is 7, which means that their opponent has a handicap stroke on the 5th hole. Before commencing play of the 5th hole the player remembers that their handicap had been adjusted the week before and they are now playing off 6. As the mistake was corrected before the wrong information had any effect the match may continue. True or False?

17 Answer: False. Interpretation 3.2c(1)/1.

17 Note: The player was disqualified as soon as a stroke was made in the match with the opponent understanding that they were receiving one handicap stroke, as this could have affected their strategy.

Q.118 Antes de comenzar un match, un jugador declara su hándicap como 18 cuando su hándicap correcto era 17. El *Contrario* tenía un hándicap de 15 y el partido se jugaba con las tres cuartas partes de la diferencia. El jugador queda descalificado si no corrige su error de hándicap antes de que el *Contrario* realice su primer *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2c (1).

Q.483 En *Match Play*, si un jugador declara un handicap que es 2 *Golpes* más bajo que su hándicap real, está descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2c (1).

18 In match play, a player forgot that they had a handicap stroke over their opponent on the 3rd hole, on which both players Resultado 4. On the 5th hole, when the players realised that a mistake had been made, it was too late to change the status of the match. True or False?

18 Answer: True. Interpretation 3.2c(2)/1.

18 Note: Handicap strokes that a player fails to apply are treated in the same way as those that are mistakenly applied. The result of the hole cannot be altered after either player has made a stroke to begin another hole.

Q.5 Si un match empatado se extiende más allá del número de *Hoyos* establecido por el *Comité*, los *Golpes* de hándicap dados o recibidos no se aplican a los *Hoyos* adicionales requeridos para lograr un resultado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2c (2)

18.- En match play, el hándicap correcto de un jugador es 11, pero él informa erróneamente a su *Contrario* en el primer *Hoyo* que su hándicap es 10. Después de que su *Contrario* ejecuta su primer *Golpe* en el *Área de Salida* se da cuenta de su error. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador está descalificado.
B) El jugador debe jugar el partido usando un handicap de 11.
C) El jugador debe jugar el partido usando un handicap de 10.

C. R 3.2c

19 After dropping from a penalty area, but before making their next stroke, a player is asked by their opponent how many they *Lie* (i.e. strokes plus penalties). If they do not answer and proceed with making their stroke they lose the hole. True or False?

19 Answer: False. Interpretation 3.2d(1)/1.

19 Note: The player is only required to provide the number of strokes taken before their opponent makes their next stroke.

No hay Penalización Si No Afecta al resultado del *Hoyo*

Excepción a la R, 3.2d(1), Interpretación 3.2d(1)(2)

En match play, después de que un *Hoyo* se ha completado, si un jugador da un número incorrecto de los *Golpes* que empleó, no hay penalización según la Excepción a la R 3.2d(1) si el hacerlo no afecta lo que el *Contrario* entiende sobre si el *Hoyo* fue ganado, perdido o empatado.

20 In match play on the 7th hole, a player tells their opponent that they Resultadod 5 and the opponent replies that they also Resultadod 5, halving the hole. After play of the 9th hole, the player remembers that they had not included a penalty stroke on the 7th hole, so their Resultado for that hole was 6 and not 5. The match Resultado has to be corrected. True or False?

20 Answer: True. Interpretation 3.2d(1)/3.

20 Note: If a player gives the wrong number of strokes taken after a hole is completed, the player gets the general penalty if the mistake affects the result of the hole and is not corrected in time. In such a case, the match Resultado must be corrected.

21 In match play, if a player gave a wrong Resultado to their opponent, which resulted in them winning a hole that should have been halved or lost they are disqualified, even if the result of the match has already been posted as final. True or False?

21 Answer: False. Interpretation 3.2d(1)/4.

21 Note: If a player unknowingly gives the wrong number of strokes taken after a hole is completed but the mistake is not realised until after the result of the match is final, the result of the match stands as played.

22 Before making their stroke a player asks their opponent, whose ball lies in a penalty area, how many strokes they have taken. The opponent replies that they have played 3 and will be taking relief from the penalty area. However, when it is their turn to play the opponent decides to play their ball as it lies without taking a penalty drop. They lose the hole for giving wrong information. True or False?

22 Answer: False. Interpretation 3.2d(1)/5.

22 Note: The opponent was entitled to change their mind and there was no penalty for doing so, as stating future intentions is not the same as giving the number of strokes taken.

Q.7 En *Match Play* durante el juego de un *Hoyo*, un jugador que le da a su *Contrario* el número incorrecto de *Golpes* que lleva, inmediatamente pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2d (1).

Q.63 En *Match Play*, ambos jugadores al terminar un *Hoyo* acordaron verbalmente que el *Hoyo* estaba empatado. En el camino hacia el siguiente *Área de Salida* uno de ellos se da cuenta de que había anotado un *Golpe* menos de lo que habían declarado. Le había dado información incorrecta a su *Contrario* y era demasiado tarde para corregir el error. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2d (1).

Q.263 Un jugador informó a su *Contrario* que debido a una penalización había anotado 7 en el *Hoyo*. En el camino al siguiente *Área de Salida*, el *Contrario* le dijo al jugador que había anotado 6 y no 5. El jugador ganó el *Hoyo*, ya que el *Contrario* le había dado información incorrecta sobre su resultado para el *Hoyo* completado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción a la R 3.2d (1).

Q.442 Un jugador no tiene que responder a la solicitud de un *Contrario* de decirle el número de *Golpes* que ha realizado en el *Hoyo*, incluidos los *Golpe de Penalización*, ya que deben seguir de cerca el juego de su *Contrario*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.2d (1).

5. Un jugador es penalizado si su *Caddie* da información incorrecta en cuanto al número de *Golpes* que el jugador ha hecho y el error no se corrige antes de que el *Contrario* ejecute su siguiente *Golpe*.

Verdadero. R 3.2d (1); R 10.3c

23 When a player gets a penalty they must tell their opponent about that penalty as soon as reasonably possible, which is always before their opponent plays their next stroke. True or False?

23 Answer: False Interpretation 3.2d(2)/1.

23 Note: The player must tell their opponent of the penalty as soon as reasonably possible, but this allows for consideration of all relevant circum*Stance*s, especially how near the player is to the opponent.

Tan Pronto como Sea Razonablemente Posible

R 3.2d(2), Interpretación 3.2d(2)/1

La amplia frase “tan pronto como sea razonablemente posible” permite considerar todas las circunstancias relevantes, especialmente lo cerca que está el jugador del *Contrario*.

No hay un procedimiento establecido para determinar qué es “tan pronto como sea razonablemente posible”, pero no siempre significa antes de que el *Contrario* ejecute su próximo *Golpe*.

Q.20 Un jugador informó a su *Contrario* que había hecho 4 *Golpes* para terminar el *Hoyo*, sin darse cuenta de que había sido penalizado con un *Golpe* cuando tocó su bola para identificarla, sin *Marcar*la primero (R 7.3). El *Contrario*, que estaba de 3 en *Green*, luego pierde el *Hoyo* con su putt antes de ser informado de la violación del jugador. El *Contrario* puede reclamar el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.2d (2).

24 After finishing the 12th hole a player says to their opponent that the status of the match is all square. The opponent nods in agreement, but knows that the player is actually one up. The opponent goes on to win the match on the 16th hole without this being corrected. When it is established that the failure to correct the player's misunderstanding was deliberate the opponent should be disqualified. True or False?

24 Answer: True. Interpretation 3.2d(3)/1.

24 Note: When the opponent deliberately failed to correct the player's misunderstanding of the match Resultado, they had not given the wrong number of strokes taken, but should be disqualified by the Committee for serious misconduct under Rule 1.2a.

25 If a player and their opponent mistakenly agree to a wrong match Resultado and then start play of the next hole that wrong match Resultado stands. True or False?

25 Answer: True. Interpretation 3.2d(3)/2.

25 Note: Players are expected to know the match Resultado and when they agreed to the wrong match Resultado, and this was not corrected before starting the next hole, that wrong match Resultado stands.

Q.393 En el *Hoyo* 12, los jugadores creen erróneamente que su partido está empatado cuando en realidad uno de los jugadores va 1 *Hoyo* arriba. Este error no se corrige antes de que uno de ellos ejecute un *Golpe* en el *Hoyo* 13. El estado del partido en este punto permanece empatado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.2d (3).

Q.351 En *Match Play*, un jugador puede elegir ignorar una infracción de las Reglas por parte de su *Contrario*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.2d (4).

18. En un match un jugador observa una infracción de las Reglas por parte de su *Contrario* pero decide no tenerlo en cuenta. ¿Cuál es el ruling?

A) Tanto el jugador como su *Contrario* están descalificados.
B) No hay penalización ya que un jugador puede pasar por alto el incumplimiento de las Reglas por parte de su *Contrario*.
C) El jugador está descalificado.

B) R 3.2d (4)

3.3 *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Propósito: El *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) tiene Reglas específicas (especialmente con respecto a la *Tarjeta de Resultados* y a embocar), porque:

- Cada jugador compite contra todos los otros jugadores en la competición, y
- Todos los jugadores deben ser tratados por igual bajo las Reglas.

Después de completar la *Vuelta*, el jugador y el *Marcador* (quien lleva el resultado del jugador) deberán certificar que los resultados anotados para cada *Hoyo* son correctos y el jugador deberá entregar la *Tarjeta de Resultados* al *Comité*.

3.3a Ganador en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

El jugador que completa todas las *Vueltas* con el resultado total de *Golpes* más bajo (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpes de Penalización*) es el ganador.

En una competición con hándicap, esto significa el resultado neto de *Golpes* más bajo.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5ª(6) (las Condiciones de la Competición deberían especificar como deberían resolverse los empates).

3.3b Anotar Resultados en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Los resultados de jugador son anotados en su *Tarjeta de Resultados* por el *Marcador,* quien es asignado por el *Comité* o elegido por el jugador de una manera aprobada por el *Comité.*

El jugador debe tener el mismo *Marcador* durante la *Vuelta* completa, a menos que el *Comité* autorice un cambio antes o después de que ocurra.

(1) Responsabilidades del *Marcador*: Anotar y Certificar Resultados en la *Tarjeta de Resultados*

Después de cada *Hoyo* durante la *Vuelta*, el *Marcador* debería confirmar con el jugador el número de *Golpes* en ese *Hoyo* (incluyendo los *Golpes* efectuados y *Golpes de Penalización*) y anotar el resultado bruto (gross) en la *Tarjeta de Resultados*.

Al completar la *Vuelta*:

- El *Marcador* debe certificar los resultados anotados en cada *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados*.
- Si el jugador ha tenido más de un marcador, cada marcador debe certificar los resultados de los hoyos en que hizo de marcador, pero si uno de los marcadores vio al jugador jugar todos los hoyos, ese marcador puede certificar los resultados de todos los hoyos.

Un marcador puede negarse a certificar el resultado del hoyo de un jugador que el marcador considere que es incorrecto. En tal caso, el Comité deberá considerar las pruebas disponibles y tomar una decisión sobre el resultado del jugador en el hoyo. Si el marcador sigue negándose a certificar el resultado del jugador, el Comité puede certificar el resultado del hoyo o aceptar la certificación de otra persona que haya visto las acciones del jugador en el hoyo en cuestión.

Si un *marcador*, que es un jugador, certifica con conocimiento un resultado equivocado para un hoyo, el marcador debería ser **descalificado** bajo la Regla1.2a.

9

DIAGRAMA 3.3b: TARJETA DE SCORE RESPONSABILIDADES EN JUEGO POR GOLPES CON HANDICAP



3.3b(1) Los Jugadores Deben Estar Acompañados por un Marcador Toda la Vuelta

El propósito de un *marcador* es certificar que el resultado de un jugador en cada hoyo aparece correctamente en la *tarjeta de resultados* del jugador. Si un *marcador* no permanece con el jugador la totalidad de la *vuelta*, la *tarjeta de resultados* no puede certificarse correctamente.

Por ejemplo, si un jugador juega varios hoyos sin su *marcador* y el *marcador* anota los resultados del jugador para los hoyos que el jugador jugó solo, la *tarjeta de resultados* no puede considerarse debidamente certificada bajo la Regla 3.3b.

El jugador debería haber insistido al *marcador* para que le acompañase todos los hoyos. Si el *marcador* era incapaz de hacerlo, el jugador debería haber pedido a otra persona que ejerciera como su *marcador*. Si eso no era posible, el jugador estaba obligado a interrumpir el juego e informar al *Comité* para que se le pudiera asignar otro *marcador*.

3.3b(2) La Información Colocada en un Lugar Incorrecto en la Tarjeta de Resultados Puede Seguir Siendo Aceptable

Aunque los requerimientos de la Regla 3.3bdeben cumplirse antes de que sea entregada la *tarjeta de resultados*, no hay penalización si la información correcta está anotada incorrectamente en la *tarjeta de resultados* en un lugar distinto de donde se esperaba, excepto que el resultado de cada hoyo en la *tarjeta de resultados* debe ser identificable con el correspondiente hoyo (ver Aclaración 3.3b(3)/1).

Por ejemplo:

- Si el jugador y el marcador certifican los resultados de los hoyos en el lugar donde el otro debía hacerlo, los resultados del jugador han sido certificados según lo exigido en la Regla 3.3b. Igualmente, sería cierto si se utilizan las iniciales para certificar, en lugar del nombre completo.
- Si los resultados del jugador están anotados en la *tarjeta de resultados* del *marcador* y los resultados del *marcador* en la del jugador, pero los resultados son correctos y ambas *tarjetas de resultados* están certificadas, las *tarjetas de resultados* son aceptables siempre y cuando los jugadores informen al *Comité* qué *tarjeta de resultados* pertenece a cada jugador. Como la naturaleza de este error es administrativa, no hay límite de tiempo para hacer tal corrección (ver Regla 20.2d/(2)).

3.3b(2)/1 Los Jugadores Están Obligados Solo a Anotar los Resultados en una Tarjeta de Resultados

Hay una diferencia entre obligar a los jugadores a introducir el resultado de una *vuelta* en un ordenador (por ejemplo, para propósitos de hándicap), y que se les requiera u obligue a anotar los resultados de cada hoyo usando una *tarjeta de resultados* en formato electrónico aprobada por el *Comité* (tal como una aplicación de resultados para el teléfono móvil).

El *Comité* puede requerir a los jugadores a que utilicen una *tarjeta de resultados* que no sea una *tarjeta de resultados* en papel (tal como una *tarjeta de resultados* en formato electrónico), pero el *Comité* no tiene autoridad para imponer una penalización bajo la Regla 3.3b(2) por dejar de registrar los resultados en algún otro lugar.

Sin embargo, para ayudar en asuntos administrativos (tal como la elaboración y comunicación eficiente de los resultados de la competición), un *Comité* puede aplicar una sanción según un Código de Conducta (Regla 1.2b) o contemplar sanciones disciplinarias (tal como no permitir la inscripción en la próxima competición) por no registrar o anotar los resultados en algún otro lugar.

3.3b(2)/1 – Los Jugadores Están Obligados Solo a Anotar los Resultados en una *Tarjeta de Resultados*

Hay una diferencia entre obligar a los jugadores a introducir el resultado de una vuelta en un ordenador (para temas de hándicap, por ejemplo) y ser obligados a anotar los resultados de cada *Hoyo* usando una *Tarjeta de Resultados* en formato electrónico aprobada por el *Comité* (tal como una aplicación de resultados para el móvil).

El *Comité* puede requerir a los jugadores a usar una *Tarjeta de Resultados* que no sea una *Tarjeta de Resultados* de papel (tal como una *Tarjeta de Resultados* en formato electrónico), pero el *Comité* no tiene autoridad para imponer una penalización por la Regla 3.3b(2) por dejar de registrar o anotar los resultados en algún otro lugar.

Sin embargo, para ayudar en estos asuntos de tipo administrativo (tal como una eficaz producción y comunicación de los resultados de la competición), un *Comité* puede aplicar una penalización según un Código de Conducta (Regla 1.2b) o contemplar sanciones disciplinarias (tal como no permitir la inscripción en la próxima competición) por no registrar o anotar los resultados en algún otro lugar.

3.3b(2)/2 Aplicación de la Excepción al Marcador que Deja de Cumplir Sus Responsabilidades

Según la Excepción a la Regla 3.3b(2), un jugador no incurre en penalización si hay una infracción en los requisitos de la *tarjeta de resultados* debido a un fallo del *marcador* que está fuera del control del jugador.

Ejemplos de como se aplica la Excepción son:

- Si un *marcador* abandona el *campo* con la *tarjeta de resultado* de un jugador después de una *vuelta*, el *Comité* debería intentar ponerse en contacto con el *marcador*. Sin embargo, si no es capaz de ello, el *Comité* debería aceptar la certificación de los resultados del jugador por alguien que vio la *vuelta*. Si nadie más está disponible, el propio *Comité* puede certificar los resultados del jugador.
- Si un jugador necesita corregir el resultado de un hoyo, después de que la *tarjeta de resultados* haya sido certificada por el *marcador*, pero el *marcador* no está disponible o ya se ha marchado, el *Comité* debería tratar de ponerse en contacto con el *marcador*. Si no es capaz de hacerlo, el *Comité* debería aceptar la certificación de la corrección por cualquier otra persona que vio al jugador jugar ese hoyo o, si ninguna persona que viera jugar el hoyo está disponible, el propio *Comité* puede certificar el resultado para ese *hoyo*.

3.3b(3) Se Puede Utilizar Otra *Tarjeta de Resultados* Si la Oficial Es Dañada o Extraviada

Aunque un jugador debería entregar la *tarjeta de resultados* que le fue dada por el *Comité*, la Regla 3.3b no obliga que sea la misma tarjeta de resultados si esta fue estropeada o dañada.

Por ejemplo, si el *marcador* extravía la *tarjeta de resultados* que ha sido distribuida por el *Comité*, sería aceptable utilizar otra *tarjeta de resultados* (tal como una *tarjeta de resultados* del club) siempre y cuando la *tarjeta de resultados* contenga el nombre del jugador y los resultados de los hoyos, y esté certificada por el jugador y el marcador.

Cuando se utiliza un sistema electrónico de anotación de resultados, y el jugador o el *marcador* pierden la conectividad a internet o se produce un problema técnico, los jugadores deberían informar del problema al *Comité* tan pronto como sea posible y no más tarde de inmediatamente después de completar la *vuelta*.

3.3b(3)/1 Los Resultados en la Tarjeta de Resultados Deben Ser Identificables para el Hoyo Correcto

Bajo la Regla 3.3b, cada uno de los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados* debe ser identificable para el hoyo correcto.

Por ejemplo, si un *marcador* anota los resultados de los primeros nueve hoyos en las casillas de los segundos nueve hoyos y viceversa, la *tarjeta de resultados* seguirá siendo aceptable si el error es corregido modificando los números de cada hoyo, de tal manera que a cada hoyo le corresponda el resultado correcto.

Sin embargo, si dicho error no se corrige y, como consecuencia del mismo, el resultado de un hoyo es menor que el realmente conseguido, el jugador está descalificado bajo la Regla 3.3b(3).

3.3b(1)/1 El *Marcador* Debería Ser Descalificado si Certifica con Conocimiento un Resultado Equivocado de Otro Jugador

Si un *Marcador*, que es jugador, certifica con conocimiento un resultado equivocado en un *Hoyo* (incluyendo el resultado de un *Hoyo* que no incluía una penalización que el *Marcador* sabía que el jugador había incurrido en dicho *Hoyo*), el *Marcador* debería ser descalificado por la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

Por ejemplo, el jugador entrega una *Tarjeta de Resultados* con el resultado de un *Hoyo* más bajo que el realmente obtenido porque no era conocedor de una penalización que se debería haber anotado. Sin embargo, el *Marcador* del jugador era conocedor de la penalización antes de que la *Tarjeta de Resultados* fuera entregada, y aún sabiéndolo no informó al jugador y en cualquier caso certificó la *Tarjeta de Resultados*.

Aunque la Regla 3.3b(1) no aplica ninguna penalización por certificar con conocimiento un resultado equivocado de otro jugador, esto no está de acuerdo con el espíritu del juego. En consecuencia, el *Comité* debería descalificar al *Marcador* bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

El resultado del jugador en el *Hoyo* se debe modificar tal como establece la Regla 3.3b(3) (Resultado Equivocado para un *Hoyo*)

3.3b(1)/2 El *Marcador* Puede Negarse a Certificar el Resultado del Jugador caso de no estar de Acuerdo

Un *Marcador* no está obligado a certificar el resultado de un *Hoyo* si cree que es incorrecto.

Por ejemplo, si hay una disputa entre el jugador y su *Marcador* respecto a si se ha producido una infracción de las Reglas o respecto al resultado del jugador en un *Hoyo* y el *Marcador* informa de los hechos del desacuerdo al *Comité*, el *Marcador* no está obligado a certificar el resultado del *Hoyo* que cree que es incorrecto.

El *Comité* deberá considerar toda la información disponible y tomar una decisión en cuanto al resultado del jugador en el *Hoyo* en cuestión. Si el *Marcador* rechaza certificar el resultado de dicho *Hoyo*, el *Comité* debería aceptar la certificación de alguna otra persona que observó las acciones del jugador en el *Hoyo* en cuestión (tal como otro jugador) o el mismo *Comité* puede certificar el resultado del jugador para ese *Hoyo*.

(2) Responsabilidades del Jugador: Certificar los Resultados Anotados en los *Hoyos* y Entregar la *Tarjeta de Resultados*

Durante la *Vuelta*, el jugador debería realizar un seguimiento de sus resultados para cada *Hoyo*.

Al completar la *Vuelta*, el jugador:

- Debería revisar cuidadosamente los resultados anotados en los diferentes *Hoyos* por el *Marcador* y aclarar cualquier punto dudoso con el *Comité*,

- Debe asegurarse que el *Marcador* certifica los resultados anotados en los diferentes *Hoyos* en la *Tarjeta de Resultados*,
- No debe cambiar el resultado de un hoyo introducido por el marcador excepto con el consentimiento del marcador o la aprobación del *Comité* (pero ni el jugador ni el marcador están obligados a hacer ninguna certificación adicional del resultado cambiado), y
- Debe certificar los resultados anotados para los *Hoyos* en la *Tarjeta de Resultados* y entregarla sin demora al *Comité*, después de lo cual el jugador no debe modificarla.

Si el jugador incumple cualquiera de estos requerimientos contenidos en la Regla 3.3b, el jugador es **descalificado.**

Excepción – No hay Penalización Cuando la Infracción es Debida al Incumplimiento de las Responsabilidades del *Marcador*: No hay penalización si el *Comité* determina que la infracción del jugador de la Regla 3.3b (2) fue causada por el incumplimiento, por parte del *Marcador,* de sus responsabilidades (como cuando el *Marcador* se marcha con la *Tarjeta de Resultados* del jugador o sin certificarla), siempre que esto esté fuera del control del jugador.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5a(5) (recomendaciones sobre cómo definir cuándo se ha entregado la *Tarjeta de* Resultados);

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo L-1 (reducir la penalización por entregar una tarjeta de resultados sin certificar los resultados de los hoyos).

3.3b(2)/2 No es Necesaria una Nueva Certificación Cuando se Hacen Cambios en una *Tarjeta de Resultados*

Cuando el *Marcador* o el *Comité* aprueban un cambio en el resultado de un *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados*, ni el jugador ni el *Marcador* están obligados a firmar con sus iniciales o hacer una nueva certificación del resultado cambiado.

La certificación del jugador es aplicable al resultado de todos los *Hoyos*, incluidos aquellos que se hayan modificado.

3.3b(2)/3 – Aplicación de la Excepción al *Marcador* que Deja de Cumplir sus Responsabilidades

Según las Excepción a la Regla 3.3b(2), un jugador no incurre en penalización si hay una infracción de los requisitos de la *Tarjeta de Resultados* por un fallo del *Marcador* que está fuera del control del jugador.

Ejemplos de cómo se aplica esta excepción son:

- Si un *Marcador* abandona el *Campo* con la *Tarjeta de Resultados* de un jugador después de una *vuelta*, el *Comité* debería intentar ponerse en contacto con el *Marcador*. Sin embargo, si no es capaz de ello, el *Comité* debería aceptar certificación de los resultados del jugador por alguien que observó la *vuelta*. Si no hay nadie más disponible, el *Comité* mismo puede certificar los resultados del jugador.
- Si un jugador necesita corregir el resultado de un *Hoyo* después que la *Tarjeta de Resultados* haya sido certificada por el *Marcador*, pero este no está disponible o ya se ha marchado, el *Comité* debería intentar ponerse en contacto con el *Marcador*. Si no es capaz de hacerlo, el *Comité* debería aceptar la certificación de la Alteración por cualquier otra persona que observó al jugador jugar ese *Hoyo* o, si ninguna persona que observara el juego del *Hoyo* está disponible, el *Comité* mismo puede certificar el *Hoyo*.

(3) Resultado incorrecto para un *Hoyo*

Si el jugador entrega una *Tarjeta de Resultados* con un resultado incorrecto para cualquier *Hoyo*:

- Entregado Resultado Mayor que el Obtenido: El resultado mayor se mantiene para el *Hoyo*.
- Entregado Resultado Menor que el Obtenido o Sin Resultado Entregado: El jugador está **descalificado.**

Excepción – No Incluir una Penalización que se Desconocía: Si uno o más de los resultados anotados en los *Hoyos* del jugador es más bajo que el real, porque no incluyó uno o más *Golpes de Penalización* que no sabía que había incurrido antes de entregar la *Tarjeta de Resultados*:

- El jugador no está descalificado
- En cambio, si el error se descubre antes de cerrar la competición, el *Comité* corregirá el resultado del jugador para el *Hoyo* u *Hoyos*, añadiendo **el/los *Golpe*(s) de penalización que deberían haber sido incluidos en el** resultado de ese *Hoyo* bajo las Reglas.

Esta excepción no se aplica:

- Cuando la penalización excluida es de descalificación, o
- Cuando se le informó al jugador que podría tener penalización o, no estando seguro de haberla cometido, no planteó la duda al *Comité* antes de devolver la *Tarjeta de Resultados*.

3.3b(3)/1 – Los Resultados en la *Tarjeta de Resultados* Deben Ser Identificables para el *Hoyo* Correcto

Según la Regla 3.3b, cada uno de los resultados de los *Hoyos* en la *Tarjeta de Resultados* debe ser identificables para el *Hoyo* correcto.

Por ejemplo, si el *Marcador* anota los resultados de los primeros nueve *Hoyos* en las casillas de los segundos nueve *Hoyos* y viceversa, la *Tarjeta de Resultados* será aún aceptable si el error es corregido modificando los números de cada *Hoyo* de tal manera que a cada *Hoyo* le corresponda el resultado correcto.

Sin embargo, si dicho error no es corregido, y en consecuencia, el resultado de un *Hoyo* es menor que el realmente conseguido, el jugador es descalificado de acuerdo con la Regla 3.3b(3)

(4) El Jugador No Es Responsable de Anotar el Hándicap en la Tarjeta de Resultados o de Sumar los Resultados

No es necesario de que el hándicap de un jugador aparezca incluido en la tarjeta de resultados o que los jugadores sumen sus propios resultados. Si el jugador entrega una tarjeta de resultados en la cual ha cometido un error al incluir o aplicar un hándicap, o en la cual ha cometido un error al sumar los resultados, no hay penalización.

Una vez que el Comité recibe la tarjeta de resultados del jugador al final de su vuelta, el Comité es responsable de:

- Sumar los resultados del jugador, y.
- Calcular los golpes hándicap del jugador para la competición y utilizarlos para calcular el resultado neto del jugador.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo L-2 (responsabilizar al jugador del hándicap de la tarjeta de resultados).

Regla 3.3b(4) El Jugador No Es Responsable de Anotar el Hándicap en la Tarjeta de Resultados o de Sumar los Resultados

La Regla ha sido modificada para que un jugador ya no esté obligado a anotar su hándicap en su tarjeta de resultados. El Comité es responsable de calcular los golpes de hándicap deljugador para la competición y utilizarlos para calcular el resultado neto del jugador.

3.3b(4)/1 Penalización para el Jugador Que Deliberadamente No Avisa al Comité de un Error Administrativo

El *Comité* tiene la responsabilidad de sumar los resultados de los hoyos del jugador y, en una competición hándicap, de determinar cuantos golpes hándicap recibe el jugador durante la *vuelta* y calcular el resultado neto del jugador.

Si el *Comité* comete un error en el desempeño de cualquiera de estas responsabilidades, se trata de un error administrativo y no hay límite de tiempo para corregirlo (Regla 20.2d(2)). Pero si un jugador se da cuenta de un error de este tipo, es responsable de alertar al *Comité* del error. Si se descubre que el jugador se dio cuenta de ese error y no lo puso deliberadamente en conocimiento del *Comité*, el *Comité d*ebería descalificar al jugador bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta). (Nuevo)

1. Interpretación 3.3b (4)/1 La Federación Nacional Puede Establecer el Significado de "Hándicap" que el Jugador Debe Mostrar en la *Tarjeta de Resultados*.

Hasta nuevo aviso, una Federación Nacional (Asociación Autorizada como se define en las Reglas del Sistema de Hándicap) puede adoptar una norma que establezca el hándicap que los jugadores deben mostrar en su *Tarjeta de Resultados* en una competición stroke play (*Juego por Golpes*) con resultado neto. Este hándicap no tiene que ser el hándicap descrito en la Interpretación 3.3b(4)/1, que es el Hándicap del *Campo* (como se define en las Reglas del Sistema de Hándicap). Las opciones para la Federación Nacional son el Índice de Distribución de *Golpes* Hándicap, el Hándicap del *Campo* o el Hándicap de Juego. Si la Federación Nacional no adopta ninguna norma, el Hándicap del *Campo* es el hándicap que el jugador debe mostrar en la *Tarjeta de Resultados*, de acuerdo con la Interpretación 3.3b(4)/1. (Añadido el 4/2021

2. Interpretación 3.3b (4)/2 El Jugador Puede Estar Exento de Penalización Cuando el *Comité* le Facilita una *Tarjeta de Resultados* Con un Hándicap Incorrecto.

Hasta nuevo aviso, una Federación Nacional (Asociación Autorizada según se define en las Reglas del Sistema de Hándicap) puede adoptar una norma que modifique las disposiciones de la Interpretación 3.3b(4)/2. Con dicha norma en vigor, significará que si un *Comité* facilita a un jugador una *Tarjeta de Resultados* que contenga un hándicap incorrecto, y este error no se corrige antes de que el jugador entregue la *Tarjeta de Resultados*, este será considerado como un error administrativo por parte del *Comité*. Esto significa que el jugador no será penalizado si el hándicap incorrecto, en la *Tarjeta de Resultados* entregada al *Comité*, es el hándicap proporcionado por el *Comité*. No hay límite de tiempo para corregir el error. (Añadido el 4/2021)

3.3b(4)/1 Significado del "Hándicap" del Jugador que Debe Aparecer en la *Tarjeta de Resultados*

En las competiciones *stroke play* con resultado neto, es responsabilidad del jugador asegurarse que su hándicap está incluido en la *Tarjeta de Resultados*. "Hándicap" significa el hándicap para *Campo* y *Áreas de Salida* que se están jugando, excluyendo cualquier asignación y ajuste de hándicap establecidas en las Condiciones de la Competición. El *Comité* es responsable de aplicar cualquier asignación y ajuste de hándicap.

3.3b(4)/2 El Jugador no Está Exento de Penalización si el *Comité* Facilita una *Tarjeta de Resultados* con un Hándicap Incorrecto

Si el *Comité* facilita a los jugadores *tarjetas de resultados* con sus hándicaps, cada jugador debe asegurarse que su hándicap correcto aparece en la *Tarjeta de Resultados* antes de entregarla.

Por ejemplo, como cortesía, el *Comité* decide emitir *tarjetas de resultados* pre-impresas conteniendo la fecha, el nombre del jugador y el hándicap.

Si tal *Tarjeta de Resultados* por error tiene un hándicap de un jugador que sea más alto que el que realmente le corresponde, y esto afecta al número de *Golpes* que obtiene, el jugador está descalificado por la Regla 3.3b(4) si no corrige el error antes de devolver la *Tarjeta de Resultados*.

3.3b(4)/3 No hay Penalización Cuando un Handicap Más Alto No Tiene Efecto

Si un jugador entrega su *Tarjeta de Resultados* con un hándicap más alto que al que tiene derecho, pero dicho hándicap erróneo no afecta al número de *Golpes* que recibe, no hay penalización ya que no afecta a la competición.

Por ejemplo, una Condición de la Competición establece que se usa el 90% del hándicap de cada jugador. Un jugador tiene un hándicap de 5, pero el jugador entrega la *Tarjeta de Resultados* en la que aparece un hándicap de 6. Como el 90% de 5 o 6 equivale a 5 cuando lo redondeas al número entero más cercano, usar el hándicap de 6 no afecta al número de *Golpes* que el jugador recibe, por lo tanto no incurre en penalización.

3.3b/2 La Información Colocada en un Sitio Equivocado en la *Tarjeta de Resultados* Puede Ser Aún Aceptable

Aunque los requerimientos de la Regla 3.3b deben cumplirse antes de que la *Tarjeta de Resultados* sea entregada, no hay penalización si la información correcta está equivocadamente anotada en la *Tarjeta de Resultados* en un lugar diferente de donde se esperaba, excepto que el resultado de cada *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados* debe ser identificable con el correspondiente *Hoyo* (Ver Interpretación 3.3b(3)/1).

Por ejemplo:

- Si el jugador y el *Marcador* certifican los resultados de los *Hoyos* en el lugar donde el otro debía hacerlo, los resultados de los *Hoyos* han sido certificados según la Regla 3.3b. Igualmente sería cierto si para certificar se usa las iniciales en lugar del nombre completo.
- Si los resultados del jugador están registrados en la *Tarjeta de Resultados* del *Marcador* y viceversa, pero los resultados son correctos y ambas *tarjetas de resultados* se certifican, las *tarjetas de resultados* son aceptables siempre que los jugadores informen al *Comité* que *Tarjeta de Resultados* pertenece a cada jugador.

Como la naturaleza del error es administrativa, no hay límite de tiempo para hacer tal corrección (Ver Interpretación 20.2d/1).

3.3b/1 Los Jugadores Deben Estar Acompañados por un *Marcador* Toda la Vuelta

El propósito de un *Marcador* es certificar que el resultado de un jugador en cada *Hoyo* aparece correctamente en la *Tarjeta de Resultados* del jugador. Si un *Marcador* no permanece con un jugador la totalidad de la *vuelta*, la *Tarjeta de Resultados* no puede certificarse correctamente.

Por ejemplo, si un jugador juega varios *Hoyos* sin *Marcador* y el *Marcador* anota el resultado del jugador para los *Hoyos* que el jugador jugó solo, la *Tarjeta de Resultados* no puede considerarse correctamente certificada de acuerdo con la Regla 3.3b.

El jugador debería haber insistido al *Marcador* para que le acompañase todos los *Hoyos*. Si el *Marcador* era incapaz de hacerlo, el jugador debería haber pedido a otra persona que ejerciera de *Marcador*. Si eso no era posible, el jugador estaba obligado a Interrumpir el juego e informar al *Comité*, de está manera otro *Marcador* podría ser asignado.

3.3b/3 Se Puede Utilizar otra *Tarjeta de Resultados* si la Oficial Se ha Extraviado

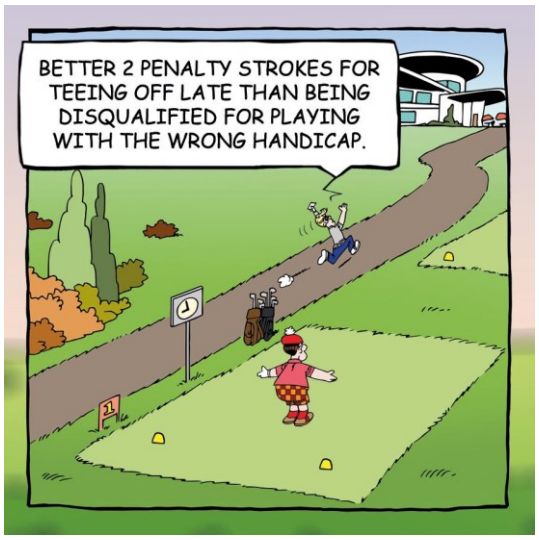
Aunque el jugador debería entregar la *Tarjeta de Resultados* que le fue entregada por el *Comité*, la Regla 3.3b no obliga que sea la misma *Tarjeta de Resultados* si esta fue estropeada o extraviada.

Por ejemplo, si el *Marcador* extravía la *Tarjeta de Resultados* de papel que le había sido entregada por el *Comité*, sería aceptable usar otra *Tarjeta de Resultados* (tal como una *Tarjeta de Resultados* del club) siempre que la *Tarjeta de Resultados* contenga el nombre del jugador y los resultados de los *Hoyos*, y esté certificada por el *Marcador* y el jugador.

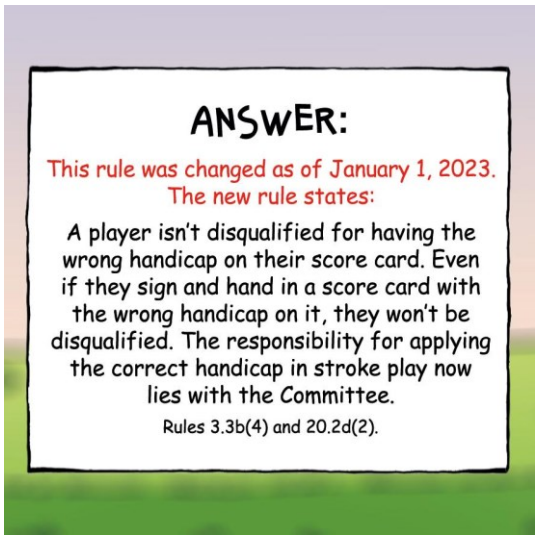
Cuando se usa un sistema electrónico de anotación de resultados y el jugador o el *Marcador* pierden la conectividad de internet o se produce un problema técnico, los jugadores deberían informar del problema al *Comité* tan pronto como sea posible y no más tarde que inmediatamente después de completar la vuelta


OH NO, THEY PUT THE WRONG HANDICAP ON MY SCORE CARD. I HAVE TO RUN BACK TO HAVE IT CORRECTED.


THERE'S NO TIME FOR THAT, YOU'LL BE LATE FOR OUR TEE TIME.

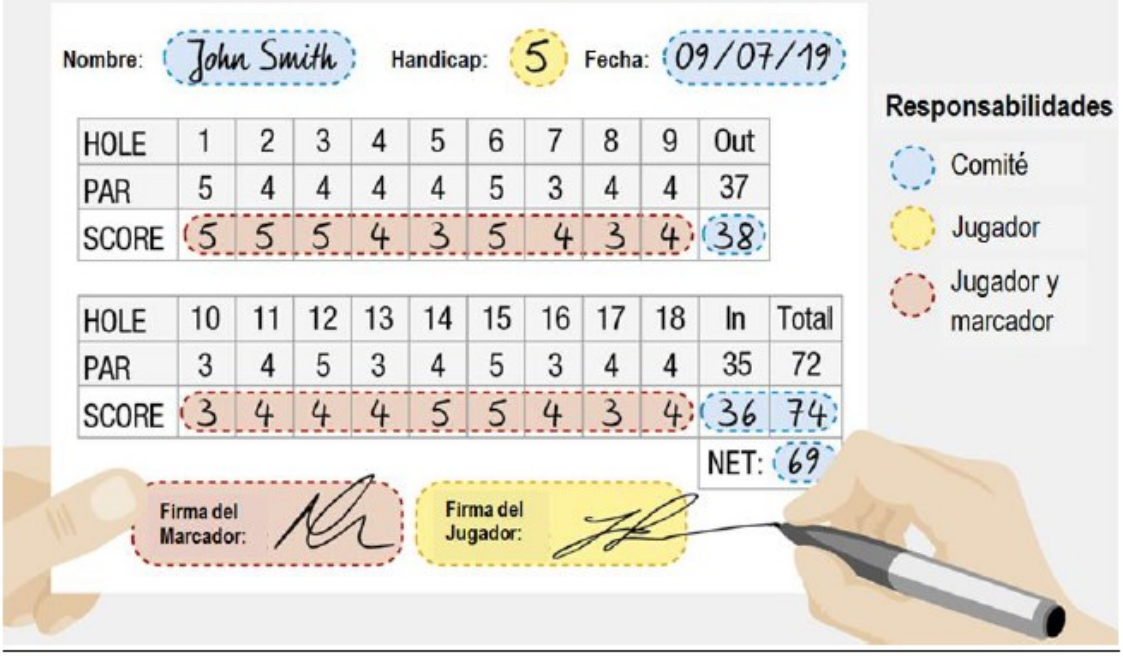

BETTER 2 PENALTY STROKES FOR TEEING OFF LATE THAN BEING DISQUALIFIED FOR PLAYING WITH THE WRONG HANDICAP.


QUESTION:
Is it true that a player is disqualified in stroke play if they tee off with the wrong handicap on their score card?


ANSWER:
This rule was changed as of January 1, 2023. The new rule states:
A player isn't disqualified for having the wrong handicap on their score card. Even if they sign and hand in a score card with the wrong handicap on it, they won't be disqualified. The responsibility for applying the correct handicap in stroke play now lies with the Committee.
Rules 3.3b(4) and 20.2d(2).

3.3c Dejar de Embocar

DIAGRAMA 3.3b: TARJETA DE SCORE RESPONSABILIDADES EN JUEGO POR GOLPES CON HANDICAP



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74
										NET:	69

Un jugador debe *embocar* en cada *Hoyo* de una *Vuelta*. Si el jugador deja de *embocar* en algún *Hoyo*:

- El jugador deberá corregir el error antes de jugar un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o, para el caso del último *Hoyo* de la *Vuelta*, antes de entregar la *Tarjeta de Resultados.*
- Si no se corrige el error a tiempo, el jugador está descalificado.

Véase Reglas 21.1, 21.2 y 21.3 (Reglas para otras modalidades de *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) (*Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey*) en las que los resultados son diferentes y el jugador no es descalificado si no *emboca*).

48. En el *Juego por Golpes*, A y B fueron nombrados por el *Comité* como *Marcadore*s para uno y otro. Durante la vuelta, C se unió a ellos como espectador y desde ese momento C anotó las tarjetas de A y B, las firmó y se las devolvió a A y B. A y B firmaron las tarjetas y las devolvieron al *Comité*. Si el error es descubierto antes de que el resultado de la competencia se cierre, A y B deben ser descalificados.

Falso. R 3.3b

26 A marker knew that the player whose Resultadocard they were marking had breached a Rule getting a penalty that they were unaware of. The marker failed to notify the player of the penalty and certified their Resultadocard anyway. The marker should be disqualified. True or False?

26 Answer: True. Interpretation 3.3b(1)/1.

26 Note: Although Rule 3.3b(1) does not apply a penalty for knowingly certifying a wrong Resultado for another player, it is not in the spirit of the game. Therefore, the Committee should disqualify the marker for serious conduct under Rule 1.2a.

27 A marker does not have to certify a player's Resultadocard if they cannot agree with the player their Resultado for a hole. True or False?

27 Answer: True. Interpretation 3.3b(1)/2.

27 Note: A marker is not required to certify a hole Resultado that they believe is wrong. The Committee should consider the available facts and then make their decision as to the player's Resultado for the hole in question.

Q.78 Cuando un *Marcador* firma la *Tarjeta de Resultados* de un jugador, certifica la precisión de cada una de las puntuaciones brutas de la ronda. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Marcador* y R 3.3b (1).

Q.25 En *Stroke Play*, es responsabilidad del *Marcador* anotar y certificar las puntuaciones de los *Hoyos* del jugador en la *Tarjeta de Resultados*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.3b (1).

37. En el *Juego por Golpes*, si el *Comité* no asigna un *Marcador* para un jugador, el jugador puede elegir su *Marcador* de una manera aprobada por el *Comité*.

Verdadero. R 3.3b

28 A Committee may require players to use a Resultadocard other than a paper Resultadocard, such as a mobile scoring application, but the Committee has no authority to impose a penalty for failing to enter Resultados elsewhere, such as a comPuter for handicapping purposes. True or False?

28 Answer: True. Interpretation 3.3b(2)/1.

28 Note: The Committee has no authority to impose a penalty under Rule 3.3b(2) for failing to enter Resultados elsewhere, but they may apply a penalty under a Code of Conduct (Rule 1.2b) or provide a disciplinary sanction, such as revoking entry into the next competition, for players who fail to do so.

29 If a change is made to a player's Resultadocard both they and their marker must initial or certify in some other way the change that was made. True or False?

29 Answer: False. Interpretation 3.3b(2)/2.

29 Note: The player and the marker's certification apply to all hole Resultados, including those that were changed.

30 If a marker leaves the course with a player's Resultadocard and cannot be contacted before the competition ends the player is disqualified. True or False?

30 Answer: False. Interpretation 3.3b(2)/3.

30 Note: In this circum*Stance*, the Committee should accept certification of the player's Resultados by someone who saw the round. If no one else is available, the Committee itself can certify the player's Resultados.

Q.237 Después de terminar su *Vuelta* en el *Juego por Golpes*, el jugador debe asegurarse de que su *Marcador* certifique los resultados de los *Hoyos* en su tarjeta de puntuación antes de devolverlos al *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.3b (2).

Q.382 Si tanto el jugador como su *Marcador* aceptan que se cometió un error en la tarjeta de puntuación del jugador que fue de*Vuelta* al *Comité*, pueden recuperar la tarjeta de puntuación y hacer la corrección. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.3b (2),

40. En una competición a dos días, un jugador no firmó su *Tarjeta de Resultados* del primer día. El error no fue descubierto hasta cerca del final de la segunda vuelta del segundo día. El jugador no sabía que la *Tarjeta de Resultados* no estaba firmada. No hay penalización.

Falso. R 3.3b (2)

45. En el *Juego por Golpes*, un jugador completa su vuelta y antes de devolver la *Tarjeta de Resultados* se da cuenta que su *Marcador* no la ha certificado. El jugador y el *Comité* no pueden localizar al *Marcador* para corregir este error. No hay penalización.

Verdadero. R 3.3b (2). Excepción.

31 A player returns a Resultadocard where it is obvious that they have entered their front nine Resultados against the back nine boxes and vice versa. The Committee must disqualify the player if any hole Resultado on the Resultadocard is lower than actually taken on that hole. True or False?

31 Answer: True. Interpretation 3.3b(3)/1.

31 Note: Under Rule 3.3b, each hole Resultado on the Resultadocard must be identifiable to the correct hole. If the mistake is corrected by altering the hole numbers it should be accepted.

Q.390 Un jugador siempre queda descalificado si devuelve una *Tarjeta de Resultados* al *Comité* con un resultado incorrecto para cualquier *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.3b (3).

Q.484 Un *Comité* debería descalificar a un jugador por devolver un resultado pora un *Hoyo* que no incluyera una penalización, incluso si el jugador no sabía que había infringido la R. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción a la R 3.3b (3).

Q.661 En su *Hoyo* final de la *Vuelta* un jugador juega una *Bola Equivocada*, la cual había jugado erróneamente por su bola original en un área de rough profundo. Después de haber devuelto su *Tarjeta de Resultados* al *Comité*, se dieron cuenta de que la bola con el que había terminado no era su bola. El *Comité* debería agregar una penalización de dos *Golpes* a su resultado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 3.3b (3).

52. En un *Juego por Golpes* de 72 *Hoyos*, un jugador devolvió una tarjeta de puntuación para la primera vuelta con un resultado más bajo que el realmente hecho en el *Hoyo* 12 donde incurrió en una penalización por eliminar un *Objeto de Límites* (una estaca) que interfería con su *Stance*. El jugador no sabía que tenía penalización. El error del jugador es descubierto antes de que se cierre la competición. El *Comité* debe añadir la *Penalización General* al resultado del jugador para el *Hoyo* 12 de la primera vuelta. Además, el *Comité* debe agregar la penalización adicional por entregar una tarjeta con un resultado equivocado del jugador en el *Hoyo* 12. No hay penalización de descalificación.

Falso. R 3.3b (3)

13. RULES 3.3b(3), 5.3a and 5.4

Which does NOT result in a penalty of disqualification to a player?

A. Returning a Resultadocard with a Resultado for a hole higher than the actual Resultado.
B. Arrives at the starting point more than five minutes after the player's starting time without exceptional circum*Stance*s preventing him from starting on time.
C. Not remaining throughout the round in the group set by the Committee when the Committee does not approve a change either before or after it happens.
D. Returning a Resultadocard without the marker's certification.

Answer is A (NOT). The player is responsible for the correctness of the Resultado recorded for each hole. However, if a Resultado higher than actually taken is recorded, then the higher Resultado stands without penalty, Rule 3.3b(3):

B. The player must start at and not before the time set by the Committee, Rule 5.3a, but with exceptions. If the player arrives at the starting point, ready to play, no more than five minutes late, the player gets a penalty of two strokes. If there are exceptional circum*Stance*s preventing him from starting on time, in such a case, there would be no penalty. Otherwise the penalty is disqualification.

C. When the Committee has arranged a specific group, the players must remain throughout the round in the group set by the Committee unless the Committee approves a change either before or after it happens, Rule 5.4b.

D. It is a responsibility of the player to ensure that the marker has certified the Resultadocard before it is returned to the Committee, Rule 3.3b(2)

32 In a 9-hole strokes competition a player whose handicap was 18 entered their handicap as 9 on their Resultadocard. They are disqualified. True or False?

32 Answer: False. Interpretation 3.3b(4)/1.

32 Note: However, the Committee must take their full handicap as being 9 for the 18 holes and Resultado them accordingly. In net-Resultado stroke-play competitions, it is the player's responsibility to ensure that their handicap for the course and tees being played is shown on their Resultadocard. The Committee is responsible for applying any handicap allowances and adjustments.

33 A Committee supplied each player with a pre-printed Resultadocard containing the date, their name and handicap. Without realising that their handicap was wrong, giving them an extra stroke for the 18-hole competition, a player returned their signed Resultadocard. They are disqualified even though their hole Resultados were correct and the wrong handicap was due to a Committee error. True or False?

33 Answer: True. Interpretation 3.3b(4)/2.

33 Note: It is the player's responsibility to make sure that the right handicap is shown on their Resultadocard before returning it.

Q.124 No hay penalización en el *Juego por Golpes* si un jugador declara un hándicap inferior al que tiene derecho. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.3b (4).

Q.305 En *Stroke Play*, un jugador no es penalizado si comete un error al sumar su resultado bruto total para la *Vuelta*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.3b (5).

34 During a round a player's marker has to leave the course for an emergency, but returns 3 holes later and goes through the player's Resultados on those holes stroke by stroke before entering them on the player's Resultadocard. The player is still disqualified. True or False?

34 Answer: True. Interpretation 3.3b/1.

34 Note: Players must be accompanied by a marker for the entire round. The player should have asked another person to serve as their marker, or if that was not possible, they should have stopped play until their marker returned or another marker could be assigned.

35 Before returning their Resultadocard a player mistakenly certified their Resultados with their initials in the marker's box on the Resultadocard and the marker did the same with their initials in the player's box. The player is disqualified. True or False?

35 Answer: False. Interpretation 3.3b/2.

35 Note: There is no penalty if the correct information is mistakenly entered on the Resultadocard in a place other than where it was expected to be, except that each hole Resultado on the Resultadocard must be identifiable to the correct hole. Also, there is no penalty if initials are used to certify, rather than the full name.

36 A Committee issued players with their competition Resultadocards, but a player and their marker mistakenly exchanged cards, with the player's Resultados recorded on the marker's Resultadocard and the marker's on the player's Resultadocard. As the Resultados were correct and both Resultadocards were signed, the Committee should accept them, provided the players advise the Committee which Resultadocard belongs to which player. True or False?

36 Answer: True. Interpretation 3.3b/2.

36 Note: As the nature of this mistake is administrative, there is no time limit on making such a correction, Rule 20.2d/1.

37 A player lost the original Resultadocard provided by the Committee. They completed another Resultadocard with their name, handicap and gross Resultados for each hole, signed it and got their marker to sign it, before returning it in the competition box. The Committee should accept the substituted Resultadocard. True or False?

37 Answer: True. Interpretation 3.3b/3.

37 Note: Although a player should return the Resultadocard that they were given by the Committee, Rule 3.3b does not require the same Resultadocard to be returned if it was damaged or misplaced.

Q.662 El *Marcador* del jugador debe ser identificado por el *Comité* o elegido por el jugador de una manera aprobada por el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.3b.

Q.534 En una competición por *Golpes* individual, el jugador debe embocar la bola en cada *Hoyo* o será descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.3c y R 6.5.

3. En el *Juego por Golpes*, si un jugador no logra embocar en el *Hoyo* final de una vuelta está descalificado si no corrige el error antes de abandonar el *Green*.

Falso. R 3.3c

21.- En el *Juego por Golpes*, un jugador es responsable de anotar el número total de *Golpes* en su *Tarjeta de Resultados*.

Falso. R 3.3b



RULE 4 The Player's Equipment

Regla 4 El *Equipamiento* del Jugador

Propósito de la Regla: La Regla 4 describe el *Equipamiento* que los jugadores pueden utilizar durante una *Vuelta*. Basado en el principio de que el golf es un juego desafiante en el que el éxito del jugador debería depender de su juicio, destreza y habilidades, el jugador:

- Deberá utilizar palos y bolas que sean conformes con las Reglas,
- Está limitado a no más de 14 palos, y
- Está limitado en el uso de otro *Equipamiento* que proporcione ayuda artificial a su juego.

Para conocer los requisitos detallados de palos, bolas y otro *Equipamiento*, así como el proceso para la consulta y envío de los mismos para su conformidad, véanse las *Reglas de Equipamiento.*

4.1 Palos

4.1a Palos Permitidos para Realizar un *Golpe*

(1) Palos Conformes

Al ejecutar un *Golpe*, un jugador deberá utilizar un palo que sea conforme con los requerimientos de las *Reglas de Equipamiento* cuando:

- Es nuevo, o
- Sus características de juego han sido modificadas de alguna manera (pero ver Regla 4.1a(2) cuando un palo es dañado durante la *Vuelta*).

Pero si las características de juego de un palo conforme cambian debido al desgaste por un uso normal, sigue siendo un palo conforme.

Las "características de juego" de un palo son cualquier parte, característica o propiedad que afecte a la forma en que el palo se comporta o ayuda a la alineación, incluyendo, pero sin limitarse a ello, el peso, la base del palo (lie), o el ángulo de inclinación (loft), las características de alineación y los accesorios externos permitidos.

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

Un uso normal incluye *Golpes*, *Golpes* de práctica y swings de práctica, así como acciones tales como sacar un palo y reponerlo en la bolsa de golf. Si se produce un desgaste por un uso normal, el palo del jugador es tratado como conforme, y puede continuar utilizándolo.

Ejemplos de desgaste por un uso normal incluyen cuando:

- Material dentro de la cabeza del palo se ha soltado y puede sonar durante el *Golpe* o cuando se sacude la cabeza del palo.
- Se ha formado en la empuñadura del palo, donde se colocan los dedos pulgares, una marca de desgaste.
- Se ha formado una depresión en la cara del palo por un uso repetido.
- Las estrías de la cara del palo están desgastadas.

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

Si un jugador ejecuta un *Golpe* con un palo no conforme, el jugador no está descalificado si el *Golpe* no cuenta en el resultado del jugador.

0Ejemplos de cuando un jugador no incurre en penalización por ejecutar un *Golpe* con un palo no conforme incluyen cuando:

- El jugador utilizo el palo para ejecutar un *Golpe* a una *bola provisional,* pero la bola nunca llego a estar en *juego*.
- El jugador utilizo el palo para ejecutar un *Golpe*, pero el *Golpe* fue cancelado.
- El jugador utilizo el palo para ejecutar un *Golpe* a una segunda bola bajo la Regla 20.1c(3), pero esa bola no fue la que contó para su resultado.

(2) Uso, Reparación o Sustitucuión de un Palo Dañado Durante la *Vuelta*

Si un palo conforme es dañado durante una *Vuelta* o mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a, excepto en casos de abuso, el jugador puede repararlo o sustituirlo por otro palo.

Pero, sin importar la naturaleza o la causa del daño, el palo dañado será tratado como conforme para el resto de la *Vuelta*, (**pero** no durante un desempate en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), lo que constituye una nueva *Vuelta*).

Para el resto de la *Vuelta*, el jugador puede:

- Seguir utilizando el palo dañado, o
- Excepto en casos de abuso, repararlo o sustituirlo por otro palo (ver Regla 4.1b(4)).

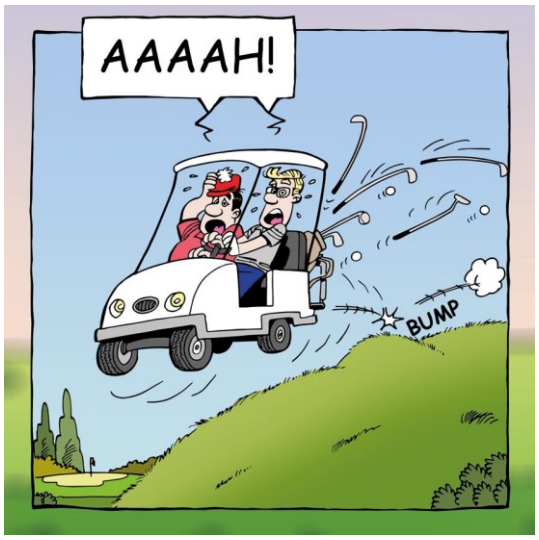
Si el jugador sustituye el palo dañado por otro palo, el jugador debe, antes de realizar otro *Golpe*, declarar el palo dañado fuera de juego usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

"Dañado durante una *Vuelta*" significa cuando cualquier parte, característica o propiedad de un palo se cambia o modifica debido a cualquier acción llevada a cabo durante la *Vuelta* (incluyendo mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a), y puede ser:

- Por el jugador (al ejecutar un *Golpe* o realizar un *swing* de práctica con el palo, al meterlo o sacarlo de la bolsa, si se le cae o se apoya en él, o si lo tira o hace mal uso de él), o
- Por cualquier otra persona, *Influencia Externa* o *Fuerzas Naturales*.

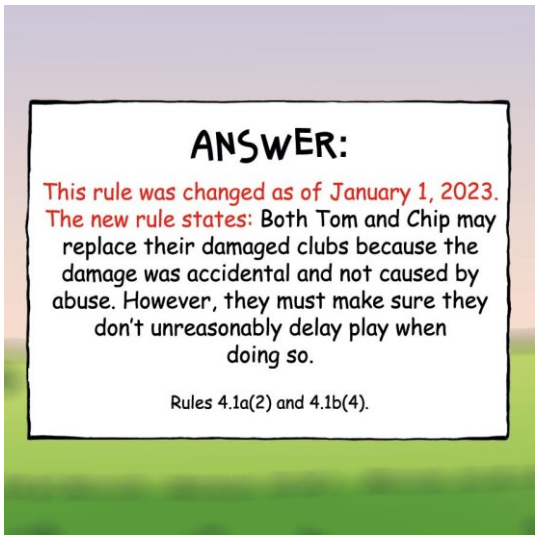
Pero un palo no ha sido "dañado durante una *Vuelta*" si sus Características de juego son deliberadamente cambiadas por el jugador durante la *Vuelta*, como se describe en la Regla 4.1a (3).

Regla 4.1a(2) Uso, Reparación o Sustitución de un Palo Dañado Durante la Vuelta. La Regla ha sido modificada para permitir a un jugador sustituir un palo dañado, siempre que el palo no haya sido dañado por abuso.









4.1a(2)/1 Significado de "Reparar"

Ejemplos de reparar incluyen:

- Volver a colocar cinta de plomo desprendida al ejecutar un *Golpe*. Dada la naturaleza de la cinta de plomo, si la misma no permaneciera en el palo en la misma posición al re0ponerla, se puede utilizar una nueva cinta.
- Apr0etar palos dotados con mecanismos de ajuste que pueden desprenderse o aflojarse dura0nte la *vuelta*, pero no incluye el ajustar el palo a un modo o configuración difere00nte.

(3) Cambiar Deliberadamente las Características De Juego del Palo Durante la *Vuelta*

Un jugador no debe ejecutar un *Golpe* con un palo cuyas Características de juego hayan sido modificadas deliberadamente durante la *Vuelta* (incluyendo mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a):

- Mediante el uso de una función ajustable o cambiando físicamente el palo (**excepto** cuando está permitido reparar el daño bajo la Regla 4.1a(2)), o
- Aplicando cualquier sustancia a la cabeza del palo (excepto para limpiarla) para afectar como actúa al ejecutar un *Golpe*.

Excepción – Palo Ajustable Restaurado a su Posición Original o Accesorio Externo No Permitido Quitado: No hay penalización y el palo puede ser usado para realizar un *Golpe* en las dos situaciones siguientes:

- Si las Características de juego de un palo se cambiaron mediante el uso de una función ajustable y, antes de que sea utilizado para ejecutar un *Golpe*, se restaura lo más posible a su posición original, ajustando la Característica nuevamente a la posición donde estaba.
- Un accesorio externo no permitido (tal como un adhesivo o pegatina en la cara del palo) es quitado del palo antes de utilizar el palo para realizar un *Golpe*.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* Infringiendo la Regla 4.1a: Descalificación

- No hay penalización bajo esta Regla por simplemente tener (pero no ejecutar un *Golpe*) un palo no conforme o un palo cuyas Características de juego fueron deliberadamente modificadas durante la *Vuelta*.
- **Pero** dicho palo sigue contando para el límite de 14 palos contenida en la Regla 4.1b (1).

1. Quitar un Accesorio Externo No Permitido:

Durante una vuelta, si un jugador descubre un accesorio externo no permitido en su palo (como un adhesivo o pegatina en la cara del palo), puede quitarlo sin penalización y el palo puede ser usado para realizar un *Golpe* siempre que el palo sea ahora conforme.

Si el jugador no quita el accesorio externo no permitido y ejecuta un *Golpe* con el palo no conforme, el jugador es descalificado. (Añadido 4/2022)

4.1b Límite de 14 Palos; Compartir, Añadir o Sustituir Palos Durante una *Vuelta*

(1) Límite de 14 palos

Un jugador no debe:

- Comenzar una *Vuelta* con más de 14 palos, o
- Tener más de 14 palos durante la *Vuelta*.

Este límite incluye todos los palos llevados por o para el jugador. **Pero** no incluye las partes de un palo roto y los componentes separados (como la cabeza del palo, la varilla o la empuñadura) que estén siendo llevados por o para un jugador al comienzo de su *Vuelta*.

Si el jugador inicia una *Vuelta* con menos de 14 palos, puede añadir otros durante la *Vuelta* hasta un máximo de 14 (ver Regla 4.1b (4) para las restricciones existentes). Un palo se considera añadido cuando el jugador realiza su siguiente Golpe con cualquier palo mientras el palo añadido está en posesión del jugador.

Cuando el jugador advierte que está infringiendo esta Regla, al tener más de 14 palos, debe retirar del juego inmediatamente el palo o palos en exceso antes de realizar otro *Golpe*, siguiendo el procedimiento de la Regla 4.1c (1):

- Si el jugador comenzó con más de 14 palos, puede escoger qué palo o palos declarará fuera de juego.
- Si el jugador añade palos en exceso durante una *Vuelta*, esos palos añadidos son los que debe declarar fuera de juego.

Después de que su *Vuelta* haya comenzado, si el jugador recoge el palo que se dejó olvidado otro jugador o un palo es colocado erróneamente en la bolsa del jugador sin su conocimiento, no se considerará como uno de los palos del jugador a efectos del límite establecido de 14 palos **(pero** no debe usarse).

4.1b/1 Cómo Aplicar la Penalización para Ajustar el Match Una Vez que Cualquier Jugador Ha Comenzado el Hoyo Durante el Match

Si cualquier jugador en un match ya ha comenzado el juego de un hoyo cuando se descubre una infracción de la Regla 4.1b, la penalización para ajustar el match se aplica al completar el hoyo en juego. Si el jugador que ha infringido la Regla no ha comenzado ese hoyo, se encuentra entre dos hoyos y no hay infracción en el siguiente hoyo.

Por ejemplo, después de completar el primer hoyo, el jugador realiza su golpe de salida en el segundo hoyo. Antes de que el *Contrario* realice su golpe de salida, el *Contrario* se da cuenta de que lleva 15 palos, infringiendo la Regla 4.1b(1). Dado que el *Contrario* no ha comenzado el segundo hoyo, el resultado del match solo se ajusta en un hoyo a favor del jugador, pero el resultado de match no se ajusta hasta que el segundo hoyo se complete, dado que el segundo hoyo comenzó cuando el jugador realizó su golpe de salida.

4.1b(1)/1 Los Palos Transportados para el Jugador Cuentan Dentro del Límite de 14 palos

El límite de los 14 palos se aplica a cualquier palo que está siendo llevado por el jugador, su *Caddie*, o cualquier otra persona a la que se le ha pedido que los lleve.

Por ejemplo, si un jugador comienza la *vuelta* con 10 palos y pide a otra persona que camina junto con el grupo que lleve 8 palos adicionales para que el jugador los pueda ir añadiendo a su bolsa durante la *vuelta*, se considera que el jugador ha comenzado la *vuelta* con más de 14 palos.

4.1b(1)/1 Una Cabeza de Palo y una Varilla Separadas No Constituyen un Palo

Con respecto a la Regla 4.1b(1), las partes separadas de un palo no son un palo y no cuentan para el límite de los 14 palos del jugador.

Por ejemplo, si un jugador comienza su *vuelta* con 14 palos y lleva además componentes sueltos de palos, se considera que el jugador lleva solo 14 palos y no hay infracción de la Regla 4.1b(1)

4.1b(1)/2 Un Palo Roto en Pedazos No Cuenta Dentro del Límite de 14 Palos

Un palo que se ha roto en pedazos no cuenta para el límite de 14 palos del jugador aun cuando el jugador comienza la *Vuelta* con ese palo roto.

Por ejemplo, mientras está realizando tareas de calentamiento en la zona de práctica, el palo de un jugador se rompe justo debajo del grip y el jugador comienza la *Vuelta* con ese palo roto en su bolsa. Ese palo no cuenta como uno de los 14 palos que el jugador tiene permitidos llevar.

4.1b(1)/4 Un Palo se Considera Añadido Cuando se ha Ejecutado el Siguiente *Golpe*

Un palo se considera añadido cuando el jugador ejecuta su siguiente *Golpe* con cualquier palo mientras el palo añadido está en posesión del jugador.

Esto se aplica tanto si el jugador tenía o no derecho a añadir o sustituir un palo.

Por ejemplo, si un jugador que comienza la vuelta con 14 palos decide cambiar su putter por otro putter entre el juego de dos *Hoyos* y lo hace sin demorar irrazonablemente el juego, el jugador no es penalizado si se da cuenta de su error y lo corrige antes de ejecutar el siguiente *Golpe* con cualquier palo.

(2) No se Comparten Palos

Un jugador solo podrá usar los palos con los que empezó o añadió, como se autoriza en (1):

- El jugador no ejecutará ningún *Golpe* con un palo en uso por otra persona que está jugando en el *Campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competición diferente).
- Cuando el jugador descubra que ha infringido esta Regla al ejecutar un *Golpe* con el palo de otro jugador, debe poner inmediatamente ese palo fuera de juego antes de realizar otro *Golpe* usando el procedimiento de la Regla 4.1c (1).

Véanse las Reglas 22.5 y 23.7 (excepción limitada en las formas de juego de *Compañeros*, que permite a los mismos compartir palos si no suman más de 14 palos entre ellos).

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

Las Reglas no restringen que varios jugadores (como por ejemplo *Compañeros*) puedan llevar sus palos en una misma bolsa. Sin embargo, para reducir el riesgo de incurrir en penalización bajo la Regla 4.1b, los jugadores deberían asegurarse de que los palos sean claramente identificables a cada jugador.

4.1b(2)/2 No esta Permitido Compartir Palos para *Golpes* que Cuentan en el Resultado del Jugador

La prohibición con respecto a compartir palos se aplica solo a los *Golpes* que cuentan para el resultado del jugador. No se aplica a los swings de práctica, *Golpes* de práctica o *Golpes* ejecutados después de que el resultado de *Hoyo* está decidido.

Por ejemplo, no hay penalización bajo la Regla 4.1b si, entre el juego de dos *Hoyos*, un jugador pide prestado el putter de otro jugador y ejecuta varios putts de práctica en el *Green* del *Hoyo* recién acabado.

(3) No se Sustituyen los Palos Perdidos

Si un jugador comenzó la *Vuelta* con 14 palos o añadió otros hasta el límite de 14 y posteriormente pierde alguno de ellos durante la *Vuelta* o mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a, el jugador no debe sustituirlo por otro palo.

Regla 4.1b(3) Aclaraciones:

Ver la sección de Procedimientos del *Comité* al final de este documento para la RLM G-9 Sustitución de Palos Rotos o con Daños Considerables.

(4) Restricciones al Añadir o Sustituir Palos

Al añadir o sustituir un palo bajo la Regla 4.1a(2) o Regla 4.1b(1), un jugador no debe:

- Demorar indebidamente el juego (ver Regla 5.6a), o
- Añadir o pedir prestado un palo de cualquiera que está jugando en el *Campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competición diferente), o
- Ensamblar un palo con componentes llevados por o para el jugador o cualquier otro jugador que está jugando en el *Campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competición diferente).

Cuando el jugador descubra que ha infringido esta Regla al añadir o sustituir un palo cuando no estaba permitido, el jugador debe declarar inmediatamente ese palo fuera de juego, antes de realizar otro *Golpe* usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

Si el jugador realiza un *Golpe* con un palo que está siendo llevado después de haber sido declarado fuera de juego antes de comenzar la *Vuelta* (Regla 4.1c(2) o durante la *Vuelta* (Regla 4.1c(1), está **descalificado** bajo la Regla 4.1c(1).

Penalización por Infringir Regla 4.1b: La penalización se aplica en base al momento en que el jugador descubre la infracción:

- *El Jugando Descubre la Infracción Mientras Juega el Hoyo*. La penalización se aplica al finalizar el *Hoyo* en juego. En *Match Play (Juego por Hoyos)* el jugador debe completar el *Hoyo*, computar el resultado del *Hoyo* al resultado del match y luego aplicar la penalización para ajustar el resultado del match.
- *El Jugando Descubre la Infracción Entre el Juego de Dos Hoyos*: La penalización se aplica al *Hoyo* recién completado, no al *Hoyo* siguiente.

Penalización en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) – Se Ajusta el Resultado del Match Restando *Hoyos* con un Máximo de Dos *Hoyos*:

- Es una penalización para ajustar el match – no es lo mismo que una penalización de pérdida de *Hoyo*.
- Al final del *Hoyo* en juego o recién completado, se ajusta el resultado del match restando **un *Hoyo*** por cada *Hoyo* en el que hubo infracción, con una **deducción máxima de dos *Hoyos*** en la *Vuelta*.
- Por ejemplo, si un jugador que comenzó con 15 palos descubre la infracción mientras está jugando el *Hoyo* 3 y posteriormente gana el *Hoyo* para ponerse tres arriba en el match, se aplica el ajuste máximo de dos *Hoyos* y ahora el jugador irá uno arriba en el match.

Penalización en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) – Dos *Golpes de Penalización*, Máximo de Cuatro *Golpes*. El jugador incurre en la ***Penalización General*** (dos *Golpes de Penalización*) para cada *Hoyo* en el que se produjo la infracción, con un **máximo de cuatro *Golpes de Penalización*** en la *Vuelta* (se añaden dos *Golpes de Penalización* a los dos primeros *Hoyos* en los que hubo infracción).

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

La Regla 4.1b(4) restringe a un jugador el ensamblar un palo con piezas que el pueda llevar o que cualquier otra persona pueda llevar para el. Dicha Regla no restringe al jugador de recoger piezas para ensamblar un palo o piezas que le hayan sido proporcionadas.

Por ejemplo, si a un jugador le está permitido añadir un palo (ver Regla 4.1b(1)) o reponer un palo dañado (ver Regla 4.1b(3)), los componentes de un palo llevados desde la casa club (como por ejemplo de la taquilla del jugador), de la tienda de golf o del camión de fabricante, u otras localizaciones similares, no se consideran como "llevados por alguien para el jugador durante la *vuelta*" y está permitido ser ensamblados por el jugador o cualquier otra persona.

4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego

(1) Durante la *Vuelta*

Cuando un jugador descubre durante una *Vuelta* que está infringiendo la Regla 4.1b, el jugador, debe llevar a cabo una acción que claramente identifique cada uno de los palos que están siendo declarados fuera de juego antes del siguiente *Golpe*.

Esto puede ser llevado a cabo:

- Informando esto al *Contrario* en *Match Play (Juego por Hoyos)* o al *marcador* u otro jugador del grupo en *Stroke Play (Juego por Golpes)*, o
- Realizando cualquier otra acción clara (como colocar el palo al revés en la bolsa, depositándolo en el suelo del carro de golf o entregándolo a otra persona).

El jugador no debe ejecutar ningún *Golpe* durante el resto de la *Vuelta* con cualquier palo declarado fuera de juego.

Si un palo declarado fuera de juego es de otro jugador, ese otro jugador puede continuar usándolo.

Penalización por infringir Regla 4.1c (1): Descalificación

(2) Antes de la *Vuelta*

Si un jugador descubre justo antes de empezar una *Vuelta* que accidentalmente tiene más de 14 palos, debería intentar depositar el palo o los palos en exceso en otro lugar.

Pero, como opción sin penalización:

- El jugador puede declarar cualquier palo en exceso fuera de juego antes de iniciar la *Vuelta*, usando el procedimiento contenido en (1), y
- Los palos en exceso los puede llevar (**pero** no utilizar) durante la *Vuelta* y no cuentan para el límite de 14 palos.

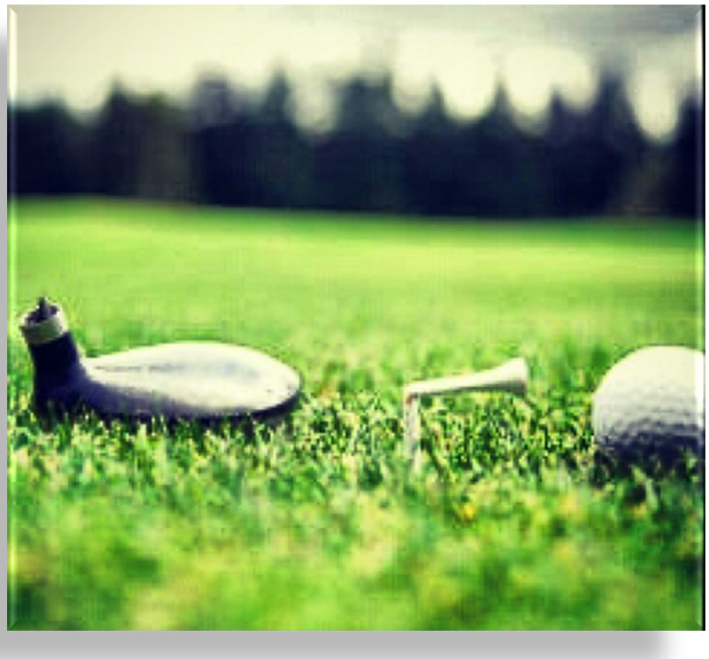
Si un jugador lleva deliberadamente más de 14 palos a su primera *Área de Salida* y comienza la *Vuelta* sin dejar fuera de juego los palos en exceso, esta opción no está permitida y se aplica la Regla 4.1b (1).



Regla 4.1c Aclaraciones:

1. **Palo Declarado Fuera de Juego No debe ser Usado Durante esa Vuelta:**

Si un palo en exceso fue declarado fuera de juego antes de una vuelta y se llevó durante la vuelta, o si un palo fue declarado fuera de juego durante la vuelta, no debe usarse durante el resto de esa vuelta. Esto incluye una situación en la que a un jugador le está permitido reemplazar un palo, y es una restricción adicional en la Regla 4.1b(4). (Añadido 12/2018)



38 A player tends to grip his clubs too tightly, resulting in wear on the grip where the thumbs are placed, causing an indentation. There will come a time where this wear will make the club non-conforming. True or False?

38 Answer: False. Interpretation 4.1a(1)/1.

38 Note: Wear through normal use does not change conformity.

Características de Juego

R 4.1a

"Características de Juego" se refiere a cualquier parte del palo que afecta a cómo esa parte del palo actúa al ejecutar un *Golpe*, tales como el grip, la varilla o vara, la cabeza o la base del palo (lie) o el ángulo de inclinación (loft) (incluyendo la base del palo (lie) o ángulo de inclinación (loft) de un palo ajustable).

Desgaste por un Uso Normal

R 4.1a, Interpretación 4.1a(1)/1

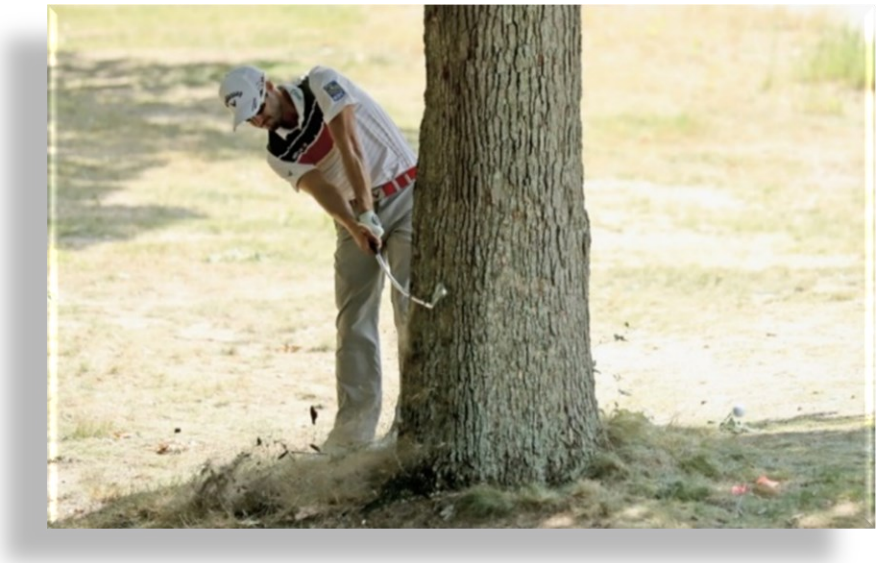
Uso normal incluye *Golpes*, *Golpes* de práctica y swings de práctica, como también actos como sacar y volver a colocar un palo dentro de la bolsa de palos. Si se desgasta debido al uso normal, el palo del jugador es tratado como conforme, y puede continuar usándolo en su estado usado.

Ejemplos de desgaste debido al uso normal incluyen cuando:

- Material dentro de una cabeza de palo se ha desprendido y puede hacer ruido durante el *Golpe* o cuando la cabeza es agitada.
- Una marca de desgaste se ha formado en el grip del palo, donde se colocan los pulgares.
- Una depresión formada en la cara del palo por reiterado uso.
- Las estrías en la cara del palo están deterioradas.

El *Equipamiento* del jugador – R 4.1

- Los palos deben ser conformes
- Usar o reparar un palo dañado durante la *Vuelta*
  - Continuar usándolo
  - Repararlo



NOTAS: *Equipamiento* del jugador

- Siempre se debe jugar con palos conformes
- Si las Características de juego han cambiado debido al uso normal, el palo continúa siendo conforme
- Si un palo es dañado durante una *Vuelta* (sin tener en cuenta del motivo del daño), el jugador no puede sustituirlo
- El jugador puede tratar el palo como conforme para el resto de la *Vuelta* y continuar usándolo
- O puede reparar el palo, pero utilizando la misma empuñadura, varilla y cabeza del palo original, pero no puede demorar el juego o reparar daños que existían antes de empezar la *Vuelta*
- **Excepción** - si el daño fue causado por una *Influencia Externa* o por una fuerza natural, el jugador puede sustituirlo.
- El límite máximo son 14 Palos
- Si el jugador empieza con menos, puede añadir palos hasta los 14 pero no puede: retrasar el juego, pedirlo prestado a cualquiera que esté jugando en el *Campo* o construir un palo de partes llevadas por cualquiera durante la *Vuelta*

Q.31 Si las Características de juego de un palo cambian debido al desgaste por el uso normal durante un período de años, sigue siendo un palo conforme. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1a (1).

Q.225 No hay penalización por llevar, pero no usar, un palo no conforme, siempre que el jugador no lleve más de 14 palos durante su Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1a.

39 A player has a driver that has an adjustable loft, which comes loose during a round. They are allowed to tighten it, providing they do not change it to a different setting. True or False?

39 Answer: True. Interpretation 4.1a(2)/1.

39 Note: The club's adjustment mechanism coming loose qualifies as damage during the round and may be repaired.

Dañado Durante una Vuelta

R 4.1a(2)

"Dañado durante una vuelta" significa que las Características de juego de un palo han cambiado debido a cualquier acto durante la vuelta (incluyendo mientras el juego está Interrumpido bajo la R 5.7a), y puede ser:

- Por el jugador (al ejecutar un *Golpe* o realizar un swing de práctica con el palo, al meterlo o sacarlo de la bolsa, si se le cae o se apoya en él, o si lo tira o hace mal uso de él), o
- Por cualquier otra persona, *Influencia Externa* o *Fuerzas Naturales*.

Reparar

R 4.1a(2), Interpretación 4.1a(2)/1

Ejemplos de reparar incluyen:

- Colocar nuevamente cinta de plomo que se desprendió del palo durante un *Golpe*. Dado la naturaleza de la cinta de plomo, si la misma no quedara en el mismo lugar en el palo, se puede usar una nueva.
- Ajustar palos con mecanismos ajustables que se aflojaron durante la vuelta, pero sin ajustar el palo a una configuración diferente.



El *Equipamiento* del jugador – R 4.1

- No se puede sustituir los palos perdidos o dañados
- Máximo 14 palos
- Si se empieza con menos de 14, puede añadirse durante la *Vuelta*



Q.193 Un jugador que daña su palo tirándolo contra la pared con frustración después de un mal Golpe, puede seguir jugando con él durante la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1a (2).

Q.620 No importa cómo se haya dañado el palo de un jugador durante una Vuelta, todavía se considera que se puede usar el resto de la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1a (2).

12. Un jugador deja un putt a una pulgada del agujero. Disgustado, golpea con su zapato la cabeza del putter y el impacto dobla la varilla cambiando las Características de juego. El jugador emboca con el putter dañado. El jugador está descalificado.

Falso. R 4.1a (2)



Q.236 Un jugador no puede usar una función ajustable de su driver para cambiar su loft durante una ronda. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1a (3).

35. En el *Juego por Golpes*, un jugador cambia Deliberadamente el loft de su wedge durante una vuelta pero sigue cumpliendo con las Reglas de *Equipamiento*. El palo no es usado durante la vuelta pero se usa durante un play-off. No hay penalización.

Verdadero. Reglas 4.1a (3) y 5.1

2. Un jugador que dañe su putter por enfado después del primer *Hoyo*, puede continuar usando el putter sin penalización para el resto de la vuelta.

Verdadero. R 4.1a

Palo

R 4.1b(1), Interpretación 4.1b(1)/1

Con respecto a la R 4.1b(1), partes separadas de un palo no son un palo y no cuentan para el límite de 14 palos del jugador.

40 Whilst practicing on the range the club face of a player's 3-iron separates from the shaft. They put the two pieces into their bag and borrow another club from the Pro Shop. Although they now have 14 clubs and the two broken pieces in their bag when they commence their round they do not get any penalty. True or False?

40 Answer: True. Interpretation 4.1b(1)/2.

40 Note: A club that has broken into pieces does not count towards the player's 14-club limit even when the player begins a round with that broken club.

41 A player starts with 12 clubs in their bag, but has a friend follow them around the course carrying 5 clubs. He may add 1 or 2 of these clubs to his bag during the round. True or False?

41 Answer: False. Interpretation 4.1b(1)/3.

41 Note: The 14-club limit applies to any clubs being carried by the player, their *Caddie*, or any other person they ask to carry clubs.

42 A player starts their round with 14 clubs, but no sand wedge, so they ask someone to fetch one and when they return place the club in their bag. They do not get a penalty unless they use this additional club later in their round. True or False?

42 Answer: False. Interpretation 4.1b(1)/4.

42 Note: A club is considered added when the player makes their next stroke with any club while the added club is in their possession.

Q.184 Un jugador que ya tiene 14 palos en su bolsa, encuentra un palo junto a un búnker y lo ponen en su bolsa, con la intención de entregarlo al final de su Vuelta. No recibe ninguna penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1b (1).

Q.276 Un jugador no debe comenzar una Vuelta con más de 14 palos o tener más de 14 palos durante su Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1b (1).

Q.290 Después de haber encontrado un palo en el Campo durante una Vuelta previa, un jugador se olvida de sacarlo de su bolsa y comienza una nueva Vuelta con sus propios 14 palos más el que había encontrado. No hay penalización si el palo encontrado no se usa durante la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.1b (1).

Q.666 Si un jugador comienza una Vuelta con 12 palos puede agregar 2 palos adicionales en cualquier momento durante la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1b (1).

24. Un jugador que comenzó una vuelta con 13 palos rompe su putter enojado, añade un palo a su bolsa y da un *Golpe*. No hay penalización.

Verdadero. Reglas 4.1b (1) y 4.1b (4)

11.- Un jugador en el *Juego por Golpes* comenzó una ronda con 13 palos. Durante los primeros nueve *Hoyos* el jugador rompió su putter por enfado. Después del noveno *Hoyo* compró otro putter en la tienda y lo usó por el resto de la vuelta. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador incurre en una penalización de dos *Golpes* en los *Hoyos* 10 y 11.
B) No hay penalización.
C) El jugador está descalificado.

B) R 4.1b (1)

43 While waiting for the group in front to hole out on a par-3, a player borrows a wedge from another player to try it out. They drop a ball and makes several practice pitches with it close to the teeing area. They get no penalty. True or False?

43 Answer: True. Interpretation 4.1b(2)/2.

43 Note: The prohibition against sharing clubs applies only to strokes that count in a player's Resultado. A player may practise putting or chipping on or near the teeing area of the next hole, Exception to Rule 5.5b.

Q.650 En un Four-Ball, un jugador que dejó su putter en el Green anterior puede tomar prestado el putter de su Compañero para usarlo mientras se está recuperando, para no demorar el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.1b (2).

Q.462 Un jugador que comienza una Vuelta con 14 palos y luego pierde su wedge al principio de una Vuelta puede Reponerla por otro wedge de la misma marca y modelo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.1b (3).

Q.511 El palo de un jugador se dañó cuando un vehículo de mantenimiento lo atropelló durante su recorrido. Pueden Reponerlo con cualquier palo que elija. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 4.1b (3).

Q.648 Un jugador que dañe uno de sus 14 palos durante el juego normal en una Vuelta no puede Reponerlo con otro palo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1b (3).

19. Un jugador comienza una vuelta con 14 palos. Durante una suspensión de juego, el jugador con su wedge golpea un árbol caído en una tormenta y el palo queda doblado. El jugador puede reponer el palo dañado por cualquier palo antes de reiniciar el juego.

Verdadero?? R 4.1b (3) Para mi FALSO no lo dañó la tormennta.

28. Un jugador usa uno de sus 14 palos como bastón mientras sube una colina y el palo se daña. El jugador puede sustituir el palo dañado por otro.

Falso. R 4.1b (3)

33. Un jugador daña a uno de sus 14 palos al realizar un *Golpe* durante una vuelta. En el intento del jugador de reparar el palo el jugador hace que se rompa. El jugador no puede sustituir el palo roto por otro.

Verdadero. R 4.1b (3)

43. Durante una suspensión de juego ordenada por el *Comité*, un jugador practicó en el *Campo* de práctica y cuando se reanuda el juego se da cuenta de que uno de sus palos lo dejó en el *Campo* de prácticas. Después de una breve búsqueda el palo no puede ser encontrado. El jugador puede sustituirlo por otro palo.

Falso. R 4.1b (3)

24. RULE 4.1b(3)

Which of the following clubs may a player replace with another club if the club was damaged during a round when the player started with 14 clubs?

A. A driver with a shaft slightly bent by the player in making a stroke.
B. A wedge with a loft significantly altered by the player in making a practice stroke.
C. A putter with a shaft loosened by the player "slamming" it into the player's golf bag.
D. A club broken when accidentally run over by a coach's golf cart.

Answer is D. If a player starts with 14 clubs and damages a club during the round, the player must not replace that club (Choices A, B, and C); but, there is an exception - if the player did not cause the damage, the player is allowed to replace the damaged club (Choice D), Rule 4.1b(3).

Llevado por Cualquiera para el Jugador Durante la Vuelta

R 4.1b(4), Interpretación 4.1b(4)/1

Si un jugador tiene permitido añadir un palo o sustituir un palo dañado, componentes de un palo traídos desde la casa club (como desde la taquilla del jugador), la tienda de golf, o desde el camión de un fabricante u otros lugares similares, no se consideran que son "llevados por cualquiera para el jugador" y pueden ser ensamblados por el jugador o cualquier otro.

Q.28 En la Tercera Área de Salida, antes de realizar un Golpe, un jugador que ya había perdido los primeros 2 Hoyos de un partido, descubre que comenzó la Vuelta con 15 palos en su bolsa. Ahora está 4 abajo después de 2 Hoyos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1b (4).

Q.249 En el JUEGO POR GOLPES (Stroke Play), si un jugador lleva 16 palos, recibe dos Golpe de Penalización por cada Hoyo donde ocurrió la infracción, con un máximo de cuatro Golpe de Penalización en la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.1b (4).

24. Un jugador que comenzó una vuelta con 13 palos rompe su putter enojado, añade un palo a su bolsa y da un *Golpe*. No hay penalización.

Verdadero. Reglas 4.1b (1) y 4.1b (4)

Q.396 En una competición Stableford, después de completar el Hoyo 3, un jugador se da cuenta de que ha llevado 15 palos e identifica el que quitara del juego. El Comité debe deducir cuatro puntos de su puntuación total de Stableford al final de la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción 1 a la R 21.1c (1) y R 4.1b.

(4.1a(2) y (4.1b(3)) Palo dañado durante una Vuelta o juego Interrumpido no se puede sustituir si el jugador causó el daño, pero se puede seguir usando el resto de la vuelta. Si lo repara, mismo grip, varilla, cabeza. Si el jugador no causó el daño puede sustituirlo por cualquier otro

4.1b(4) al añadir o sustituir un palo no lo puede pedir prestado a ningún jugador del *Campo* ni lo puede ensamblar

RESUMEN Palos (R 4.1)

¿Que está igual?

- Aún estás limitado a comenzar la vuelta con no más de 14 palos, pero puedes añadir otros para llevar el total de 14 si comenzaste con menos.
- Si comienzas con más de 14 palos, debes declarar inmediatamente cualquier exceso de palos fuera de juego y no usarlos.
- La penalización para un jugador que incumple la R de los 14 palos sigue limitada a un máximo de 4 *Golpes* por vuelta, con las penalizaciones añadidas a los dos primeros *Hoyos* jugados.
- Las Características de juego no deben cambiarse Deliberadamente durante la vuelta.
- Un play-off en *Juego por Golpes* es una nueva vuelta, por lo que un palo que se vuelve no conforme durante una vuelta no puede usarse en el play-off. Es importante recordar esto porque en un play-off en *Juego por Golpes*, puede que te encuentres usando un palo en el *Hoyo* 18 que no puedes usar unos minutos más tarde. El permiso para usar un palo dañado que de otro modo no sería conforme solo dura el resto de la vuelta en la que se dañó.

¿Qué es nuevo?

- Ahora no hay ninguna penalización por llevar un palo no conforme, solo por hacer un *Golpe* con él, pero este palo cuenta como uno de tus 14.
- No importa cómo dañes un palo durante una vuelta, incluso si es haciendo mal uso de él, puedes continuar usando el palo en su estado dañado, pero no se te permitirá cambiarlo. No habrá sustitución de palos en ningún supuesto en las nuevas R, con la única excepción del caso raro de que el daño sea causado por una *Influencia Externa*.
- Se te permitirá reparar el palo dañado lo mejor que puedas, pero estás limitado a los componentes originales del palo: el mismo grip, la misma varilla y la misma cabeza. Aún puedes hacer que alguien intente repararlo por ti, pero también debe usar las mismas partes del palo dañado.

- Si bien las Características de juego no deben cambiarse Deliberadamente durante la vuelta, si se cambian utilizando una Característica ajustable y esto se restaura a la configuración original antes de que se realice un *Golpe*, no hay penalización. La restricción para cambiar las Características de juego también se aplica cuando se suspende el juego, ya que todavía estás jugando la misma vuelta.
- Si descubres que tienes más de 14 palos poco antes de comenzar la vuelta, no hay penalización siempre que declares claramente que el palo (o palos) está fuera de juego y tomas alguna otra acción, como darles la vuelta en la bolsa ¡¡y no usarlos!! Los palos llevados de esta manera no contarán para tu total de 14, pero serás descalificado si utilizas alguno de ellos.

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una *Vuelta*

(1) Debe Jugarse con Bolas Conformes

Al ejecutar cada *Golpe*, un jugador debe utilizar una bola que sea conforme con los requerimientos contenidos en las Reglas de *Equipamiento*.

Un jugador puede obtener una bola conforme de cualquier otra persona para jugar, incluyendo otro jugador en el *Campo*.

4.2a(1)/1 Estatus de Una Bola que No Está en la Lista de Bolas Conformes

En una competición en la que el *Comité* no ha adoptado la Regla Local que requiere a los jugadores usar una marca y modelo de bola contenida en la Lista de Bolas de Golf Conformes vigente, un jugador puede utilizar las siguientes bolas de golf:

- Marcas y modelos que nunca han sido comprobadas – estas se suponen conformes y la carga de la prueba está en la persona que alega que no lo son.
- Marcas y modelos que aparecieron en una lista anterior pero que no han sido remitidas de nuevo para su inclusión en la Lista vigente - estas se suponen que continúan siendo conformes.

Sin embargo, las marcas y modelos que han sido comprobadas y encontradas no conformes según las Reglas de *Equipamiento* no deben ser usadas durante el juego, haya sido adoptada o no la Regla Local.

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

Si un jugador elige jugar una bola que está marcada como "X-Out" o "Práctica" por el fabricante, o una bola que ha sido restaurada, estas bolas son tratadas bajo las *Reglas de Equipamiento* como se describe a continuación:

- "X-Out" es el termino que se utiliza habitualmente para una bola de golf que un fabricante considera imperfecta (normalmente solo por razones estéticas, tal como errores en la pintura o en la impresión) y, por lo tanto, ha tachado el nombre de la marca. "Restaurada" se refiere a una bola de segunda mano que ha sido limpiada y

marcada como "restaurada" o una impresión o marca similar.

En ausencia de una clara evidencia que sugiera que una bola "X-Out" o "Restaurada" no es conforme con las *Reglas de Equipamiento*, un jugador tiene permitido utilizarlas.

Sin embargo, si el *Comité* ha adoptado la Regla Local de Lista de Bolas de Golf Conformes, dicha bola no debe ser utilizada incluso si las marcas de identificación en la bola en cuestión aparecen en la Lista.

- "Práctica" , las bolas de práctica son habitualmente bolas conformes a las que se les ha estampado la palabra práctica o una impresión o marca similar. Las bolas de "Práctica" son tratadas de la misma manera que otras bolas que ha menudo llevan el logotipo Característico de un club o *Campo* de golf, una compañía, una escuela u otro logotipo.

  Tales bolas pueden ser utilizadas incluso cuando el *Comité* ha adoptado como Regla Local la Lista de Bolas de Golf Conformes.

4.2a(1)/3 No Hay Penalización por Ejecutar un *Golpe* con una Bola No Conforme Cuando el *Golpe* No Cuenta

Si un jugador ejecuta un *Golpe* a una bola no conforme o a una bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Conformes cuando esta en vigor la Regla Local, el jugador no está descalificado si el *Golpe* no cuenta para el resultado del jugador.

Ejemplos de cuando un jugador no incurre en penalización cuando el jugador juega una bola que no está permitida:

- Como una *bola provisional*, pero la *bola provisional* nunca llego a estar en *juego*.
- Cuando el *Golpe* con esa bola fue cancelado.
- Como una segunda bola bajo la Regla 20.1c(3), pero esa bola no fue la que contó para su resultado.

(2) No Debe Jugarse con una Bola Deliberadamente Alterada

El jugador no debe ejecutar ningún *Golpe* con una bola cuyas características de juego hayan sido deliberadamente alteradas, como raspándola o calentándola o aplicándole cualquier sustancia (distinta a la utilizada para limpiarla)

Penalización por Ejecutar un *Golpe* Infringiendo Regla 4.2a: Descalificación.

4.2b Bola se Rompe en Pedazos Durante el Juego de un *Hoyo*.

Si la bola de un jugador se rompe en pedazos después de un *Golpe*, no hay penalización y el *Golpe* no cuenta.

El jugador deberá jugar otra bola desde el lugar donde ese *Golpe* fue jugado (ver Regla 14.6).

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo Regla 4.2b:

***Penalización General* bajo la Regla 14.7a.**

4.2c Bola se Corta o Agrieta Durante el Juego de un *Hoyo*.

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

Si un jugador cree razonablemente que su bola se ha cortado o agrietado durante el juego del el *Hoyo* que está jugando:

- El jugador puede levantar la bola para comprobarlo, **pero:**
- El punto de reposo debe ser marcado primero y la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando está en el *Green*) (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener la creencia razonable (**excepto** en el *Green* donde el jugador puede levantarla según la Regla 13.1b), no marca el punto de reposo de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador **es penalizado con un *Golpe***.

(2) Cuándo Puede Sustituirse por Otra Bola

El jugador solo puede sustituir la bola original si se aprecia claramente que está cortada o agrietada y que este daño se ha producido durante el juego del *Hoyo* - **pero** no si está rayada o raspada o su pintura dañada o descolorida.

- Si la bola original está cortada o agrietada, el jugador debe *Reponer* otra bola o la bola original en el punto original de reposo (ver Regla 14.2).
- Si la bola original no está cortada o agrietada, el jugador debe *Reponer*la en el punto original de reposo (ver Regla 14.2).

Si un jugador realiza un *Golpe* a una bola incorrectamente sustituta, el jugador incurre en **un golpe de penalización** bajo la Regla 6.3b.

No hay nada en las Reglas que le prohíba a un jugador sustituir una bola bajo cualquier otra Regla o cambiar la bola entre dos *Hoyos*.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde un *Lugar Equivocado* Infringiendo Regla 4.2c: *Penalización General* bajo las Reglas 6.3b o 14.7a.



Q.9 Si un jugador se queda sin bolas, puede pedir prestada cualquier bola de otro jugador en el Campo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.2a (1).

Bolas – R 4.2

- La bola debe ser conforme
- Levantando la bola para ver si esta cortada o agrietada
  - El punto de reposo de la bola debe ser marcado primero
  - La bola no debe ser limpiada

NOTAS: Bolas

- Se debe jugar con una bola conforme
- No se debe usar una bola cuyas Características de juego han sido Deliberadamente Alteradas (P.ej. Desgastando, calentando o aplicando sustancias a la bola)
- Puede levantar la bola para ver si está cortada o agrietada
- Primero debe *Marcar* la bola
- No debe limpiar la bola
- La bola puede ser limpiada solo en la medida requerida para ver si está cortada o agrietada
- Si está cortada o agrietada, el jugador puede *Reponer* otra bola
- Si no está cortada o agrietada, la bola original debe ser repuesta
- Si la bola esta solamente arañada o raspada o su pintura dañada o descolorida, la bola original no puede ser sustituida

Q.550 Un jugador recibe una Penalización General si Deliberadamente calienta una bola y luego ejecuta un Golpe a la misma. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.2a (2).

Q.142 Si la bola de un jugador se rompe en pedazos después de un Golpe, no hay penalización y debe Dropar otra bola donde se detuvo el trozo más grande. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.2b.

Q.171 Un jugador siempre puede Marcar y levantar su Bola en Juego para verificar si está cortada. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.2c (1).

Q.218 Una bola que ha sido marcada y levantada en el Área General para verificar si está cortada o rajada, no se puede limpiar antes de ser repuestas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.2c (1).

Q.167 Una bola no puede ser sustituida durante el juego de un Hoyo si solo está rayada o raspada. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.2c (2).

41. Una bola que está dañada internamente o que está deformada como resultado del *Golpe* de un jugador puede ser sustituida durante el juego de un *Hoyo*.

Falso. R 4.2c (2)

15. RULE 4.2

Which is TRUE regarding a ball that has been damaged while playing a hole?

A. If a ball breaks into pieces after a stroke, there is no penalty but stroke counts.
B. If the player substitutes another ball for a damaged ball, the substituted ball must be dropped as near as possible to where the original ball lay except on the putting *Green* where it must be placed.
C. The player may substitute another ball for the original ball for the reason that it can be clearly seen that the original ball's surface is scraped or scratched during the hole being played.
D. When a ball is lifted from the fringe of the putting *Green* to see if it is cut or cracked during the hole being played, it may not be cleaned.

Answer is D (TRUE). Rule 4.2c(1) states that a ball lifted, other than on the putting *Green*, to see if it is cut or cracked may not be cleaned. Other choices are FALSE:

A. If a ball breaks into pieces, the stroke does not count, Rule 4.2b.
B. If the original ball is cut or cracked and the player chooses to substitute another ball, the player must replace the substituted ball on the original spot, Rule 4.2c(2).
C. The player may not substitute another ball only for the reason that the surface of the original ball is scraped or scratched, Rule 4.2c(2).

La Bola (R 4.2).

¿Que está igual?

- Si una bola se rompe en pedazos, el *Golpe* no cuenta y debe repetirse.
- Aún debes marcar el punto de reposo de una bola antes de levantarla para ver si está cortada o agrietada. Si no lo marcas, hay una penalización de un *Golpe*.
- Los principales Tours Profesionales de todo el mundo continuarán usando la R de condición de una bola.
- Aún debes tener una buena razón para levantar la bola para ver si está cortada o agrietada. Si la levantas sin una buena razón, todavía hay una penalización de un *Golpe*.
- No está permitido limpiar la bola.

¿Qué es nuevo?

- Ya no hay un requerimiento en la R para que anuncies que estás levantando la bola para ver si está cortada o agrietada o para su identificación. Pero todavía es una buena práctica hacerlo y debes marcarla antes de levantarla.
- La bola ya no se puede cambiar si está deformada. Una bola solo se puede cambiar si está CORTADA o AGRIETADA y este daño ha ocurrido durante el *Hoyo* que se está jugando. Este es un juicio muy simple de hacer y ahora será raro cambiar una bola, ya que las bolas modernas no se cortan o rompen muy a menudo. A menudo se desgastan o se rayan, pero esto no es suficiente para declarar una bola inservible para el juego.



4.3 Uso del *Equipamiento*

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *Equipamiento* que un jugador puede utilizar durante una *Vuelta*, **excepto** que la obligación de jugar con palos y bolas conformes está cubierta por las Reglas 4.1 y 4.2, no por esta Regla.

Esta Regla sólo trata de cómo se usa el *Equipamiento*. No limita el *Equipamiento* que puede llevar el jugador durante una *Vuelta*.

4.3a Usos de *Equipamiento* Permitido y Prohibido

Un jugador podrá usar *Equipamiento* para ayudarle en su juego durante una *Vuelta*, **excepto** que no podrá obtener una posible ventaja:

- Utilizando el *Equipamiento* (que no sea un palo o una bola) que artificialmente elimina o reduce la necesidad de una habilidad o juicio que es esencial para el desafío del juego, o
- Utilizando el *Equipamiento* (incluyendo un palo o una bola) de forma anormal al ejecutar un *Golpe*. "Forma anormal" significa una forma significativamente diferente a su uso tradicionalmente aceptado y que normalmente no se reconoce como parte del juego.

Esta Regla no afecta la aplicación de cualquier otra Regla que limita las acciones que un jugador tiene permitido efectuar con un palo, bola u otro *Equipamiento* (como colocar un palo u otro objeto para ayudarlo a alinearse, ver Regla 10.2b (3)).

Ejemplos comunes de usos de *Equipamiento* permitidos y prohibidos durante una *Vuelta* bajo esta Regla son:

(1) Distancia e Información Direccional

- Usos Permitidos. Obteniendo información sobre distancias o dirección (como un dispositivo medidor de distancias o brújula).
- Usos Prohibidos.
    - Midiendo cambios de elevación, o
    - Interpretando cualquier distancia o información direccional (como por ejemplo un equipo que proporcione la *Línea de Juego* recomendada o el palo aconsejable basado en la ubicación de la bola del jugador).
    - Usar un dispositivo de alineación (ver definición en las Reglas Equipamiento) para ayudar a alinear la bola.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8, Regla Local Modelo G-5 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo el uso de medidores de distancia).

4.3/1 Jugador que Infringe la Regla 4 3 entre *Hoyos*; Como se Aplica la Penalización

Para la primera infracción de la Regla 4.3, el jugador incurre en la *Penalización General* en el *Hoyo* donde ocurrió la infracción. Sin embargo, si el jugador infringe la Regla 4.3 entre el juego de dos *Hoyos*, la penalización se aplica en el siguiente *Hoyo* a jugar.

Por ejemplo, un jugador utiliza entre el juego de dos *Hoyos*, una varilla de alineación para comprobar su plano de swing.

En *match play*, el jugador pierde su siguiente *Hoyo* o, en *stroke play*, incurre en dos *Golpes* de penalización y comenzará su siguiente *Hoyo* ejecutando el tercer *Golpe*.

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

La Regla 4.3 limita el uso del *Equipamiento* y dispositivos que podrían ayudar a un jugador en su juego, basado en el principio de que el golf es un juego desafiante, en el que el éxito debe depender del juicio, la destreza y las habilidades del jugador. Esta Aclaración de la Regla 4.3 limita el tamaño y la escala de los materiales de lectura del *Green* y cualquier material similar en formato electrónico o digital que un jugador puede usar durante una *Vuelta*, con objeto de ayudarle a la lectura de su *Línea de Juego* en *Green*, ya que la habilidad de leer un *Green* sigue siendo una parte esencial de la destreza al realizar un golpe con el putter.

Libros de Campo de *Green*

El jugador puede utilizar un libro de campo de *Green* u otra información del *Green*, excepto que:

- Cualquier imagen de un *Green* debe limitarse a una escala de 3/8 pulgadas a 5 yardas (1:480) o más pequeña ("límite de escala").
- Cualquier libro u otro papel que contenga un mapa o imagen del *Green* no debe ser mayor de 4 1/4 pulgadas x 7 pulgadas ("límite de tamaño"), aunque una "hoja de situación de los hoyos" que muestra 9 o más hoyos en una única hoja de papel puede ser mayor, siempre que cualquier imagen de un único *Green* cumpla con el límite de escala.
- No se permite la ampliación de la información del *Green*, aparte del uso normal de gafas o lentes graduadas prescritas a un jugador.
- La información escrita o dibujada a mano de un *Green* solo está permitida si está contenida en un libro o papel que cumple con el "límite de tamaño" y esté escrita por el jugador y/o su *Caddie*.

Libros de Campo de *Green* Electrónicos o Digitales

En formato electrónico o digital, cualquier imagen de un *Green* debe cumplir con los límites de escala y tamaño. Incluso cuando un mapa del *Green* electrónico o digital cumple con los límites mencionados, el jugador sigue infringiendo la Regla 4.3 si el jugador utiliza cualquier dispositivo de una manera que no sea consistente con el propósito de estos límites, como al:

- Aumentar el tamaño de la representación del *Green* más allá de los límites de escala o tamaño, o
- Proporcionar una *Línea de Juego* recomendada basada en la situación (o situación estimada) de la bola del jugador (ver Regla 4.3a(1)).

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

Si un jugador coloca un "dispositivo de alineación" (ver Definición en Reglas de *Equipamiento* para ver) para mostrar la *Línea de Juego* y posteriormente alinea su bola basándose en la dirección de ese dispositivo de alineación, el jugador está infringiendo la Regla 4.3a.

Por ejemplo, la bola de un jugador se encuentra en reposo en el *Green* y el jugador marca el punto de reposo de su bola con un "dispositivo de alineación". Al hacerlo, el dispositivo de alineación se coloca indicando la *Línea de Juego*. Si el jugador entonces levanta y repone su bola (lo que incluye rotarla) de modo que una marca en la bola se alinee con el dispositivo de alineación, el jugador está infringiendo la Regla 4.3a. (Añadido 1/2020) (Nuevo)

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

Aunque un jugador puede utilizar su palo como una plomada para ayudar a evaluar o medir pendientes o contornos, hay otros *Equipamientos* que un jugador no puede usar para evaluar una pendiente o contorno.

Por ejemplo, un jugador no está autorizado a medir pendientes por medio de:

- Colocando una botella con líquido para actuar como un nivel.
- Sosteniendo o colocando un nivel de burbuja.
- Usando un peso suspendido en una cuerda como plomada

Preguntas Más Frecuentes (FAQs): Para ver un documento que detalla las preguntas más frecuentes en relación con los Materiales para la Lectura del *Green*, acceda al siguiente enlace a través de la RFEG.

RFEG:
http://www.rfegolf.es/ArtculosDocumento/REGLAS/Reglas%202019/Material%20para%20la%20Lect ura%20del%20*Green*%20FAQs%202019.pdf

(2) Información sobre el Viento y Otras Condiciones Meteorológicas

- Usos Permitidos.
    - Obtener cualquier tipo de información meteorológica (incluyendo velocidad del viento) que está disponible en pronósticos del tiempo, o
    - Medir la temperatura y humedad en el *Campo*.
- Usos Prohibidos.
    - Medir la velocidad del viento en el *Campo*, o
    - Usar un objeto artificial para conseguir otra información relacionada con el viento (tal como polvo para estimar la dirección del viento)

4.3a(2)/1 No está Permitida la Utilización de Objetos Artificiales para Obtener Información Relacionada con el Viento

La Regla 4.3a(2) proporciona un único ejemplo de un objeto artificial no permitido para obtener información relacionada con el viento (polvo para estimar la dirección del viento). Sin embargo, otros objetos artificiales no deben ser usados con el único propósito de obtener información relacionada con el viento.

Por ejemplo, si un jugador saca un pañuelo con el único propósito de sujetarlo en el aire para ver en que dirección sopla el viento, la acción del jugador es una infracción de la Regla 4.3.

(3) Información Recopilada Antes o Durante la *Vuelta*

- Usos Permitidos.
    - Usar información que fue generada antes del inicio de la *Vuelta* (como información de *Vuelta*s anteriores, *Consejos* de *swing* o recomendaciones de palo), o
    - Grabar (para usar después de la *Vuelta*) información de juego o fisiológica obtenida durante la *Vuelta* (como distancia del palo, estadísticas de juego o ritmo cardíaco).
- Usos Prohibidos.
    - Procesar o interpretar información específica de la *Vuelta* (como recomendaciones de palo basadas en las distancias actuales en la *Vuelta*), o
    - Usar cualquier información fisiológica registrada durante la *Vuelta*.

(4) Audio y Video

- Usos Permitidos.
    - Escuchar un audio o viendo videos no relacionados con la competición que se está jugando (como un programa de noticias o música de fondo). **Pero** al hacerlo hay que mostrar consideración con los demás (ver Regla 1.2)
- Usos Prohibidos.
    - Escuchar música u otro audio para eliminar distracciones o para ayudar con el ritmo del *swing*, o
    - Ver videos que muestran el juego del jugador u otros jugadores durante la competición que ayudan al jugador a elegir un palo, ejecutar un *Golpe* o decidir cómo jugar durante la *Vuelta*, **excepto** que un jugador puede ver el vídeo que se está mostrando a los espectadores en el campo, como el mostrado en un video marcador.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección G-8 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo o restringiendo el uso de dispositivos de audio y video durante una *Vuelta*).

4.3a(4)/1 Viendo un Vídeo Que Está Siendo Proyectado en el *Campo*

No hay infracción de la Regla 4.3a(4) si un jugador ve un video que está siendo proyectado, en beneficio de los espectadores, en una competición de golf.

Por ejemplo, si un jugador está de pie en las proximidades del *Área de Salida* esperando para jugar, y puede ver una pantalla publica proyectando imágenes de la competición en directo, información estadística, velocidad del viento u otras vicisitudes similares, no hay infracción de la Regla 4.3 si el jugador mira las imágenes o ve la información, incluso si esto pudiera ayudarle en la elección de un palo, ejecución de un *Golpe*, o decidir como jugar.

(5) Guantes y Agentes de Sujeción (Gripping)

- Usos Permitidos.
    - Utilizar un guante sencillo que cumple con los requerimientos de las Reglas de *Equipamiento*,
    - Utilizar resina, polvos y otros agentes humectantes o secantes; o
    - Envolver una toalla o pañuelo alrededor del grip (empuñadura).
- Usos Prohibidos.
    - Utilizar un guante que no cumple con los requerimientos de las Reglas de *Equipamiento*, o
    - Utilizar otro *Equipamiento* que proporciona una ventaja injusta en la posición de la mano o la presión del grip (empuñadura).

(6) Dispositivos de Estiramiento y Ayudas para Entrenamiento o *Swing*

- Usos Permitidos.
    - Usar cualquier *Equipamiento* para elongación o estiramiento general (que no sea al efectuar un *swing* de práctica), tanto si el *Equipamiento* está diseñado para elongación o estiramiento, para usar en golf (como varillas de alineación colocadas sobre los hombros) o para cualquier propósito no relacionado con el golf (como tubos de goma o parte de un tubo).
- Usos Prohibidos.
    - Usar cualquier tipo de ayuda para el entrenamiento o para el *swing* (como una varilla de alineación o un sobrepeso o "donut") o un palo no conforme para hacer un *swing* de práctica o de cualquier otra manera que produzca una ventaja potencial ayudando al jugador al prepararse y ejecutar un *Golpe* (como ayudar con el plano del *swing*, grip, alineación, posición o postura).

Más instrucciones sobre el uso del *Equipamiento* descrito Anteriormente y otros tipos de *Equipamiento* (como ropa y calzado) se encuentran en las Reglas de *Equipamiento*.

Un jugador que no esté seguro de si puede usar un determinado *Equipamiento* de una manera particular, debería solicitar una decisión al *Comité* (ver la Regla 20.2b).

Véase Procedimientos de *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo G-6 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo el uso de transporte motorizado durante una *Vuelta*).

4.3b *Equipamiento* Utilizado por Razones Médicas

(1) Exención Médica

Un jugador no infringe la Regla 4.3 si utiliza *Equipamiento* para ayudar con una condición médica, siempre que:

- El jugador tiene razones médicas para utilizar el *Equipamiento*, y
- El *Comité* decide que su uso no le da una ventaja injusta sobre los demás jugadores.

Ver Regla 25.3a (estatus de los dispositivos protésicos); **Regla 25.4f** (aplicación de la Regla 4.3 para la movilidad asistida).

(2) Cinta Adhesiva o Protección Similar

Un jugador puede usar cinta adhesiva o una protección similar por cualquier motivo médico (como para evitar una lesión o para proteger una lesión existente), **pero** la cinta o protección no debe:

- Ser aplicada en exceso, o
- Ayudar al jugador más de lo necesario por razones médicas (por ejemplo, no debe inmovilizar una articulación para ayudar al jugador a realizar el *swing*).

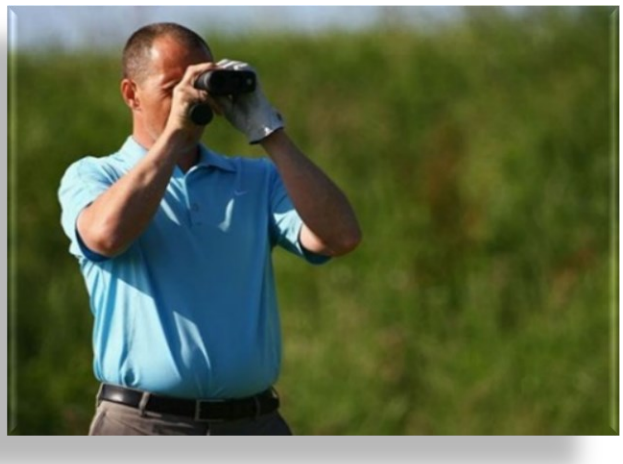
Un jugador que no está seguro acerca de dónde o cómo se pueden aplicar cintas o protecciones similares debería solicitar una decisión al *Comité*.

Penalización por Infracción de la Regla 4.3

- Penalización por la primera infracción ***Penalización General*** si la infracción ocurre entre dos hoyos, la penalización se aplica en el siguiente hoyo.
- Penalización por la segunda infracción no relacionada con la primera infracción: **Descalificación.** Esta penalización se aplica incluso si la naturaleza de la infracción fue completamente diferente de las que se produjeron en la primera infracción. Esta penalización solo se aplica si ha habido un acto intermedio después de la primera infracción (ver Regla 1.3c(4)).

Uso del *Equipamiento* – R 4.3

- Equipo permitido para ayudar al jugador
- El jugador no debe crear una ventaja potencial por:
  - Usar *Equipamiento* que reduzca o elimine su habilidad esencial o su capacidad de juicio
  - Usar su *Equipamiento* de una manera anormal



NOTAS: Uso del *Equipamiento*

- Un jugador puede usar su *Equipamiento* para ayudar al juego durante una *Vuelta*, excepto que este *Equipamiento* no puede ser usado para crear una potencial ventaja como:
  - Usándolo para eliminar o reducir la necesidad de la destreza o el juicio que es esencial en el desafío del golf.
  - O usar el *Equipamiento* de una forma anormal al realizar un *Golpe*.
    - Forma anormal significa, usar una forma fundamentalmente distinta a la prevista y que no es la que normalmente se debería usar en el juego del Golf (P.ej. Usar la punta de un paraguas para embocar la bola en el agujero)

44 A player who uses a pitch repairer attached to a length of string as a plumb line to assist them in gauging slope of the putting *Green* gets a general penalty. True or False?

44 Answer: True. Interpretation 4.3a(1)/1.

44 Note: A player may use their club as a plumb line to assist in judging or gauging slope and contours, but they may not use other equipment that artificially eliminates or reduces the need for a skill or judgment.

Forma Anormal

R 4.3a

"Forma anormal" significa una forma fundamentalmente diferente a su uso previsto y que normalmente no se reconoce como parte del juego.

Q.14 Un jugador puede usar cualquier tipo de dispositivo de medición de distancia durante su Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.3a (1).

Q.565 Durante una *Vuelta*, un jugador no puede usar ningún dispositivo que ayude a medir los cambios de elevación entre dos o más puntos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.3a (1)

45 A player attaches a ribbon to their golf cart for the purpose of seeing which way the wind is blowing and how strong it is. They incur a general penalty. True or False?

45 Answer: True. Interpretation 4.3a(2)/1.

45 Note: Using artificial objects to get wind-related information is not allowed.

Q.363 Durante una Vuelta, un jugador puede usar un smartphone para acceder a la velocidad y dirección del viento en el Área General del Campo en el que está jugando. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.3a (2).

Q.587 Durante una Vuelta, un jugador puede consultar y utilizar la información preparada antes de la Vuelta, pero no puede usar la información de juego que se recopila para su procesamiento o Interpretación durante la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.3a (3).

Q.601 Durante su Vuelta, un jugador puede usar auriculares para escuchar música como una forma de eliminar las distracciones. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.3a (4).



Q.57 Las Reglas permiten la aplicación de resina, polvos y otros agentes humectantes o secantes al agarre de un palo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.3a (5).

Q.368 En un día lluvioso, un jugador prescinde de su guante mojado y envuelve una toalla alrededor de la empuñadura de su palo para dar un *Golpe*. Obtienen la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.3a (5).

53. Un jugador pone una bola de golf sujeta con su mano izquierda contra el grip para ayudarse en la presión de agarre en el *Golpe*. No hay penalización.

Falso. R 4.3a (5)

2. RULE 4.3a(5) and RULE 10.2b(5)

After playing two strokes in heavy rain, a player's ball lies on the putting *Green*. During the stroke of the first putt, a coach holds an umbrella over the player's head. For the second putt that is holed, since the grip of the putter is wet, the player wraps a towel around the grip. What is the player's Resultado for the hole?

A. 4.

B. 6.

C. 8.

D. Disqualification.

Answer is B. There are two issues here:

(1) A player must not make a stroke while getting physical help from any other person, Rule 10.2b(5). There is a penalty of two strokes.

(2) The player is allowed to wrap a towel around the grip to help with gripping the club, Rule 4.3a(5). There is no penalty.

Consequently, the player made a total of four strokes with the ball in play and gets a penalty of two strokes for a Resultado of six for the hole.

Q.297 Entre los *Hoyos* de una *Vuelta*, un jugador puede colocar una varilla de alineación en el suelo para ayudarlo a alinear su plano de balanceo mientras realiza swings de práctica cerca del Área de Salida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 4.3a (6).

Q.311 Entre los *Hoyos* de una *Vuelta*, un jugador puede usar una varilla de alineación sobre sus hombros para fines de estiramiento. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.3a 6).

54. Durante una vuelta en el *Juego por Golpes*, un jugador usa un dispositivo de estiramiento para entrenamiento en el golf al efectuar un swing de prácticas en la preparación para un *Golpe* varias veces durante una vuelta en diferentes *Hoyos*. El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización en total ya que estos son actos relacionados.

Falso. Reglas 1.3c (4) y 4.3a (6)

Q.381 En ocasiones, en circunstancias especiales, un jugador puede usar un dispositivo que no está permitido por las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 4.3b (1).

46 On a teeing area a player uses a weighted head cover, designed as a swing aid, while waiting for the fairway in front of them to clear. In both match play and stroke play they get a penalty, which applies to the next hole. True or False?

46 Answer: True. Interpretation Rule 4.3/1.

46 Note: In match play, the player loses the next hole; in stroke play they get two penalty strokes, so will start the next hole making their third stroke.

Q.413 Un jugador no puede llevar un dispositivo de estiramiento o varilla de alineación en su **bolsa durante una ronda. ¿Verdadero o falso?**

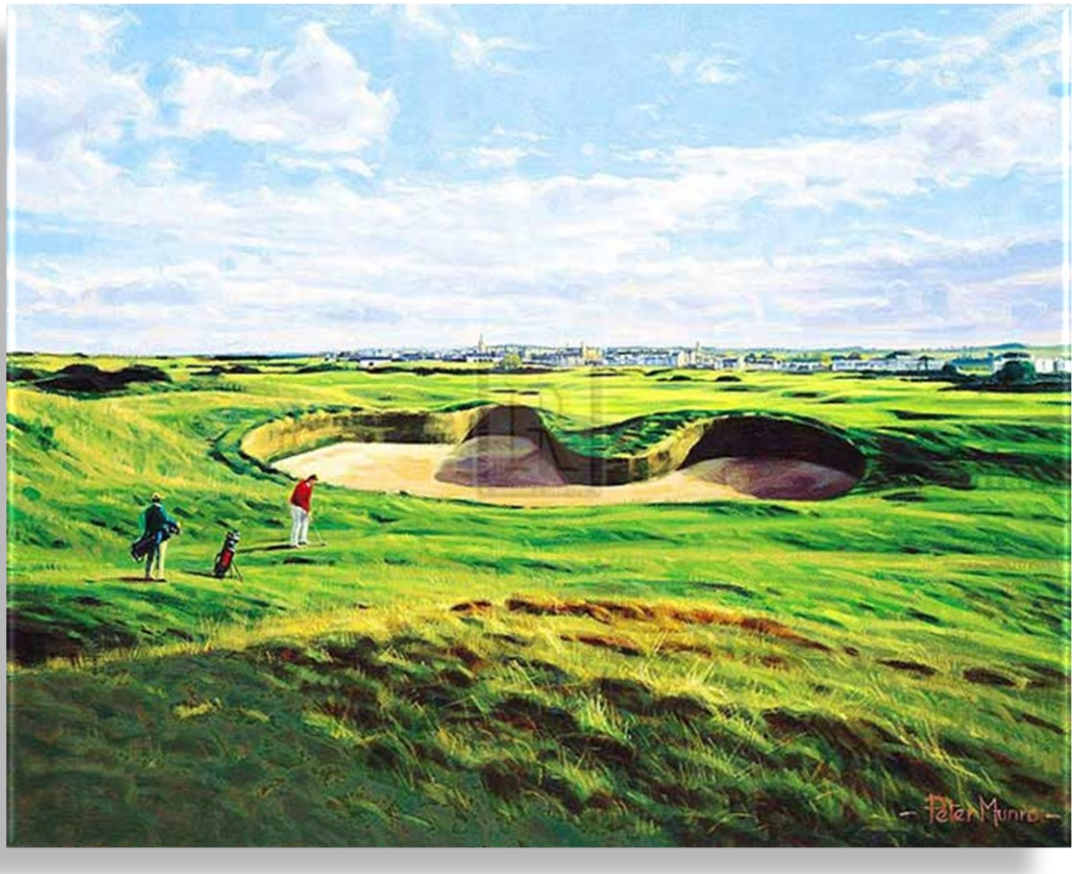
Respuesta: Falso. R 4.3.

17. En el primer *Hoyo* de una competición en el *Juego por Golpes*, un jugador usa su dispositivo de medición de distancia antes de que *Golpe*e su *Golpe* de salida y luego otra vez antes de su segundo *Golpe*. El dispositivo tenía la capacidad de hacer un ajuste de pendiente y estaba encendido. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador incurre en cuatro *Golpe* de Penalización.
B) El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización.
C) El jugador está descalificado.

B) R 4.3




Peter Munro


II
Playing the Round
and a Hole
RULES 5-6

II

Jugando laVuelta y un Hoyo

Reglas 5–6

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



Regla 5 Jugar la *Vuelta*

Propósito: La Regla 5 describe cómo jugar una *Vuelta* – como dónde y cuándo un jugador puede practicar en el *Campo* antes o durante una *Vuelta*, cuándo comienza y termina y qué sucede cuando hay que Interrumpir o reanudar el juego. Se espera que los jugadores:

- Comiencen cada *Vuelta* a su hora, y
- Jueguen de forma continuada y a buen ritmo durante cada *Hoyo*, hasta completar la *Vuelta*.

Cuando es el turno del jugador, se recomienda no tardar más de 40 segundos en ejecutar el *Golpe* y, normalmente, en un tiempo menor.

5.1 Significado de *Vuelta*

Una "*Vuelta*" consta de 18 *Hoyos* o menos, jugados en el orden establecido por el *Comité.*

Cuando la *Vuelta* termina con empate y se debe continuar jugando hasta que haya un ganador:

- Match Empatado con Desempate de *Hoyo* en *Hoyo*. Esto es una continuación de la misma *Vuelta*, no es una *Vuelta* nueva.
- Desempate en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*). Esto es una *Vuelta* nueva.

Un jugador está jugando su *Vuelta* desde que comienza hasta que termina (ver Regla 5.3), **excepto** cuando el juego se Interrumpe bajo la Regla 5.7a.

Cuando una Regla se refiere a acciones realizadas "durante una *Vuelta*", no incluye las acciones mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a, a menos que la Regla diga lo *Contrario*.

Q.208 En las Reglas, un play-off en Stroke Play es una nueva Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.1.

Nota: Significado de Vuelta

Q.417 Una *Vuelta* no incluye ningún período durante el cual el juego haya sido suspendido por el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.1.

5.2 Practicar en el *Campo* Antes o Entre *Vueltas*

A efectos de esta Regla:

- "Practicar en el *Campo*" significa jugar una bola o probar la superficie del *Green* de cualquier *Hoyo* haciendo rodar una bola o frotando la superficie, y
- Las limitaciones de practicar en el *Campo* antes o entre *Vueltas* se aplican sólo al jugador, no a su *Caddie*.

5.2/1 Significado de "Campo" en la Regla 5.2

A los efectos de la ***Regla 5.2***, la palabra "campo" (cuando no se utiliza como definición en cursiva) se utiliza para referirse a los hoyos que se juegan en cualquiera de las ***vueltas*** de la competición que se jugarán ese día.

Ejemplos de cuándo la práctica está permitida antes de una ***vuelta*** incluyen cuando:

- Un jugador que va a jugar una competición en un campo puede jugar antes, el mismo día, en el otro campo, incluso si ambos campos están situados en la misma propiedad sin límites entre los dos.

- Un jugador que va a jugar una competición en los hoyos del 1 al 9 puede jugar antes, el mismo día, en los hoyos del 10 al 18. (Nuevo)

5.2a *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

Un jugador puede practicar en el *Campo* antes de una *Vuelta* o entre *Vueltas* en una competición.

5.2b *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

En el día de una competición *Stroke Play (Juego por Golpes):*

- Un jugador no debe practicar en el campo antes de una vuelta, **excepto** que el jugador puede:
  - Practicar golpes con el putter o chips en o cerca del área de salida.
  - Practicar en cualquier área de práctica.
  - Practicar en o cerca del green del hoyo que se acaba de completar, incluso si el jugador va a jugar ese hoyo de nuevo el mismo día (ver Regla 5.5b).
- Un jugador puede practicar en el campo después de terminar de jugar su vuelta final ese día.

Si un jugador realiza un golpe infringiendo esta Regla, el jugador incurre en la **penalización general** aplicada a su primer hoyo. Si realiza un golpe adicional infringiendo esta Regla, está **descalificado**.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo I-1 (en cualquier modalidad de juego, el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo, restringiendo o permitiendo la práctica en el *Campo* antes de o entre *Vueltas).*

Regla 5.2b Interpretaciones:

5.2b/1 Significado de "Completar Su Vuelta Final de Ese Día" en Stroke Play

En *stroke play*, un jugador ha completado su *vuelta* final de ese día cuando no jugará ningún otro *Hoyo* ese día en el *Campo* como parte de la competición.

Por ejemplo, habiendo completado el juego en la primera *vuelta* de una competición *stroke play* a 36 *Hoyos* en dos días, un jugador tiene permitido bajo la Regla 5.2b practicar en el *Campo* de la competición más tarde ese día siempre que su siguiente *vuelta* no comience hasta el día siguiente.

Sin embargo, si el jugador finaliza una *vuelta* pero tendrá que jugar otra *vuelta* o parte de una *vuelta* en el *Campo* ese mismo día, practicar en el *Campo* sería infracción de la Regla 5.2b.

Por ejemplo, habiendo completado el juego en una *vuelta* clasificatoria *stroke play* para una competición *match play*, un jugador practica en el *Campo*. Después de terminar el juego, el jugador está empatado para la última plaza clasificatoria para la competición *match play*. El empate se decidirá por un desempate a muerte súbita *stroke play* que está programado para jugarse inmediatamente después de terminar el juego de %ese día en el *Campo*.

Si la práctica del jugador en el *Campo* fue su primera infracción de la Regla 5.2b, el jugador incurre en la *Penalización General* aplicada al primer *Hoyo* del desempate. De otra manera, el jugador esta descalificado del desempate bajo la Regla 5.2b por practicar en el *Campo* antes del desempate.

5.2b/2 *Golpe* de Práctica Permitido Después del *Hoyo* Excepto Entre Vueltas

La autorización para practicar en la Regla 5.5b (Restricción sobre *Golpes* de Practica entre dos *Hoyos*) invalida las prohibiciones de la Regla 5.2b, que le permite a un jugador practicar en o cerca del *Green* del *Hoyo* que acaba de completar incluso si jugará ese *Hoyo* de nuevo en el mismo día.

Ejemplos de cuando está permitido practicar *Golpes* con el putter o chipps en o cerca del *Green* del *Hoyo* que acaba de completar incluso si no ha terminado el juego de ese día incluye cuando:

- Un jugador está jugando una competición de un día *stroke-play* a 18 *Hoyos* en un *Campo* de 9 *Hoyos* y practica con el putter en el tercer *Green* después de completar el tercer *Hoyo* durante la primera *vuelta*.
- Un jugador está jugando una competición de dos días *stroke-play* a 18 *Hoyos* en el mismo *Campo* y practica chipps cerca del *Green* del *Hoyo* 18 después de completar el *Hoyo* 18, durante la primera *vuelta*.

5.2b/2 Practicar en el Campo Antes de una Vuelta en una Competición en Días Consecutivos Puede ser Permitido

Cuando una competición en un *Campo* está programada para celebrarse en días consecutivos y el *Comité* programa que algunos jugadores jueguen el primer día y otros en días posteriores, está permitido que un jugador practique en el *Campo* en un día en el que no está programado que juegue su *vuelta*.

Por ejemplo, si una competición está programada para sábado y domingo y un jugador tiene previsto jugar solo el domingo, ese jugador puede practicar en el *Campo* el sábado.

Penalización por Infringir la Regla 5.2:

- Penalización por la primera infracción de un solo acto o actos relacionados: ***Penalización General*** (aplicada al primer *Hoyo* del jugador).
- Penalización para la segunda infracción no relacionada con la primera infracción: **Descalificación**.

Regla 5.2 Aclaraciones:

1. La Primera Infracción Ocurre Cuando se Realiza el Primer *Golpe*:

La penalización por la primera infracción de la Regla 5.2 se aplica cuando un jugador comete un solo acto (como realizar un *Golpe*). La penalización de descalificación por la segunda infracción se aplica cuando ese jugador comete un acto posterior que no está permitido (como rodar una bola o realizar otro *Golpe*). Estos no son tratados como actos relacionados bajo la Regla 1.3c(4). (Añadido 12/2018)

5.2b/3 Aplicación de la Penalización por Practicar en el Campo Antes de una Vuelta en Stroke 4Play (Juego por Golpes)

La Regla 5.2b explica cuando no se permite a un jugador practicar en el campo antes de una vuelta en stroke play (juego por golpes). La penalización indicada en la Regla 5.2b no se limita a realizar un golpe, ya que el término "practicar en el campo" también incluye probar la superficie del green haciendo rodar una bola o frotando la superficie.

Si un jugador frota la superficie de un solo green, ha infringido la Regla 5.2b solo una vez, no importa cuántas veces frote la superficie del mismo green. (Añadido en diciembre de 2022)

Practicando en el *Campo* antes o entre *Vueltas* - R 5.2

- *Juego por Hoyos* - Está permitido practicar antes y entre *Vueltas*
- *Juego por Golpes* - En el día de la competición, no se debe practicar en el *Campo* de la competición antes de la *Vuelta*. Pero el jugador puede practicar en el *Campo* después de completar el juego de ese día.

NOTAS: Practicar en el *Campo* Antes / Entre *Vueltas*

- Pero el jugador puede practicar en el *Campo* después de haber completado el juego de ese día (es decir después de la competición)
- Está permitido Practicar con el putt o el chipper en o cerca del 1er *Área de Salida*



35. En el *Juego por Golpes*, un jugador cambia Deliberadamente el loft de su wedge durante una vuelta pero sigue cumpliendo con las Reglas de *Equipamiento*. El palo no es usado durante la vuelta pero se usa durante un play-off. No hay penalización.

Verdadero. Reglas 4.1a (3) y 5.1

Q.616 En *Match Play*, no hay ninguna limitación para que un jugador practique en el *Campo* de la competición antes de que comience una Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.2a.

Completando el Juego de su Vuelta Final de ese Día

R 5.2b, Interpretación 5.2b/1

En *Juego por Golpes*, un jugador ha terminado su vuelta final para ese día cuando no jugará más *Hoyos* en el *Campo* como parte de la competición.

47 A player who is competing in an 18-hole stroke play competition on a 9-hole course practices putting on the 8th putting *Green*, which is the same putting *Green* as for the 17th hole. They are penalised for practicing on a hole that they know they will be playing later in the competition. True or False?

47 Answer: False. Interpretation 5.2b/2.

47 Note: During a round a player is allowed to practise on or near the putting *Green* of the hole just completed even if they will play that hole again on the same day.

48 A player is playing in a stroke play competition of two 18-hole rounds played on the same day. After putting out on the 18th hole of the first round they noticed that there was no-one behind waiting to play, so they made several putts from various locations around the hole. They are disqualified for practicing between rounds. True or False?

48 Answer: False. Interpretation 5.2b/2.

48 Note: The permission in Rule 5.5b that allows practise putting on or near the putting *Green* of the hole just completed, overrides the prohibition in Rule 5.2b that a player may not practice on the course between rounds on the day of a stroke play competition.

11. Durante la primera vuelta de una competición por *Golpes* programada a 36 *Hoyos* para ser jugada en un día, un jugador practica el putt en el *Green* del *Hoyo* 3 recién terminado. ¿Cuál es el ruling?

A) No hay penalización.
B) El jugador está descalificado por practicar en el *Campo* antes de jugar la segunda vuelta.
C) El jugador incurre en una penalización de dos *Golpes*.

A) R 5.5b; Interpretación 5.2b/2

49 A Committee schedules a weekend stroke play competition in which players may enter to play on either the Saturday or the Sunday. A player who enters and is scheduled to play on Sunday is disqualified if they then practice on the course on Saturday. True or False?

49 Answer: False. Interpretation 5.2b/3.

49 Note: When a competition is scheduled on a course over consecutive days a player is allowed to practise on the course on the day that they are not scheduled to play their round.

Q.93 En el *Juego por Golpes* el día de la competición un jugador puede rodar una bola en un *Green* en el *Campo* antes de comenzar la Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.2b.

Q.344 En una competición *Stroke Play* jugada en dos *Vuelta*s en dos días diferentes, un jugador puede practicar en el *Campo* una vez que haya terminado su primera ronda. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.2b.

Q.577 En *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, antes de comenzar una *Vuelta*, un jugador puede practicar el putt o pequeños Golpes cerca de su primera Área de Salida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.2b.

46. En el día de una competición en el *Juego por Golpes* antes de comenzar su vuelta un jugador realizó un *Golpe* de práctica hacia un *Fuera de Límites* desde el *Área de Salida* del primer *Hoyo*. El jugador incurre en la *Penalización General* aplicada al primer *Hoyo*.

Verdadero. R 5.2b

Practicar en el *Campo*

R 5.2

"Practicar en el *Campo*" significa jugar una bola o probar la superficie del *Green* de cualquier *Hoyo* haciendo rodar una bola o frotando la superficie.

Q.154 En el *Juego por Golpes*, si un jugador realiza un *Golpe* desde un búnker en el *Campo* donde se juega la competición antes de comenzar su Vuelta, está descalificado de la competición. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.2.

Q.211 En *Stroke Play* el día de una competición, el *Caddie* de un jugador no puede hacer ningún *Golpe* en el recorrido de la competición antes de que su jugador comience su Vuelta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.2.

5.3 Comenzar y Terminar la *Vuelta*

5.3a Cuándo Comenzar la *Vuelta*

La *Vuelta* de un jugador comienza cuando ejecuta un *Golpe* para iniciar su primer *Hoyo* (ver Regla 6.1a).

El jugador debe comenzar a (y no antes) su hora de salida:

- Esto significa que el jugador debe estar preparado para jugar a la hora y en el lugar de comienzo indicados por el *Comité.*
- Una hora de salida establecida por el *Comité* se trata como una hora exacta (por ejemplo, a las 9 a.m. significa 9:00:00 a.m., no otra hora hasta las 9:01 a.m.).

Si la hora de salida se retrasa por cualquier motivo (como por condiciones meteorológicas, juego lento de otros grupos o la intervención de un *Árbitro* para dar una decisión) no hay infracción a esta Regla si el jugador está presente y preparado para jugar cuando el grupo pueda salir.

Penalización por Infringir la Regla 5.3a: Descalificación, excepto en estos tres casos:

- **Excepción 1 – El jugador Llega al Lugar de Comienzo, Preparado para Jugar, No Más de Cinco Minutos Tarde:** El jugador incurre en la ***Penalización General*,** que se aplica en el primer *Hoyo*.
- **Excepción 2 - El Jugador Comienza No Más de Cinco Minutos Antes de la Hora:** El jugador incurre en la ***Penalización General*** que se aplica en el primer *Hoyo*.
- **Excepción 3 – El *Comité* Decide qué Circunstancias Excepcionales Impidieron que el Jugador Comenzase a la Hora:** No hay infracción de esta Regla y **no hay penalización**.

Regla 5.3a Interpretaciones:

5.3a/1 Circunstancias Excepcionales que Justifican No Aplicar la Penalización por Horario de Salida

El término “circunstancias excepcionales” en la Excepción 3 bajo la Regla 5.3a no se refiere a eventos desafortunados o inesperados fuera del control de un jugador. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que tiene tiempo suficiente para llegar al *Campo* y debe tener en cuenta las posibles demoras.

No hay directrices específicas en las Reglas que decidan que es excepcional, sino que depende de las circunstancias de cada caso y debe dejarse a juicio del *Comité*.

Un factor importante no incluido en los ejemplos expuestos mas abajo es, como se debería tratar una situación donde al están implicados múltiples jugadores y hasta que punto debería el *Comité* considerar tal situación como excepcional.

Ejemplos de circunstancias que deberían ser consideradas como excepcionales incluyen:

- El jugador estuvo presente en la escena de un accidente y prestó asistencia médica o tuvo que quedarse a declarar como testigo, y de no ser por ello habría comenzado a su hora.

- En el hotel del jugador sonó una alarma contra incendios y se ordenó la evacuación. Cuando el jugador pudo volver a la habitación para vestirse o coger su *Equipamiento*, el jugador fue incapaz de llegar a su hora de salida.

Ejemplos de circunstancias que generalmente no deberían ser consideradas como excepcionales incluyen:

- El jugador se extravía o su coche se avería de camino hacia el *Campo*.
- El trafico intenso o un accidente durante el trayecto al *Campo* originaron que tardara más de lo esperado en llegar.

5.3a/2 Significado de "Lugar de Comienzo"

En la Regla 5.3a, el "lugar de comienzo" es el *Área de Salida* del *Hoyo* donde el jugador comenzará su *vuelta*, según lo establecido por el *Comité*.

Por ejemplo, el *Comité* puede dar salidas a algunos grupos por el *Área de Salida* del *Hoyo* uno y a otros grupos por el *Área de Salida* del *Hoyo* 10. En "una salida a tiro" el *Comité* puede asignar un *Hoyo* de salida diferente para ada grupo.

El *Comité* puede establecer una norma sobre lo que significa para el jugador estar en el lugar de comienzo. Por ejemplo, el *Comité* puede establecer que, para estar en el lugar de comienzo, el jugador debe estar dentro de una determinada zona acotada que rodea el *Área de Salida* del *Hoyo* a jugar.

5.3a/3 Significado de "Listos para Jugar"

El término "listos para jugar" significa que el jugador tiene al menos un palo y una bola preparados para su uso inmediato.

Por ejemplo, si un jugador llega a su lugar de comienzo a su hora de salida con una bola y un palo (incluso si fuera el putter del jugador), se considera que el jugador está listo para jugar. Si el jugador decide esperar para que alguien le traiga otro palo cuando es su turno de juego, puede incurrir en penalización por demorar irrazonablemente el juego (Regla 5.6a).

5.3a/4 Jugador que Estando en el Lugar de Comienzo lo Abandona

Cuando un jugador está listo para jugar en el lugar de comienzo, pero Posteriormente lo abandona por alguna razón, la Regla a aplicar depende de si está listo para jugar en el lugar de comienzo a la hora de salida establecida.

Por ejemplo, la hora de salida de un jugador es las 9:00 am y está listo para jugar en el lugar de comienzo a las 8:57 am. El jugador se da cuenta que se ha dejado algo en el vestuario y abandona el lugar de comienzo para recuperarlo. Si el jugador no llega al lugar de comienzo a las 9:00:00 am, el jugador llega tarde a su hora de salida, y se aplica la Regla 5.3a.

Sin embargo, si el jugador estaba listo para jugar en el lugar de comienzo a las 9:00 am, y después se marcho al vestuario, el jugador puede incurrir en penalización bajo la Regla 5.6a (Demora Irrazonable) dado que cumplió con el requerimiento de la Regla 5.3a de estar listo para jugar en el lugar de comienzo a la hora de salida.

5.3a/5 El Match Comienza en el Segundo *Hoyo* Cuando Ambos Jugadores Llegan Tarde

Cuando ambos jugadores en un match llegan al lugar de comienzo listos para jugar no más de cinco minutos tarde con respecto a su hora de salida y ambos jugadores carecían de circunstancias excepcionales (Excepción 3), ambos incurren en la penalización de perdida del *Hoyo* y el resultado del primer *Hoyo* es un empate.

Por ejemplo, si la hora de salida es las 9:00 am y el jugador llega al lugar de comienzo listo para jugar a las 9:02 y el *Contrario* llega listo para jugar a las 9.04 am, ambos incurren en la penalización de perdida del *Hoyo*, aunque el jugador llegó antes que el *Contrario* (Excepción 1). Por tanto el primer *Hoyo* está empatado y el match comienza en el segundo *Hoyo* empatado. No hay penalización si los jugadores juegan el primer *Hoyo* para llegar al *Área de Salida* del segundo *Hoyo*.

5.3b Cuándo Termina la *Vuelta*

La *Vuelta* de un jugador finaliza:

- En *Match Play (Juego por Hoyos)*, cuando se ha decidido el resultado del match bajo la Regla 3.2a (3) o (4).
- En *Stroke Play (Juego por Golpes),* cuando el jugador *emboca* en el último *Hoyo* (incluyendo la corrección de un error, como bajo la Regla 6.1 o 14.7b).

Véase Reglas 21.1d, 21.2d, 21.3d y 23.3b (cuándo comienza y termina una *Vuelta* en otras modalidades de *Stroke Play (Juego por Golpes)* y en *Four-Ball*).

50 Several players arrived more than half an hour late for their start times due to police closing one of the main roads leading to the course following a serious accident. They are all disqualified, because it is a player's responsibility to allow enough time to reach the course, making allowances for possible delays. True or False?

50 Answer: False. Interpretation 5.3a/1.

50 Note: In this circum*Stance*, where multiple players were involved, the Committee would be justified in considering the incident an exceptional situation and waive the disqualification penalty.

51 The starting point set by the Committee for players rounds do not have to be on the same hole. True or False?

51 Answer: True. Interpretation 5.3a/2.

51 Note: For example, the Committee may start some groups on the 1st *Tee* and some groups on the 10th tee. In a "shotgun start", the Committee may assign each group a different hole to start on.

Lugar de Comienzo

R 5.3a, Interpretación 5.3a/2

El "Lugar de Comienzo" es el *Área de Salida* del *Hoyo* de donde el jugador comenzará su vuelta según lo establecido por el *Comité*. Por ejemplo, el *Comité* puede ordenar iniciar el juego a algunos grupos por el *Hoyo* 1 y otros grupos por el 10. En una "salida a tiro", el *Comité* puede asignar a cada grupo un *Hoyo* diferente para comenzar.

El *Comité* puede establecer un criterio de qué significa para el jugador estar en el lugar de comienzo. Por ejemplo, el *Comité* puede establecer que, para estar en el lugar de comienzo, el jugador debe estar del lado de dentro de las cuerdas que rodean el *Área de Salida* del *Hoyo* que va a ser jugado.

52 At the player's starting time their *Caddie* had not arrived with their bag of clubs. They only had a putter, which they had been using on the practice putting *Green*. They may avoid penalty by using their putter to drive a ball from the teeing area. True or False?

52 Answer: True. Interpretation 5.3a/3.

52 Note: The term 'ready for play' in Rule 5.3a means that the player has at least one club and ball ready for immediate use.

Preparado para Jugar

R 5.3a, Interpretación 5.3a/3

El término "preparado para jugar" significa que el jugador tiene al menos un palo y una bola listos para uso inmediato.

53 A player who is ready to play at their starting time, but then leaves the teeing area without starting their round, because they realise that they have left their driver in the car, is not disqualified even if they do not arrive back within 5 minutes. True or False?

53 Answer: True. Interpretation 5.3a(4).

53 Note: In this circum*Stance*, the player would be penalised the general penalty for unreasonable delay, Rule 5.6a, as they had satisfied the requirement of Rule 5.3a by being ready to play at the starting point by their starting time.

Circunstancias Excepcionales

Excepción 3 a la R 5.3a, Interpretación 5.3a/1

El término "Circunstancias Excepcionales" en la Excepción 3 de la R 5.3a no significa la existencia de eventos desafortunados o inesperados fuera del control del jugador. Es responsabilidad del jugador tomar el tiempo suficiente para llegar al *Campo* y debe tomar precauciones por posibles demoras. No hay pautas específicas en las Reglas para decidir qué es excepcional, ya que ello depende de las circunstancias de cada caso y deben ser dejadas a la determinación del *Comité*. Un factor importante es la consideración que se debería dar a una situación donde muchos jugadores están implicados en la medida que el *Comité* pudiera considerar la misma como excepcional.

Antes de comenzar tu *Vuelta*

- Conoce la modalidad de juego - R 3
- Lee las Reglas Locales
- Pon una marca de identificación en tu bola
- Cuenta tus Palos

NOTAS: Antes de Comenzar Tu *Vuelta*

- Hay varias cosas que deberías hacer para estar preparado
- Conocer la modalidad de juego, ¿es una competición hándicap?, etc. (R 3)
- Lee las Reglas Locales – cada *Campo* es diferente
- Pon una marca de identificación en tu bola, cualquier marca servirá, algo que sea único para ti, ya que los demás pueden usar la misma marca y numero de bola
- Cuentas tus palos – Recuerda ¡No más de 14!



Cuando Comenzar la *Vuelta* - R 5.3

- El jugador debe empezar a (y no antes) su hora de salida
- Debe estar listo para jugar a su hora de salida
- La penalización es **descalificación**
- **Excepciones:**
  - Hasta 5 minutos tarde - ***Penalización General***
  - Hasta 5 minutos antes - ***Penalización General***
  - Excepcionales circunstancias evitan que el jugador esté a su hora de salida - **no hay penalización**

NOTAS: Hora de Salida

- El jugador debe comenzar a su hora de salida (y no antes)
- Debe estar listo para jugar a su hora de salida y *Área de Salida* establecidos por el *Comité*
- 9 am significa 09:00 y no a cualquier otra hora hasta 09:01

Hay tres excepciones:

- 1. Si el jugador llega al punto de comienzo, listo para jugar no más de 5 minutos tarde, al jugador se le impone la *Penalización General* (pérdida de *Hoyo* en *Juego por Hoyos* o 2 *Golpes* en *Juego por Golpes*), aplicada en su primer *Hoyo*
- 2. Si el jugador empieza no más de 5 minutos antes al jugador se le impone la *Penalización General* aplicada en su primer *Hoyo*
- 3. Si el *Comité* considera que existen circunstancias excepcionales que no ha podido evitar el jugador para estar en tiempo, no hay infracción y no hay penalización

Durante tu *Vuelta*

- No pidas ni des *Consejo*
- No des *Golpes* de práctica durante el juego de un *Hoyo*
- No utilices tu *Equipamiento* de una manera anormal

NOTAS: Durante la *Vuelta*

- Recibe o da *Consejo* solamente de tu *Compañero*, o de cualquiera de vuestros *Caddies*

Hora de Salida

R 5.3a

Una hora de salida establecida por el *Comité* se trata como una hora exacta (por ejemplo, 9 a.m. significa 9:00:00 a.m., no cualquier hora hasta las 9:01 a.m.).

Q.36 Un *Comité* puede no penalizar a un jugador que llega tarde a su hora de salida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción 3 a la R 5.3a.

Q.352 Un jugador está descalificado si llega al *Área de Salida* al comenzar una *Vuelta* 3 minutos después de la hora de inicio establecida por el Comité. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción 1 a la R 5.3a.

28. En una competición por *Golpes*, A, B y C fueron seleccionados por el *Comité* para jugar juntos a partir de las 9.00 am. A y B estuvieron presentes a la hora señalada. C llegó a las 9,02 de la mañana, después de que A y B hubieran salido, pero justo a tiempo para jugar en el orden correcto. ¿Cuál es el ruling?

A) C está descalificado.
B) No hay penalización.
C) C incurre en una penalización de dos *Golpes*.

C) Excepción 1 a la R 5.3a

13. RULES 3.3b(3), 5.3a and 5.4

Which does NOT result in a penalty of disqualification to a player?

A. Returning a Resultadocard with a Resultado for a hole higher than the actual Resultado.
B. Arrives at the starting point more than five minutes after the player's starting time without exceptional circum*Stance*s preventing him from starting on time.
C. Not remaining throughout the round in the group set by the Committee when the Committee does not approve a change either before or after it happens.
D. Returning a Resultadocard without the marker's certification.

Answer is A (NOT). The player is responsible for the correctness of the Resultado recorded for each hole. However, if a Resultado higher than actually taken is recorded, then the higher Resultado stands without penalty, Rule 3.3b(3):

B. The player must start at and not before the time set by the Committee, Rule 5.3a, but with exceptions. If the player arrives at the starting point, ready to play, no more than five minutes late, the player gets a penalty of two strokes. If there are exceptional circum*Stance*s preventing him from starting on time, in such a case, there would be no penalty. Otherwise the penalty is disqualification.

C. When the Committee has arranged a specific group, the players must remain throughout the round in the group set by the Committee unless the Committee approves a change either before or after it happens, Rule 5.4b.

D. It is a responsibility of the player to ensure that the marker has certified the Resultadocard before it is returned to the Committee, Rule 3.3b(2)

Al finalizar tu *Vuelta*

- Aclara cualquier punto dudoso con el *Comité*
- En *Match Play* (*Juego por Hoyos*), informa del resultado
- Asegúrate de que la *Tarjeta de Resultados* está rellenada y devuélvela tan pronto como sea posible



NOTAS: Al final de tu *Vuelta*

- Resuelve cualquier punto dudoso con el *Comité* ante de entregar tu *Tarjeta de Resultados* o antes de informar del resultado Match
- Después de un Match, coloca el resultado en el tablón de anuncios o informa al *Comité*
- Después de una competición, completa tu *Tarjeta de Resultados*, compruébala y devuélvela tan pronto como sea posible al *Comité*



NOTAS: ¿De Que es Responsable el Jugador?

Pregunta ¿Cuáles son las responsabilidades del jugador por firmar y devolver la *Tarjeta de Resultados*?

El jugador debe:

- Comprobar cuidadosamente el resultado en cada *Hoyo* apuntado por el *Marcador*
- Aclarar cualquier cuestión con el *Comité*
- Asegúrate de que el *Marcador* firma la *Tarjeta de Resultados*
- No debes de cambiar el resultado de un *Hoyo* excepto con la aprobación/acuerdo del *Marcador* o del *Comité*
- Firma la *Tarjeta de Resultados*
- Devuélvela al *Comité*
- En competiciones hándicap, asegúrate de que el hándicap correcto es el que figura en la tarjeta
- El jugador no es responsable de poner la fecha o su nombre en la tarjeta, o el nombre de la competición
- El jugador no es responsable de poner el total del resultado y de aplicar su hándicap (esto es responsabilidad del *Comité*) pero puede hacerlo con el fin de ayudar – si la suma está equivocada, el jugador no puede ser penalizado

Pasa al *Hoyo* 19



NOTAS: Puntos Generales

Una vez hayas entregado la *Tarjeta de Resultados* o informado del resultado del partido, es cuando puedes ir al bar

5.4 Jugar en Grupos

5.4a *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

Durante una *Vuelta*, el jugador y el *Contrario* deberán jugar cada *Hoyo* en el mismo grupo.

5.4b *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Durante una *Vuelta*, el jugador debe permanecer en el grupo establecido por el *Comité,* salvo que éste apruebe un cambio antes o después de que se produzca.

Penalización por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.

Q.202 Durante una Vuelta en un match, el jugador y su Contrario deben jugar cada Hoyo en el mismo grupo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.4a.

Q.90 Durante una *Vuelta* en *Stroke Play*, los jugadores deben permanecer en el grupo establecido por el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.4b.

Nota: Salvo que el Comité apruebe un cambio antes o después de que se produzca.

5.5 Practicar Durante la *Vuelta* o Mientras el Juego Está Interrrumpido

5.5a Ningún *Golpe* de Práctica Durante el Juego del *Hoyo*

Durante el juego de un *Hoyo*, un jugador no deber ejecutar un *Golpe* de práctica a ninguna bola dentro o fuera del *Campo*.

- Los siguientes, no son *Golpes* de práctica:
    - Un *swing* de práctica sin intención de golpear una bola.
    - golpear una bola devolviéndola a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace sólo por cortesía.
    - Los *Golpes* ejecutados por un jugador jugando un *Hoyo*, cuyo resultado ya está decidido.

Regla 5.5a Interpretaciones:

5.5a/1 Es Infracción un *Golpe* de Práctica a una Bola de Tamaño Similar a una Bola Conforme

Un "*Golpe* de práctica" bajo la Regla 5.5a cubre no solo golpear a una bola conforme con un palo, sino golpear cualquier otro tipo de bola que tenga un tamaño similar a una bola de golf, tal como una bola de practica de plástico.

golpear un *Tee* o un objeto natural (como una piedra o una piña) con un palo no es un *Golpe* de práctica.

5.5b Restricción sobre los *Golpes* de Práctica Después de Completar el *Hoyo*

Entre dos *Hoyos*, un jugador no debe ejecutar un *Golpe* de práctica.

Excepción – Dónde el Jugador Puede Practicar *Golpes* con el Putter o Chipps: El jugador puede practicar *Golpes* con el putter o chipps en o cerca de:

- El *Green* del *Hoyo* que acaba de terminar y cualquier *Green* de práctica (ver Regla 13.1e), y
- El *Área de Salida* del siguiente *Hoyo*.

Pero, estos *Golpes* de práctica **no** podrán hacerse desde un *Búnker* y no deben demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a)

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8:Regla Local I-2 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo practicar *Golpes* con el putter o chipps en o cerca del *Green* del *Hoyo* que acaba de ser completado).

Regla 5.5b Interpretaciones:

5.5b/1 Cuando se Permite Practicar Entre *Hoyos*

Un jugador puede practicar *Golpes* con el putter o chipps cuando está entre el juego de dos *Hoyos*. Es decir, cuando el jugador ha completado el juego del *Hoyo* anterior, o en las modalidades de juego que implican a *Compañero*s, cuando el *Bando* ha completado el juego del *Hoyo* anterior

Ejemplos de cuando un jugador está entre el juego de dos *Hoyos*:

5.5c Práctica Mientras el Juego Está Suspendido o Interrumpido por Otro Motivo.

Mientras que el juego está suspendido o interrumpido por otro motivo bajo la Regla 5.7a, un jugador no debe ejecutar ningún golpe de práctica, e**xcepto**:

- Como está permitido en la Regla 5.5b,
- En cualquier lugar fuera del *Campo*, y
- En cualquier parte del campo que lo permita el *Comité*

Si un match se Interrumpe por acuerdo de los jugadores y no se reanudará el mismo día, los jugadores pueden practicar en el *Campo*, sin restricciones, antes de reanudar el match.

5.5c/1 Cuando se Reanuda una Vuelta en Stroke Play, No Está Autorizada la Practica

En *stroke play*, cuando el juego es reanudado por el *Comité* después de haber sido suspendido, todos los jugadores que habían comenzado sus *vueltas* antes de la suspensión tienen que reanudar el juego de sus *vueltas*.

Por consiguiente, a esos jugadores no les esta permitido practicar más allá de lo establecido en la Regla 5.5b (Restricciones sobre *Golpes* de Práctica Entre Dos *Hoyos*).

Por ejemplo, si el *Comité* suspende el juego para ese día y lo reanudará a las 8:00 am del día siguiente, un jugador cuyo grupo será el tercero en salir desde un *Área de Salida* determinada no puede continuar practicando en el área de practicas designada después de que el juego ha sido reanudado a las 8:00 am.

La *vuelta* del jugador se ha reanudado incluso aunque los jugadores de su grupo no puedan jugar sus siguientes *Golpes* en ese momento. La única practica permitida son *Golpes* con el putter o chipps en o cerca del *Green* que acaba de completar, cualquier *Green* de práctica, o el *Área de Salida* del siguiente *Hoyo*.

Penalización por Infringir la Regla 5.5: *Penalización General*

Si la infracción se produce entre dos *Hoyos*, la penalización se aplica en el siguiente *Hoyo*.

Individual	Cuando el jugador ha embocado, su siguiente *golpe* ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.
Foursome	Cuando el *bando* ha *embocado*, su siguiente *golpe* ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.
Four-Ball	Cuando ambos *compañeros* han *embocado*, sus siguientes *golpes* han sido concedidos, o el resultado del hoyo esta decidido.

Stroke Play:

Individual	Cuando el jugador ha *embocado*.
Foursome	Cuando el bando ha *embocado*.
Four-Ball	Cuando ambos *compañeros* han *embocado*, o un *compañero* ha *embocado* y el otro no puede mejorar el resultado del *bando*.
Stableford, Par/ Bogey, y Resultado Máximo	Cuando el jugador ha *embocado*, o ha levantado bola cuando su resultados va a ser cero puntos, pérdida del hoyo o cuando ya obtendrá el resultado máximo en el hoyo.

Golpe de Práctica

R 5.5, Interpretación 5.5a/1

Un "*Golpe* de práctica" bajo la R 5.5a cubre no sólo golpear una bola conforme con un palo, sino también golpear cualquier otro tipo de bola que es similar en tamaño a una bola de golf, como una bola de plástico para práctica. Los siguientes, no son *Golpes* de práctica:

- Un swing de práctica sin intención de golpear una bola.
- golpear una bola devolviéndola a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace sólo por cortesía.
- Los *Golpes* ejecutados por un jugador jugando un *Hoyo* cuyo resultado ya está decidido.
- golpear con un palo a un *Tee* o un objeto natural (como una piedra o una piña).

54 During a round a player who makes a practice stroke at a plastic golf ball gets a general penalty, but making a stroke at a pine cone does not get any penalty. True or False?

54 Answer: True. Interpretation 5.5a/1.

54 Note: Under Rule 5.5a a practice stroke covers hitting a conforming ball with a club, and hitting any other type of ball that is similar in size to a golf ball.

Práctica durante una _Vuelta_– R 5.5

- No se puede practicar *Golpes* mientras se juega un *Hoyo*
- No se puede practicar *Golpes* desde un *Búnker*
- Se puede practicar *Golpes* con el putt o chiper en o cerca:
  - Del *Green* del ultimo *Hoyo* jugado
  - *Área de Salida* del próximo *Hoyo*
- Pero no debe demorar el juego



NOTAS: Práctica durante una *Vuelta*

No se puede practicar *Golpes* entre *Hoyos*, excepto el jugador puede practicar el putt o el chiper en o cerca:

- *Green* del último *Hoyo* jugado
- *Área de Salida* del próximo *Hoyo*

- En el *Juego por Hoyos* - puede practicar antes del match

Q.130 En una competición *Stableford*, un jugador que no puede anotar un punto en el *Hoyo* debe recoger su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.5a.

Nota: Los Golpes realizados por un jugador al jugar un Hoyo cuyo resultado se ha decidido no son Golpes de práctica.

Para ayudar con el ritmo de juego y como una cuestión de etiqueta se recomienda a los jugadores que dejen de jugar un Hoyo cuando su resultado va a ser cero puntos, R 21.1b.

Q.440 Los *swing*s de práctica no son Golpes de práctica. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.5a.

Q.660 En *Stroke Play*, un jugador que casualmente golpea una bola hacia otro jugador es penalizado por hacer un *Golpe* de práctica. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.5a.

14. En el *Juego por Golpes*, un jugador que espera para jugar al *Green* dejó caer una bola en la calle e hizo dos putts con su putter. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador incurre en una penalización de dos *Golpes*.
B) No hay penalización.
C) El jugador incurre en una penalización de cuatro *Golpes*.

A) R 5.5a

Q.425 Un jugador puede hacer *Golpes* de práctica entre el juego de dos *Hoyos*, pero solo en el *Green* del *Hoyo* que acaba de jugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.5b.

Q.644 Al ver que hay un atasco en el *Green* siguiente, un jugador realiza varios *Golpes* de práctica desde un *Búnker* en el *Hoyo* que acaban de completar. No hay penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.5b.

13. En un match individual, el jugador A concede un putt corto al jugador B para un 4. El jugador B luego patea y falla putt corto. El jugador A reclama el *Hoyo*. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador A puede retirar la concesión y se considera que B ha hecho 5.
B) La concesión es válida y el jugador B han completado el *Hoyo* en 4 *Golpes*.
C) El jugador B pierde el *Hoyo*.

B) R 6.5;Interpretación 5.5b/1

11. Durante la primera vuelta de una competición por *Golpes* programada a 36 *Hoyos* para ser jugada en un día, un jugador practica el putt en el *Green* del *Hoyo* 3 recién terminado. ¿Cuál es el ruling?

D) No hay penalización.
E) El jugador está descalificado por practicar en el *Campo* antes de jugar la segunda vuelta.
F) El jugador incurre en una penalización de dos *Golpes*.

A) R 5.5b; Interpretación 5.2b/2

Q.115 Si los jugadores Interrumpen su partido por acuerdo y no se reanudará hasta dos días después, los jugadores pueden practicar en el *Campo* sin restricciones antes de reanudar el partido. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.5c.

50. DEFINITION OF OBSTRUCTION Which is TRUE regarding obstructions?

A.Walls, fences or stakes defining out of bounds are obstructions.

E. Artificial sides of roads and paths are not obstructions.
F. An immovable artificial object out of bounds is an obstruction.
G. An integral object (an artificial object defined by the Committee) is an obstruction.

Answer is C (TRUE). Definition, Obstructions.

5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego

5.6a Demora Irrazonable del Juego

Un jugador no debe demorar el juego de forma irrazonable en el juego de un *Hoyo* o entre dos *Hoyos*.

A un jugador se le permite una breve demora por ciertos motivos, como:

- Cuando pide la ayuda de un *Árbitro* o del *Comité,*
- Cuando se lesiona o enferma, o
- Cuando hay otro buen motivo.

Penalización por Infringir la Regla 5.6a:

- Penalización por la primera infracción**: Un *Golpe de Penalización*.**
- Penalización por la segunda infracción**: *Penalización General***
- Penalización por la tercera infracción**: Descalificación**

Si el jugador demora irrazonablemente el juego entre dos *Hoyos*, la penalización se aplica al siguiente *Hoyo*.

Ver Regla 25.6a (aplicación de la Regla 5.6a a jugadores discapacitados).

Regla 5.6a Interpretaciones:

5.6a/1 Ejemplos de Demoras Que Son Considerados Razonables o Irrazonables

Demoras irrazonables en el contexto de la Regla 5.6a son demoras causadas por acciones del jugador que están bajo su control y afectan a otros jugadores o retrasan la competición. Las demoras breves que son resultado de acontecimientos normales que ocurren durante una *vuelta* o están fuera del control del jugador son consideradas generalmente como “razonables”

Determinar que acciones son razonables o irrazonables depende de todas las circunstancias, incluyendo si los jugadores están esperando por causa de otros jugadores de su propio grupo o del grupo que les precede.

Ejemplos de acciones que probablemente son tratadas como razonables son:

- Pararse brevemente en la casa club o “chiringuito” para coger comida o bebida.
- Tomarse un tiempo para consultar con otros jugadores del grupo si deciden continuar jugando el *Hoyo* cuando se trata de una suspensión normal del juego por el *Comité* (Regla 5.7b(2)).

Ejemplo de acciones que, si causan más que una breve demora en el juego, probablemente serán tratadas como una demora irrazonable son:

- • Volver al *Área de Salida* desde el *Green* para recuperar un palo perdido.
- • Continuar la búsqueda de una *Bola Perdida* durante varios minutos después de haber terminado los tres minutos de tiempo de búsqueda permitidos.
- • Entrar en la casa club o “chiringuito” para coger comida o bebida durante más de unos pocos minutos si el *Comité* no lo ha permitido.

5.6a/2 Normalmente Se Permiten 15 minutos para la Recuperación de Jugadores por Lesión o Enfermedad Repentina

Si un jugador se pone repentinamente enfermo o se lesiona (tal como agotamiento por el calor, picadura de abeja, o porque es golpeado por una bola de golf), el *Comité* normalmente debería permitirle al jugador hasta 15 minutos de recuperación antes que el no continuar el juego, por parte del jugador, pueda ser considerado una demora irrazonable en el juego.

Además el *Comité* debería normalmente aplicar ese mismo límite de tiempo como el tiempo total que el jugador puede disponer cuando recibe tratamientos repetidos durante una *vuelta* para paliar una lesión.

5.6b Buen Ritmo de Juego

Una *Vuelta* debe jugarse a un ritmo rápido.

Cada jugador debería reconocer que su ritmo de juego puede afectar a lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus *Vueltas*, incluyendo los de su propio grupo y a los de los grupos que van detrás.

Se recomienda dar paso a los grupos que van más rápido.

(1) Recomendaciones de Ritmo de Juego

El jugador debería jugar a un buen ritmo durante la *Vuelta*, incluyendo el tiempo que tarda en:

- Preparar y ejecutar cada *Golpe*,
- Desplazarse de un sitio a otro entre *Golpes*, y
- Desplazarse a la siguiente *Área de Salida* después de completar el *Hoyo*.

Un jugador debería prepararse con antelación para su siguiente *Golpe* y estar dispuesto para jugar cuando es su turno.

Cuando es su turno de juego:

- Se recomienda que el jugador ejecute el *Golpe* en no más de 40 segundos, después de que pueda (o debería poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- El jugador normalmente debería poder jugar más rápido que en 40 segundos y se recomienda que así lo haga.

(2) Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego

Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:

- *En Match Play (Juego por Hoyos)*, los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Regla 6.4a).
- *En Stroke Play (Juego por Golpes),* los jugadores pueden jugar conforme a "listos para jugar" o "ready golf" de una manera segura y responsable (ver Excepción a la Regla 6.4b).

(3) Política de Ritmo de Juego del *Comité*

Para fomentar un buen ritmo de juego, el *Comité* debería establecer una Regla Local con una Política de Ritmo de Juego.

Esta Política puede establecer un tiempo máximo para completar una *Vuelta*, un *Hoyo* o una serie de *Hoyos* y un *Golpe,* y puede establecer penalizaciones por no cumplir con lo establecido.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5H (recomendaciones sobre el contenido de la Política de Ritmo de Juego).

TORTUGAS COUNTRY CLUB





55 During their round a player is not allowed to leave the course to get refreshments or recover something from their car in the car park. True or False?

55 Answer: False. Interpretation 5.6a/1.

55 Note: These are examples of brief delays that are a result of normal events that happen during a round and are generally treated as reasonable.

56 Walking to the 14th hole a player realises that they left their driver near the teeing area of the par-5, 13th hole. If they go back to recover the club they may be penalised the general penalty True or False?

56 Answer: True. Interpretation 5.6a/1.

56 Note: This is an example of an action that, if causing more than a brief delay in play, should get a general penalty for unreasonable delay.

57 A player who gets a sudden illness or injury is normally allowed 15 minutes to recover without getting a penalty. True or False?

57 Answer: True. Interpretation 5.6a/2.

57 Note: the Committee should normally allow the player up to 15 minutes to recover before the player's failure to continue play would be unreasonably delaying play. This same time limit applies to the total time the player uses when they receive repeated treatments requiring stoppages to their round.

Demora Razonable e Irrazonable

R 5.6a, Interpretación 5.6a/1, Interpretación 5.6a/2

Demoras irrazonables en el contexto de la R 5.6a son demoras causadas por acciones del jugador que están dentro del control del mismo y afectan a otros jugadores o demoran la competición. Demoras breves que son el resultado de eventos normales y que suceden durante una vuelta o están fuera del control del jugador son en general tratadas como "razonables".

Determinar cuáles acciones son razonables e irrazonables depende de todas las circunstancias, como si el jugador está esperando a otros jugadores en su grupo o en el grupo de delante.

Ejemplos de acciones que probablemente serán tratadas como razonables son:

- Parada breve en la casa-club o en el bar del *Hoyo* 9 para obtener comida o bebida.
- Tomarse tiempo para consultar con otros que juegan en el mismo grupo para decidir si seguir jugando hasta terminar el *Hoyo* cuando el *Comité* decidió una suspensión normal del juego.

Ejemplos de acciones que, si causan más que una breve demora en el juego, probablemente sean tratadas como demora irrazonable:

- Volver al *Área de Salida* para recuperar un palo olvidado.
- Continuar buscando una *Bola Perdida* por varios minutos luego de haber terminado el tiempo de tres minutos de búsqueda.
- Si el *Comité* no lo ha permitido, detenerse en la casa-club o bar del *Hoyo* 9 para obtener comida o bebida por más de unos pocos minutos.
- No continuar el juego después de un máximo de 15 minutos para recuperarse por una enfermedad o lesión repentina.

Buen Ritmo de Juego - R 5.6

- Buen ritmo
- Dar paso a grupos más rápidos
- Prepararse con antelación para el próximo *Golpe*
- Estar listo para jugar para cuando sea su turno
- Está recomendado no tardar más de 40 segundos en jugar
- Jugar más rápido si es posible
- "Ready Golf" o "Listos para Jugar"

NOTA: Ritmo de Juego rápido

- Una *Vuelta* está pensada para ser jugada a un ritmo rápido durante toda la *Vuelta*
- Jugar lo más rápido posible = Buen ritmo de juego
- Si se va despacio, permitir a grupos más rápidos pasar
- Estar listo para jugar cuando es tu turno
- No tardar más de 40 segundos en jugar un *Golpe* cuando es tu turno (incluido el medir y evaluar el *Golpe*)
- Se puede jugar fuera de turno para ayudar al buen ritmo de juego
- Jugar "Ready Golf" o "Listos para Jugar" cuando se esté listo si es seguro el hacerlo
- Los *Comité*s deberían tener políticas del ritmo de juego mediante Reglas Locales y establecer penalizaciones para los que no cumplan con esta R Local

Q.187 Si un jugador demora irrazonablemente el juego entre *Hoyos*, la penalización se aplica al último *Hoyo* completado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.6a.

Q.319 Un *Comité* puede introducir una R local que establezca una política de ritmo de juego para alentar y exigir el juego rápido. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.6b (3).

43. RULE 5.6

Which of the following is TRUE?

A. A player may be allowed a short delay without penalty when seeking help from a referee or the Committee.

B. If the player unreasonably delays play between play of two holes, the penalty applies to the previous hole.

C. The penalty for a first breach of the unreasonable delay of play Rule is two strokes.

D. The penalty for a second breach of the unreasonable delay of play Rule is disqualification.

Answer is A. Correct statements from Rule 5.6a are as follows**:**

A. A player may be allowed a short delay without penalty when (i) seeking help from a referee or the Committee. (ii) suddenly becoming ill or (iii) there is some other good reason.

B. If the player unreasonably delays play between play of two holes, the penalty applies to the next hole.

C. Penalty for a first breach is one penalty stroke.

D. Penalty for a second breach is the general penalty.




Llevar un buen ritmo de juego consiste en ir siempre pegados al grupo que va delante


El primer jugador juega su golpe "en cuanto llega al tee de salida" mientras el resto anota resultados
READY GOLF


READY GOLF
NEXT TEE
SÍ
NO
NO
Al llegar a green, los palos se sitúan en dirección al siguiente tee de salida


READY GOLF
No te alejes de tus palos
Los palos siempre junto al jugador, respetando el cuidado del campo
NO


READY GOLF
Distancias inferiores a 50 cms preferible no marcar. Pidiendo permiso, se patea.
NO


!!READY GOLFii
JUGADOR 1
JUGADOR 2
El jugador 1 debería avanzar hacia su bola, de forma segura y sin molestar, mientras el jugador 2 estudia y prepara su golpe





5.7 Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego

5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Durante una *Vuelta*, un jugador no debe Interrumpir el juego, **excepto** en estas situaciones:

- *Suspensión por el Comité*. Todos los jugadores deben Interrumpir el juego si el *Comité lo* suspende (ver Regla 5.7b).
- *Interrumpiendo el Juego por Acuerdo en Match Play (Juego por Hoyos)*. En un match, los jugadores pueden acordar Interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competición. Si acuerdan Interrumpir el juego y Posteriormente un jugador quiere reanudarlo, el acuerdo ha terminado y el otro jugador debe reanudar el juego.
- *Un Jugador Individual Interrumpe el Juego por Rayos*. Un jugador puede Interrumpir el juego si cree razonable que hay peligro de rayos, rayos, pero debe informar al Comité tan pronto como sea posible.

Abandonar el *Campo* no es, en sí mismo, Interrumpir el juego. La demora en el juego por parte de un jugador está contemplada en la Regla 5.6a y no por esta Regla.

Si el jugador Interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla o no informa al *Comité* cuando está obligado a hacerlo, el jugador está **descalificado.**

5.7a/1 Cuándo un Jugador ha Interrumpido el Juego

Interrumpir el juego en el contexto de la Regla 5.7a, puede ser, un acto deliberado del jugador o puede ser una demora suficientemente extensa para constituir una interrupción. Las demoras temporales, razonables o irrazonables, están cubiertas por la Regla 5.6a (Demora Irrazonable).

Ejemplos en los que es probable que el *Comité* descalifique a un jugador bajo la Regla 5.7a por Interrumpir el juego incluyen cuando:

- El jugador se marcha del *Campo* frustrado sin intención de volver.

- El jugador se detiene en la casa club después de nueve *Hoyos* y permanece durante un periodo prolongado de tiempo, viendo la televisión o comiendo cuando el *Comité* no lo ha autorizado.
- El jugador se protege de la lluvia durante un periodo considerable de tiempo.

5.7b Qué Deben Hacer los Jugadores Cuando el *Comité* Suspende el Juego

Hay dos tipos de suspensiones de juego que el *Comité* puede ordenar, cada una con requisitos diferentes sobre cuándo los jugadores deben Interrumpir el juego.

Regla 5.7b Interpretaciones Generales:

5.7b/1 *Dropar* una Bola Después de Que el Juego Ha Sido Suspendido No Es Incumplimiento De Interrumpir el Juego

Interrumpir el juego en el contexto de la Regla 5.7b significa no ejecutar ningún *Golpe* a partir de ese momento. Por tanto, si, después de una suspensión del juego un jugador, procede bajo una Regla, tal como *Dropar* una bola, determinar el *punto más cercano de alivio total*, o continuar la búsqueda de una bola, no hay penalización.

Sin embargo, si el *Comité* ha ordenado una suspensión inmediata, a la vista del propósito de la Regla 5.7b(1), es recomendable que todos los jugadores se cobijen inmediatamente sin realizar acciones posteriores.

(1) Suspensión Inmediata (Como Cuando Hay Peligro Inminente)

Si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, un jugador no debe realizar otro *Golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego.

El *Comité* debería utilizar un método inequívoco de comunicar la suspensión inmediata a los jugadores.

Regla 5.7b(1) Interpretaciones:

5.7b(1)/1 Circunstancias Que Justifican el Incumplimiento del Jugador Para Interrumpir el Juego

Bajo la Regla 5.7b(1), si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deben dejar de jugar inmediatamente. La intención de esta suspensión es ser capaz de evacuar el *Campo* tan rápido como sea posible cuando existe una situación potencialmente peligrosa, tal como cuando existe peligro de rayos.

Sin embargo, puede haber confusión o dudas cuando se declara una suspensión y puede haber circunstancias que expliquen o justifiquen porque el jugador no paro de inmediato. En estos casos, la excepción de la Regla 5.7b permite al *Comité* decidir que no hay infracción de la Regla.

Si un jugador ejecuta un *Golpe* después de que el juego ha sido suspendido, el *Comité* debe considerar todos los hechos relevantes para determinar si el jugador debería ser descalificado.

Ejemplos en los que el *Comité* es probable que determine que la continuación del juego después de la suspensión estuvo justificada incluye cuando un jugador:

- Se encuentra en una parte remota del *Campo* y no ha oído la señal de suspensión, o confunde dicha señal con alguna otra, tal como un claxon de vehículo.

- Habiendo ya adoptado el *Stance* con un palo detrás de la bola o habiendo comenzado el backswing (subida del palo) para el *Golpe*, completa el *Golpe* sin dudas.

Un ejemplo donde el *Comité* es probable que determine que la continuación del juego después de la suspensión no estuvo justificada es cuando un jugador oye la señal de suspensión del juego pero desea ejecutar un *Golpe* rápidamente antes de parar, tal como completar un *Hoyo* con un putt corto o aprovecharse de un viento favorable.

(2) Suspensión Normal (Como Debido a la Oscuridad o *Campo* Injugable)

Si el *Comité* suspende el juego por motivos normales, el procedimiento depende de donde se encuentra cada grupo:

- Entre Dos *Hoyos*: Si todos los jugadores del grupo están entre dos *Hoyos*, deben Interrumpir el juego y no deben ejecutar ningún *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* hasta que el *Comité* autorice reanudar el juego.
- Mientras Juegan un *Hoyo*. Si un jugador del grupo ha comenzado un *Hoyo*, los jugadores pueden elegir si Interrumpen el juego o juegan el *Hoyo*.
    - A los jugadores se les permite un breve margen de tiempo (que normalmente no debería ser más de dos minutos) para decidir Interrumpir o continuar el juego del *Hoyo*.
    - Si los jugadores continúan el juego del *Hoyo*, pueden completar el *Hoyo* o pueden Interrumpirlo antes de completarlo.
    - Una vez los jugadores completan el *Hoyo* o lo Interrumpen antes de completarlo, no deben ejecutar otro *Golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego bajo la Regla 5.7c.

Si los jugadores no están de acuerdo sobre lo que van a hacer:

- *Match Play* (*Juego por Hoyos*): Si el *Contrario* Interrumpe el juego, el jugador debe también Interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que el *Comité* autorice reanudarlo. Si el jugador no Interrumpe el juego, será **penalizado con la *Penalización General* (pérdida del *Hoyo*)**
- *Stroke Play* (*Juego por Golpes*): Cualquier jugador del grupo puede escoger Interrumpir el juego o continuar jugando el *Hoyo*, sin importar lo que los demás del grupo deciden hacer, excepto que el jugador puede continuar jugando solo si el *Marcador* del jugador permanece con el jugador para certificar el resultado.

Penalización por Infringir Regla 5.7b: Descalificación

Excepción – No Hay Penalización si el *Comité* Decide que el No Interrumpir el Juego Fue Justificado.
No se infringe esta Regla y no hay penalización si el *Comité* decide que las circunstancias existentes justificaron que el jugador no Interrumpiera el juego cuando se le requirió hacerlo.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo J-1 (maneras recomendadas por las que el *Comité* puede ordenar a los jugadores la interrupción inmediata o normal del juego a los jugadores).

5.7c Qué Deben Hacer los Jugadores al Reanudarse el Juego

(1) Dónde Reanudar el Juego

Un jugador debe reanudar el juego desde donde lo Interrumpió en un *Hoyo* o, si estaba entre dos Hoyos, en la siguiente Área de Salida, incluso si el juego se reanuda otro día.

Si un jugador reanuda el juego desde un punto diferente a donde lo interrumpió, ver Reglas 6.1b y 14.7.

(2) Cuándo Reanudar el Juego

El jugador debe estar presente en el área descrita en (1) y preparado para jugar.

- A la hora establecida por el *Comité* para reanudar el juego, y
- El jugador deberá reanudar el juego a (y no antes) esa hora.

Si la posibilidad de reanudar el juego se retrasa por cualquier motivo (como cuando los jugadores del grupo que va delante tienen que jugar primero y luego despejar la zona), no hay infracción de esta Regla si el jugador está presente y preparado para jugar cuando su grupo pueda reanudar el juego.

Penalización por Infringir la Regla 5.7c: Descalificación

Excepciones a la Descalificación por No Reanudar el Juego a la Hora Establecida:

Excepciones 1, 2 y 3 de la Regla 5.3a y también la Excepción a la Regla 5.7b.

Regla 5.7c Interpretaciones:

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

La seguridad de los jugadores es primordial y los *Comités* no deberían arriesgarse a exponer a los jugadores a un peligro. La Regla 5.7a (Cuando los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego) permite a un jugador Interrumpir el juego si cree razonablemente que hay peligro de rayos. En esta situación, si el jugador cree que es razonable, el jugador tiene la última palabra.

Sin embargo, si el *Comité* ha ordenado una reanudación del juego después de utilizar todos los medios razonables para concluir que el peligro por rayos ya ha desaparecido, todos los jugadores deben reanudar el juego.

Si un jugador se niega porque cree que todavía existe peligro, el *Comité* puede concluir que la creencia del jugador es irrazonable y puede ser descalificado bajo la Regla 5.7c.

5.7d Levantar la Bola Cuando se Interrumpe el Juego; Reponer y Sustituir la Bola al Reanudarse el Juego

(1) Levantar la Bola Cuando el Juego se Interrumpe o Antes de Reanudar el Juego

Al Interrumpir el juego bajo esta Regla, el jugador puede *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla (ver Regla 14.1)

Antes de o en el momento de reanudarse el juego:

- Cuándo se Levantó la Bola del Jugador al Interrumpir el Juego. El jugador debe *Reponer* la bola original u otra bola en el punto original de reposo (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
- Cuando No se Levantó la Bola del Jugador Mientras el Juego Estaba Interrumpido. El jugador puede jugar la bola como reposa o *Marcar* el punto de reposo, levantar la bola (ver Regla 14.1), y *Reponer* esa bola u otra bola en el punto original de reposo (ver Regla 14.2).

En cualquier caso:

- Si el *Lie* de la bola se Altera como resultado de levantar la bola, el jugador debe *Reponer* esa bola u otra como se requiere bajo la Regla 14.2d
- Si el *Lie* de la bola se Altera después de levantar la bola y antes de *Reponer* una bola, la Regla 14.2d no se aplica:
    - La bola original u otra bola debe ser repuesta en el punto original de reposo (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
    - **Pero** si el *Lie* u otras condiciones que afectan el *Golpe* se empeoraron durante este margen de tiempo, se aplica la Regla 8.1d.

Regla 5.7d(1) Interpretaciones:

5.7d(1)/1 Si un Jugador Debe Aceptar Mejoras o Empeoramientos del *Lie* de una Bola en *Búnker* Durante una Suspensión

Cuando se *repone* una bola al reanudarse el juego, la Regla 14.2d (Dónde

Reponer una Bola Cuando se Altera el *Lie* Original) no se aplica y el jugador no es requerido a recrear el *Lie* original.

Por ejemplo, la bola de un jugador esta *Empotrada* en un *Búnker* cuando el juego es suspendido. Durante la suspensión del juego el *Búnker* es preparado por el servicio de mantenimiento y la superficie de la arena alisada. El jugador debe reanudar el juego colocando una bola en el punto estimado donde la bola fue levantada, incluso aunque esté fuera sobre la superficie de la arena y no *Empotrada*.

Sin embargo, si el *Búnker* no ha sido preparado por el servicio de mantenimiento, el jugador no tiene derecho necesariamente a las *Condiciones que Afectan al Golpe* que tenía antes de que el juego fuera suspendido. Si las *condiciones que afectan a Golpe* son empeoradas por *Fuerzas Naturales* (tales como viento o agua), el jugador no debe mejorar esas condiciones empeoradas (Regla 8.1d).

5.7d(1)/2 Quitar *Impedimentos Sueltos* Antes de Reponer una Bola Cuando se Reanuda el Juego

El jugador no debe quitar un *Impedimento Suelto* antes de *reponer* una bola que, si lo hubiese quitado cuando la bola estaba en reposo, habría probablemente causado que la bola se *moviese* (Excepción 1 de la Regla 15.1a). Sin embargo, cuando se reanuda el juego, si un *Impedimento Suelto* esta ahora presente cuando no estaba allí cuando se levantó la bola, dicho *Impedimento Suelto* puede ser quitado antes de *reponer* la bola

58 In stroke play, players who stop play for 20 minutes to take shelter from a heavy rainstorm can be disqualified. True or False?

58 Answer: True. Interpretation 5.7a/1.

58 Note: This is an example of where the Committee is likely to disqualify the players, under Rule 5.7a, for stopping play and not for causing unreasonable delay, under Rule 5.6a.

Interrumpiendo el Juego

R 5.7a, Interpretación 5.7a/1, R 5.7b, Interpretación 5.7b/1

Interrumpir el juego en el contexto de la R 5.7a puede ser tanto un acto intencionado del jugador o una demora lo suficientemente larga que constituye interrupción. Ejemplos donde el *Comité* probablemente descalificará a un jugador bajo la R 5.7a por Interrumpir el juego, incluyen cuando:

- El jugador se va frustrado del *Campo* sin intención de regresar.
- El jugador para en la casa-club después de nueve *Hoyos* por un largo tiempo para mirar televisión o almorzar, cuando el *Comité* no lo ha autorizado.
- El jugador se refugia de la lluvia por una cantidad de tiempo significativa.

Interrumpir el juego en el contexto de la R 5.7b significa no ejecutar más *Golpes*. Por lo tanto, si después de la suspensión del juego, un jugador debía proceder bajo una R, y dropa una bola, determina el *Punto Más Cercano de Alivio*Total o sigue con una búsqueda, no hay penalización.

Suspensión del Juego – R 5.7

- Tipos de Suspensión
- Plan de Evacuación
- Buenas Comunicaciones



NOTAS: Suspensión del Juego

- **Dos tipos de suspensión**
  - **Suspensión inmediata** cuando hay un peligro inminente (se debe parar el juego inmediatamente)
  - **Suspensión normal** que es cuando oscurece o las condiciones son injugable (se puede acabar el *Hoyo* que se esta jugando)
- **Plan de Evacuación**
  - Sencillo, P.e. que los jugadores se dirijan a determinados puntos del *Campo*, o todos los jugadores retornen a la Casa Club
  - Depende de los recursos con que se cuente, P.e. ¿de cuantos vehículos se dispone?
- **Buenas Comunicaciones**
  - Es importante que los jugadores (y *Árbitros*) sepan que está pasando P.e. Se volverá a jugar, está suspendido, que deberían hacer los jugadores, cuales son las condiciones del *Campo*, cuando se reanudará el juego, etc.
  - Hay que mantener a los jugadores lo mas informados posible



Q.6 En *Match Play*, si los jugadores acuerdan Interrumpir el juego y luego un jugador quiere reanudarlo, el acuerdo ha terminado y el otro jugador debe reanudar el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.7a.

Q.27 En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un grupo de jugadores puede acordar detener el juego de inmediato si creen razonablemente que existe un peligro por rayos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.7a.

Q.98 En *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, si un jugador comienza el juego de un nuevo *Hoyo* después de que se haya enterado de que el *Comité* suspendió el juego, recibirá una penalización de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.7b.

Nota: La penalización por una infracción de la R 5.7b es la descalificación.

Q.431 En *Stroke Play*, si un jugador abandona el *Campo*, p. e. entra en la casa club para obtener un refrigerio, es penalizado automáticamente por Interrumpir el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.7a.

Nota: Abandonar el Campo no es, en sí mismo, Interrumpir el juego. La demora en el juego por parte de un jugador está contemplada en la R 5.6a y no por esta R.

Si el jugador Interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta R, el jugador está descalificado.

42. En un match, A y B acuerdan Interrumpir el juego debido a la fuerte lluvia. Esto no hace retrasar la competición. La lluvia sigue cayendo y A desea reanudar el juego. B se niega porque no quiere jugar bajo la lluvia. B está descalificado.

Verdadero. R 5.7a

Q.384 Si un *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deben detener el juego de inmediato y no deben realizar otro Golpe hasta que el Comité reanude el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.7b (1).

65. El juego se suspende (una suspensión inmediata debido a los rayos) cuando un jugador está en el proceso de tomar alivio de una *Condición Anormal del Campo*. El jugador continuó midiendo y dropó una bola en el *Área de Alivio* determinada, pero no ejecutó el *Golpe*. El jugador es descalificado por no suspender el juego.

65.Falso R 5.7b (1)

Q.414 Si un *Comité* suspende el juego por razones normales, p. oscuridad, los jugadores de cualquier grupo que esté jugando un Hoyo pueden elegir detener el juego o jugar el Hoyo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.7b (2).

44. El juego se suspende por oscuridad cuando un grupo está jugando el último *Hoyo*. La bola de A está en el *Búnker* y las bolas de B y C están en el *Green* cuando se suspende el juego. A marca y levanta su bola después de lo cual B y C deciden terminar el *Hoyo*. Posteriormente A repone su bola y la golpea en el *Búnker*. Como cualquier jugador en el grupo puede optar por continuar jugando, no hay penalización para nadie.

Falso. R 5.7b (2)

59 In stroke play, a player who hears a horn signalling the immediate suspension of play due to an electrical storm in the area, makes a short putt to avoid marking and lifting before leaving the course. They get a penalty of two strokes. True or False?

59 Answer: False. Interpretation 5.7c(1).

59 Note: The penalty for not immediately stopping play in this circum*Stance* is disqualification.

60 A Committee may disqualify a player who refuses to resume play, because they consider there is still danger from lightning, when resumption of play has been ordered after the Committee has used all reasonable means to conclude that the danger has passed. True or False?

60 Answer: True. Interpretation 5.7c/1.

60 Note: In this circum*Stance*, the Committee may conclude that the player's belief is unreasonable and they may be disqualified under Rule 5.7c.

Q.527 En *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, si un jugador no está presente en el lugar donde lo Interrumpió, cuando el juego fue suspendido, en el momento establecido por el *Comité* para que el juego se reanude, será descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 5.7c.

61 When a player chooses to mark and lift their ball from a *Búnker*, following suspension of play by the Committee, they must replace their ball at the same spot when play is resumed, notwithstanding that the *Lie* has been improved (e.g. by the maintenance staff raking it) or worsened (e.g. by wind or water). True or False?

61 Answer: True. Interpretation 5.7d1(1).

61 Note: When replacing a ball in resuming play, Rule 14.2d, which details where to replace a ball when the original *Lie* has been altered, does not apply and the player must not re-create the original *Lie* if it has been changed.

62 Following suspension of play by the Committee a player chooses to mark and lift their ball. When they come to replace it at the resumption of play, they find several leaves where their ball was marked that were not there when it was lifted. These leaves may be removed before they replace the ball. True or False?

62 Answer: True. Interpretation 5.7d1(2).

62 Note: Following a Committee suspension and resumption of play, if a loose impediment is present that was not there when the ball was lifted, that loose impediment may be removed before the ball is replaced.

60. Un jugador marca y levanta su bola en un *Búnker* cuando el *Comité* ordena una suspensión del juego. Durante la suspensión, el viento empuja un pequeño árbol que Altera gravemente las condiciones del lugar donde se encuentra la bola original. El jugador no puede recrear el reposo original para mejorar las condiciones empeoradas.

60.Verdadero Reglas 5.7d (1) y 8.1d (2)

71. Un jugador marca y levanta su bola en un *Búnker* cuando el *Comité* ordena una suspensión del juego. Durante la suspensión, el personal de mantenimiento del *Campo* rastrilla la arena, Alterando el reposo donde estaba la bola original. Al reponer la bola el jugador debe volver a recrear el reposo original tanto como sea posible.

71.Falso Reglas 5.7d (1) y 8.1d (1)

(2) Qué Hacer Si la Bola o *Marcador de Bola* es Movido Mientras el Juego Estaba Interrumpido

Si la bola o el *Marcador de Bola* del jugador son movidos por cualquier motivo antes de que el juego se reanude (incluyendo por *Fuerzas Naturales*), el jugador debe:

- *Reponer* la bola original u otra bola en el punto original de reposo (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *Marcador de Bola* para *Marcar* ese punto original, y Posteriormente *Reponer* la bola original u otra bola en ese punto (ver Reglas 14.1 y 14.2).

Si las *Condiciones que Afectan al Golpe* del jugador fueron empeoradas mientras el juego estaba Interrumpido, ver Regla 8.1d.

Penalización por Jugar una Bola desde un *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 5.7d: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c (4).

Q.552 Si un jugador marcó su bola cuando el juego fue suspendido por el *Comité*, debe *Reponer* la misma bola en el mismo lugar cuando se reanude el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 5.7d.

18. RULE 5.7d(2)

When the Committee suspends play because of heavy rain, the position of a player's ball is not marked nor is the ball lifted from the putting *Green*. When the Committee orders play to resume, the player finds the original ball in a *Búnker*. What is the ruling?

A. The original ball must be played from the *Búnker*.
B. The original ball must be lifted from the *Búnker* and replaced on the putting *Green*.
C. A ball or ball-marker must be placed on the spot from which the original ball was moved.
D. The player may play the original ball from the *Búnker* or the putting *Green*.

Answer is C. Whenever the Committee orders play to resume and the player's ball or ball-marker was moved while play was stopped, Rule 5.7d(2) requires a player to either

(i) replace the original ball, or another ball on the original spot (which if not known must be estimated) from which the original ball was moved or (ii) place a ball-marker to mark that original spot, and then replace the original ball or another ball on that spot. The player is not required to replace the original ball.





RULE 6 Playing a Hole

Regla 6 Jugar un *Hoyo*

Propósito: La Regla 6 cubre cómo jugar un *Hoyo* – como las Reglas específicas para efectuar la salida para comenzar un *Hoyo*, el requisito de utilizar la misma bola para todo el *Hoyo*, excepto cuando se permite la sustitución, el orden de juego (más importante en *Match Play (Juego por Hoyos)* que en *Stroke Play (Juego por Golpes))* y completar el *Hoyo*.

6.1 Comenzar el Juego de un *Hoyo*

6.1a Cuándo Comienza el *Hoyo*

Un jugador ha comenzado un *Hoyo* cuando ejecuta un *Golpe* para iniciar el *Hoyo*.

El *Hoyo* ha comenzado incluso si el *Golpe* se realizó desde fuera del *Área de Salida* (ver Regla 6.1b) o fue cancelado bajo una Regla.

6.1b La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del *Área de Salida*

Un jugador debe comenzar cada *Hoyo* jugando una bola desde cualquier lugar del *Área de Salida*, bajo la Regla 6.2b.

Si un jugador, al comenzar un *Hoyo*, juega una bola desde fuera del *Área de Salida* (incluyendo desde unas marcas de un lugar de salida diferente en el mismo *Hoyo* o un *Hoyo* diferente):

(1) *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

No hay penalización, **pero** el *Contrario* puede cancelar el *Golpe*:

- Esto tiene que hacerse inmediatamente, antes de que ningún jugador ejecute otro *Golpe*. Cuando el *Contrario* cancela el *Golpe*, no puede retirar la cancelación.
- Si el *Contrario* cancela el *Golpe*, el jugador deberá jugar una bola desde dentro del *Área de Salida* y aún sigue siendo su turno de juego.
- Si el *Contrario* no cancela el *Golpe*, el *Golpe* cuenta, la bola está *en juego* y debe jugarse como reposa.

Regla 6.1b(1) Interpretaciones:

6.1b(1)/1 Bola Jugada desde Fuera del *Área de Salida* en *Match Play* y el *Contrario* No Cancela el *Golpe*

Si, al comienzo del juego de un *Hoyo* en match play, un *Golpe* ejecutado desde fuera del *Área de Salida* no es cancelado, la Regla 6.1b(1) establece que el jugador juegue la bola como reposa. Sin embargo, al jugador no siempre le está permitido jugar la bola como reposa.

Por ejemplo, cuando comienza el juego de un *Hoyo*, un jugador golpea una bola *Fuera de Límites* desde fuera del *Área de Salida* (como desde unas marcas de salida equivocadas) y el *Contrario* no cancela el *Golpe*.

Dado que, el *Golpe* del jugador no es cancelado, y la bola está *Fuera de Límites*, el jugador debe aliviarse bajo *Golpe* y *distancia* jugando una bola desde donde el *Golpe* anterior fue ejecutado. Sin embargo, como el *Golpe* anterior no fue ejecutado desde dentro del *Área de Salida*, la bola debe ser *dropada*, no acomodada (ver Regla 14.6b – *Golpe* Anterior Jugado Desde Área General, *Área de Penalización* o *Búnker*).

(2) Stroke Play (Juego por Golpes)

El jugador incurre en la ***Penalización General* (dos *Golpes de Penalización*)** y debe corregir el error jugando una bola desde dentro del *Área de Salida*.

- La bola jugada desde fuera del *Área de Salida* no está *en juego*.
- Ese *Golpe* y cualquier otro *Golpe* jugado en el *Hoyo* antes de corregir el error (incluyendo los *Golpes* efectuados y cualquier *Golpe de Penalización* únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de efectuar un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o, para el caso del *Hoyo* final de la *Vuelta,* antes de entregar la *Tarjeta de Resultados,* está **descalificado.**

Regla 6.1 Interpretaciones Generales:

6.1/1 Qué Hacer Cuando Faltan Una o Ambas Marcas de Salida

Si un jugador encuentra que una o ambas marcas de salida faltan del *Área de Salida*, el jugador debería solicitar ayuda al *Comité*.

Sin embargo, si tal ayuda no está disponible en un tiempo razonable, el jugador debería usar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para estimar la ubicación del *Área de Salida*.

Dado que tal estimación debe ser realizada de forma rápida y puede no ser precisa, el juicio razonable del jugador sobre la ubicación del *Área de Salida* será aceptado incluso si, más tarde se demuestra que fue errónea (Regla 1.3b(2))



Cuándo Comienza el *Hoyo*

Regla 6.1a

Un jugador ha comenzado un *Hoyo* cuando ejecuta un *Golpe* para iniciar el *Hoyo*. El *Hoyo* ha comenzado incluso si el *Golpe* se realizó desde fuera del *Área de Salida* o fue cancelado bajo una Regla.

Q.238 En *Stroke Play* en el *Hoyo* 1, un jugador juega desde un *Área de Salida* equivocado. Como su *Vuelta* no ha comenzado, el *Golpe* no cuenta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.1a.

Comenzando el Juego de un *Hoyo*– R 6.1

- Ei jugador ha comenzado un *Hoyo* cuando ejecuta un *Golpe* para iniciar el *Hoyo*
- La bola debe ser jugada desde dentro del *Área de Salida***.**



NOTAS: Comenzando el juego de un *Hoyo*

- La bola debe ser jugada desde dentro del *Área de Salida* (la correcta *Área de Salida*)

NOTAS: *Área de Salida*

- Una de las áreas definidas del *Campo*
- El área desde donde el jugador debe jugar al comenzar el *Hoyo*
- Área rectangular que tiene una profundidad de dos palos
- Su margen frontal está definida por la línea de la parte frontal de los dos *Marcador*es
- Su margen Lateral se define por la línea de los puntos exteriores de los *Marcador*es

- La bola debe ser jugada desde cualquier lugar dentro del *Área de Salida*, lo que significa que una parte de la bola debe tocar o estar sobre el *Área de Salida*

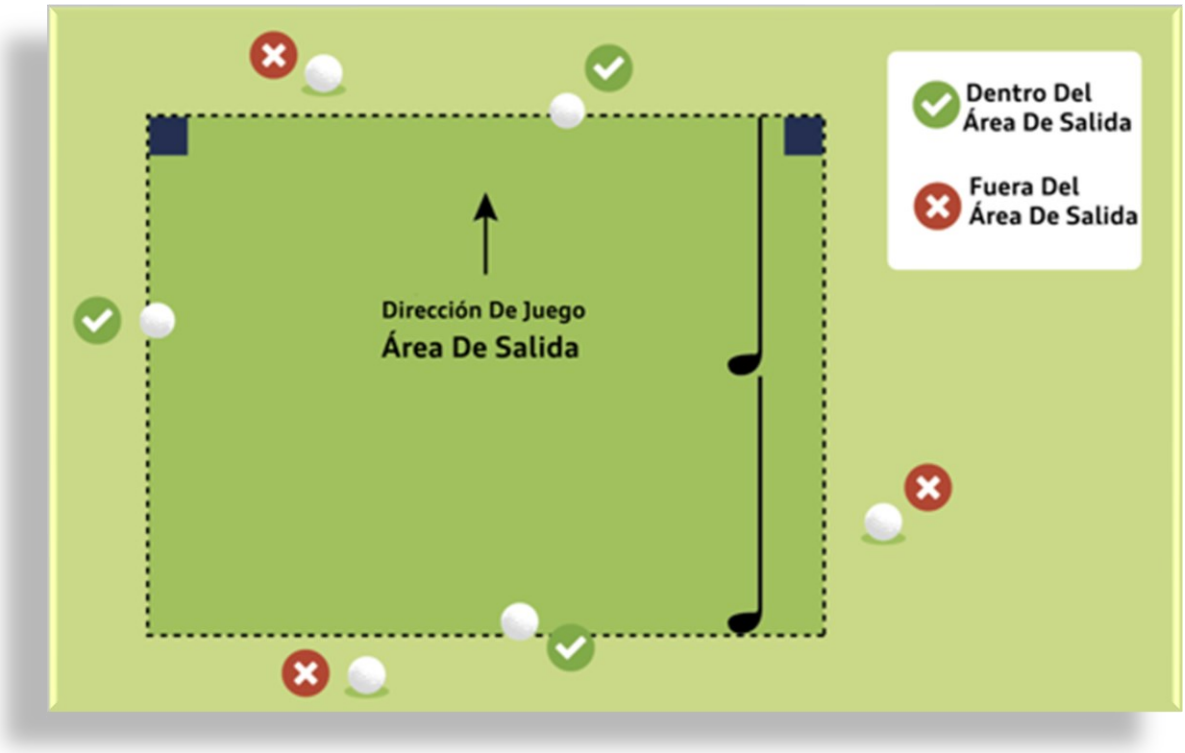
Jugando desde Fuera o un *Área de Salida* Equivocada

R 6.1b(1) – *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

- No hay penalización
- Pero…. el *Contrario* puede cancelar el *Golpe*
  - Debe hacerse inmediatamente y antes de que cualquier jugador ejecute otro *Golpe*
  - La cancelación no puede ser retirada

NOTAS: Jugando desde Fuera o *Área de Salida* Equivocado

- El *Contrario* puede cancelar el *Golpe* y pedir al jugador que juegue desde dentro, o desde el lugar de salida correcto
- Debe hacerse inmediatamente y antes de que cualquier otro ejecute otro *Golpe*
- Si el *Golpe* es cancelado el jugador debe jugar otra bola desde el lugar de salida correcto – sigue siendo su turno de salida
- Si el *Golpe* no es cancelado, el *Golpe* cuenta y la bola deberá jugarse como repose



Q.378 En *Match Play*, un jugador observa a su *Contrario* jugar un mal drive desde el *Área de Salida* equivocado. Luego, el jugador informa al *Contrario* de su error, pero dice que está bien y sigue jugando. El *Contrario* gana el *Hoyo* ya que el jugador estuvo de acuerdo en renunciar a una R. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.1b (1).

9. Si un jugador hace su primer *Golpe* en una vuelta a una bola en un *Área de Salida* equivocada, es descalificado.
Verdadero. R 6.1b ¿???????????????? Será si no corrige el error en *Stroke Play* (*Juego por Hoyos*)

63 If a player arrives at a teeing area and finds that a tee-marker is missing and no Committee member can be contacted in a reasonable time, the player should use their reasonable judgment to estimate the location of the teeing area. True or False?

63 Answer: True. Interpretation 6.1/1.

63 Note: The player's reasonable judgment of the location of the teeing area should be accepted even if it is later shown to be wrong, Rule 1.3b(2).

5. En el *Juego por Golpes*, el jugador A jugó desde fuera del *Área de Salida* y *Golpeó* su bola *Fuera de Límites*. Él juega otra bola desde dentro del *Área de Salida*. ¿Cuál es el ruling?

A) El siguiente *Golpe* del jugador desde el *Tee* será su quinto.
B) El siguiente *Golpe* del jugador desde el *Tee* será el tercero.
C) El siguiente *Golpe* del jugador desde el *Tee* será el cuarto.

B) R 6.1b

Jugando desde Fuera o *Área de Salida* Equivocada

R 6.1b(2) – *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

- **Dos *Golpe de Penalización*** y debe corregir el error jugando desde el área correcta
- La bola no esta en juego
- Los *Golpes* dados antes de corregir el error, no cuentan
- No corregir el error = **descalificación**

Q.583 En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un jugador juega su bola desde el *Área de Salida* equivocada y luego juega dos *Golpes* más antes de ser informado de su infracción. Deben agregar dos *Golpe de Penalización* a su resultado, lo que significa que el jugador lleva 5 *Golpes*. ¿Verdadero o Falso?

Respuesta: Falso. R 6.1b (2).

Q.645 En *Stroke Play*, una bola que ha sido jugada desde fuera del *Área de Salida* por un jugador que comienza el juego de un *Hoyo* no está en juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.1b (2).

20. En el *Juego por Golpes*, si un jugador, cuando comienza un *Hoyo*, juega desde fuera del *Área de Salida*, el jugador incurre en una penalización de dos *Golpes* y la bola debe jugarse tal como está.
Falso. R 6.1b (2)

6.2 Jugar la Bola desde el *Área de Salida*

6.2a Cuándo se Aplican las Reglas del *Área de Salida*

Las Reglas del *Área de Salida* contenidas en la Regla 6.2b se aplican siempre que un jugador está obligado o puede jugar una bola desde el *Área de Salida.* Esto incluye cuando:

- El jugador está comenzando el juego del *Hoyo* (ver Regla 6.1),
- El jugador volverá a jugar desde el *Área de Salida* bajo una Regla (ver Regla 14.6), o
- La bola está *en juego* en el *Área de Salida* después de un *Golpe* o después de que el jugador ha tomado alivio.

Esta Regla se aplica solo al *Área de Salida* desde la que el jugador debe jugar para comenzar el *Hoyo* que está jugando, no a otros lugares de salida en el *Campo* (ya sea en el mismo *Hoyo* o en un *Hoyo* diferente).

6.2b Reglas del *Área de Salida*

(1) Cuándo la Bola Está en el *Área de Salida*

- Una bola se encuentra en el *Área de Salida* cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte del *Área de Salida*.
- El jugador puede colocarse fuera del *Área de Salida* para ejecutar el *Golpe* a una bola que se encuentra en el *Área de Salida*.



DIAGRAMA 6.2b: CUÁNDO LA BOLA ESTÁ EN EL ÁREA DE SALIDA



La línea punteada define los bordes externos del área de salida (ver definición de área de salida). Una bola está dentro del área de salida cuando cualquier parte de la bola toca o está sobre una parte del área de salida.

(2) La Bola Puede Ser Acomodada o Jugada desde el Terreno

La bola debe de jugarse desde:

- Un *Tee* colocado en o sobre el terreno, o
- El terreno directamente.

A efectos de esta Regla, el "terreno" incluye arena u otros materiales naturales colocados en el suelo para poner encima el *Tee* o la bola.

El jugador no deberá ejecutar un *Golpe* a una bola en un *Tee* no conforme o acomodada de forma no permitida por esta Regla.

Penalización por Infringir la Regla 6.2b (2):

- Para la primera infracción: ***Penalización General***
- Para la segunda infracción: **Descalificación**

(3) Se Pueden *Mejorar* Ciertas Condiciones dentro del *Área de Salida*

Antes de ejecutar un *Golpe*, el jugador podrá ejecutar estas acciones en el *Área de Salida* para *Mejorar* ciertas *Condiciones que Afectan al Golpe* (ver Regla 8.1b (8)):

- Alterar la superficie del terreno dentro del *Área de Salida* (como hacer una depresión con un palo o pie).
- Mover, doblar o romper césped u otros objetos naturales que están fijos o en crecimiento dentro del *Área de Salida*, o
- Quitar o presionar arena o tierra en el *Área de Salida*, y
- Quitar rocío, escarcha o agua del *Área de Salida.*

Pero el jugador incurre en la ***Penalización General*** si lleva a cabo cualquier otra acción para *Mejorar* las *Condiciones que Afectan al Golpe* infringiendo la Regla 8.1a.

(4) Restricciones a Mover las Marcas de Salida Cuando se Juega desde el *Área de Salida*

- La situación de las marcas de salida son colocadas por el *Comité* para definir cada *Área de Salida* y deberían permanecer en la misma ubicación para todos los jugadores que van a jugar desde esa *Área de Salida.*
- Si el jugador *mejora* las *Condiciones que Afectan al Golpe*, moviendo cualquier marca de salida antes de jugar desde el *Área de Salida*, incurre en la ***Penalización General*** por infringir la Regla 8.1a (1).
- Si un jugador encuentra que una o ambas marcas de salida faltan del *Área de Salida*, el jugador debería solicitar ayuda al *Comité*. Sin embargo, si el 1Comité no está disponible en un tiempo razonable, el jugador debería usar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para estimar la situación del *Área de Salida*.

En el resto de las situaciones, las marcas de salida son consideradas *Obstrucciones Movibles* que pueden ser movidas según lo permitido en la Regla 15.2.

Regla 6.2b(4) Interpretaciones:

6.2b(4)/1 Una Marca de Salida Movida por un Jugador Debería Ser Repuesta

Antes de ejecutar un *Golpe* cuando se está jugando desde el *Área de Salida*, un jugador no debe mover una marca de salida en el *Área de Salida* para mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe* (Regla 6.2b(4)).

Sin embargo, no habría penalización si un jugador mueve una marca de salida al:

- Tropezar y caerse sobre ella,
- golpearla por enfado (aunque un *Comité* podría considerarlo como grave falta de conducta), o

- Levantarla sin motivo aparente.

Dado que mover las marcas de salida pueden tener un efecto significativo en la competición, las marcas de salida no deberían ser movidas y, si son movidas deberían ser repuestas.

Sin embargo, si un jugador mueve una marca de salida porque cree que debería estar en otra posición diferente, o deliberadamente destruye la marca de salida, el *Comité* puede optar por descalificar al jugador por una falta grave de conducta contraria al espíritu del juego (Regla 1.2a).

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

Si un jugador hace que un marca salida se mueva (por ejemplo, al tropezar contra ella , al golpearla con rabia o levantándola sin razón aparente), pero esto no mejora las ***condiciones que afectan al golpe***, no hay penalización, incluso si el jugador no la repone antes de jugar desde el ***área de salida***.

Pero dado que mover las marcas de salida puede tener un efecto significativo en la competición, no deberían ser movidas y, si son movidas, deberían ser repuestas.

Sin embargo, si un jugador mueve una marca de salida porque cree que debería estar en una posición diferente, o deliberadamente destruye la marca de salida, el ***Comité*** puede optar por descalificar al jugador por grave falta de conducta contraria al espíritu del juego (***Regla 1.2a***).

(5) La Bola No Está En Juego Hasta que Se Realiza Un *Golpe*

Si la bola está acomodada sobre un *Tee* o en el suelo al comenzar un *Hoyo* o cuando se juega de nuevo desde el *Área de Salida* bajo una Regla:

- No está en juego hasta que el jugador ejecute un *Golpe*, y
- Se puede levantar o mover sin penalización antes de ejecutar el *Golpe*.

Si la bola acomodada se cae del *Tee* o el jugador la derriba antes de ejecutar un *Golpe*, se puede volver a acomodar en cualquier parte del *Área de Salida* sin penalización.

Pero si el jugador ejecuta un *Golpe* a esa bola mientras está cayendo o después de haber caído, no hay penalización, el *Golpe* cuenta y la bola está en juego.

(6) Cuando la *Bola en Juego* Reposa en el *Área de Salida*

Si la bola del jugador está en juego dentro del *Área de Salida* después de un *Golpe* (por ejemplo, después de fallar un *Golpe* a una bola acomodada) o después de tomar alivio, el jugador puede:

- Levantar o mover la bola sin penalización (ver Regla 9.4b, Excepción 1), y
- Jugar esa u otra bola desde cualquier lugar del *Área de Salida*, desde un *Tee* o desde el terreno según lo contemplado en el apartado (2), incluyendo jugar la bola como reposa.

Penalización por Jugar *Bola Equivocada* Infringiendo la Regla 6.2b (6): *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a.

Regla 6.2b(6) Interpretaciones:

6.2b(6)/1 Una Bola que viene a Reposar en el *Área de Salida* No Tiene que Ser Jugada como Reposa

Siempre que la bola de un jugador esté dentro del *Área de Salida*, el jugador puede mover la bola a otro punto dentro del *Área de Salida*, y puede jugarla desde un *Tee* sin penalización.

Por ejemplo, un jugador ejecuta su primer *Golpe* desde el *Área de Salida*, apenas hace contacto con la bola, y la bola o bien queda en reposo sobre el terreno dentro del *Área de Salida* o permanece sobre el *tee*.

Dado que la bola está en el *Área de Salida*, el jugador puede jugar la bola como reposa o, aunque la bola está *en juego*, puede moverla a cualquier otro punto dentro del *Área de Salida* y jugarla desde allí sin penalización. El jugador puede también colocar la bola sobre un *Tee* o ajustar la altura del *Tee* sobre el que reposa la bola.

Q.544 Una bola está fuera del *Área de Salida* cuando cualquier parte de ella se encuentra fuera del *Área de Salida*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.2b (1). Definición del *Área de Salida*.

Q.409 Un jugador puede colocarse fuera del *Área de Salida* para hacer un *Golpe* a una bola en el *Área de Salida*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.2b (1).

Q.544 Una bola está fuera del *Área de Salida* cuando cualquier parte de ella se encuentra fuera del *Área de Salida*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.2b (1). Definición del *Área de Salida*.

Terreno

R 6.2b(2)

A efectos de la R 6.2b(2), el "terreno" incluye arena u otros materiales naturales colocados en el suelo para poner encima el *Tee* o la bola.

23. Si un jugador realiza su primer *Golpe* en una vuelta con una bola en un *Tee* no conforme, está descalificado.

Falso, R 6.2b (2)

***Área de Salida* – R 6.2**

- La bola debe jugarse desde un *Tee* colocado en el suelo
- O desde el mismo suelo
- Si se coloca un *Tee* este debe ser conforme



NOTAS: Reglas del *Área de Salida*

- La bola debe jugarse desde un *Tee* colocado en o sobre el terreno.
- O desde el mismo terreno, incluyendo arena u otro material natural puesto para colocar encima la bola
- El jugador no debe usar un *Tee* "no conforme" (los *Tees* no son conformes si estos podrían influir indebidamente en el Movimiento de la bola o dirección o longitud).
- Tener en cuenta el cambio de penalización por jugar más de una vez con un *Tee* "no conforme". **Descalificación**

Q.282 Un jugador puede quitar una hierba adjunta que está creciendo dentro del *Área de Salida* donde quiere poner su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.2b (3).

Q.293 Un jugador puede usar una toalla para absorber *Agua Temporal* en una zona de salida antes de colocarse y ejecutar un *Golpe* desde el área mejorada. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.2b (3).

63 If a player arrives at a teeing area and finds that a tee-marker is missing and no Committee member can be contacted in a reasonable time, the player should use their reasonable judgment to estimate the location of the teeing area. True or False?

63 Answer: True. Interpretation 6.1/1.

63 Note: The player's reasonable judgment of the location of the teeing area should be accepted even if it is later shown to be wrong, Rule 1.3b(2).

Q.329 Las marcas de salida son *Obstrucción Movible*y pueden ser movidas por un jugador para dejar espacio para su primer *Golpe* en el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.2b (4).

10. RULE 6.2b(4)

A tee-marker interferes with the *Stance* of a player when playing a provisional ball for the original ball thought to be lost. The player moves the tee-marker to a new position only a few inches away and plays the provisional ball. Later, determining that the original ball is out of bounds, the player completes the hole with the provisional ball. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. There is only a penalty of one stroke under the ball out of bounds Rule.
C. There is a total penalty of three strokes; one stroke under the ball out of bounds Rule and two strokes for moving the tee-marker.
D. The player is disqualified.

Answer is C. Before making a stroke, the player must not move a tee-marker in the teeing area to improve the conditions affecting the stroke, Rule 6.2b(4) and 8.1a(1) If the player does so, the player gets the general penalty. This violation can be corrected by replacement of the tee-marker before playing to avoid the penalty, Rule 8.1c(1), which the player did not do here.

This situation is analogous to a player removing an out of bounds stake because it interferes with the player's intended *Stance* where the player gets the penalty if the stroke is made but may correct the mistake before making the stroke.

Q.21 Si una bola comienza a caerse del *Tee* justo cuando un jugador está ejecutando su *Golpe* moviéndose la bola unas pocas yardas, el *Golpe* no cuenta y puede jugar otra bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.2b (5)

Q.68 Una bola está en juego tan pronto como se acomoda en un *Tee*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.2b (5).

Q.303 Mientras hace un *swing* de práctica al lado de su bola en un *Área de Salida*, un jugador Accidentalmente golpea la bola 30 yardas hacia adelante. Debe jugar la bola desde donde quedó en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.2b (5).

65 Having made their first stroke on a hole from a teeing area their ball strikes a tree and comes to rest back in the same teeing area. The player must play their ball as it lies.

65 True or False?

65 Answer: False. Interpretation 6.2b(6)/1.

65 Note: As the ball is at rest in the teeing area, the player may play the ball as it lies or move it to anywhere in the teeing area. The ball may be placed on a *Tee* before the second stroke is made.

Cuándo una Bola está en el *Área de Salida*

R 6.2b

Una bola está en el *Área de Salida* cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte de la misma.

Q.554 Si un jugador falla completamente el primer *Golpe* a su bola en el *Área de Salida* puede poner otra bola en cualquier lugar del *Área de Salida* para su segundo *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.2b (6).

***Hoyo* 4**

En el *Hoyo* 4 juegas tu bola delante de las marcas de salida. Corriges el error y juegas otra bola, esta vez desde dentro del *Área de Salida*. ¿Qué dicen las Reglas?

A. Tienes dos *Golpe de Penalización*

B. No hay penalización siempre que juegues desde dentro del *Área de Salida*

C. Estas descalificado

Respuesta A = R 6.1b

Un jugador incurre en la *Penalización General* (dos *Golpes*) por ejecutar un *Golpe* a la bola fuera del *Área de Salida*. El *Golpe* efectuado fuera del *Área de Salida* no cuenta en su resultado

1. ¿Cuál es la penalización en el *Match Play* (*Juego por Hoyos*) por jugar desde lugar de salida equivocado?

A. Perdida del *Hoyo*

B. Descalificación

C. No hay penalización, pero el *Contrario* puede cancelar el *Golpe*

C. No hay penalización pero el *Contrario* puede cancelar el *Golpe* y pedir al jugador jugar otra bola desde el lugar de salida correcto

6.3 Bola Usada en el Juego del *Hoyo*

Propósito: Un *Hoyo* se juega con una serie de *Golpes* desde el *Área de Salida* hasta el *Green* y hacia adentro del *Hoyo*. Después de comenzar el *Hoyo*, el jugador tiene que completarlo normalmente con la misma bola. El jugador incurre en penalización por jugar una *Bola Equivocada* o una bola sustituta cuando la sustitución no está permitida por las Reglas.

6.3a Embocar con la Misma Bola Jugada desde el *Área de Salida*

Un jugador puede jugar cualquier bola conforme al comenzar el *Hoyo* desde el *Área de Salida* y puede cambiarla entre dos *Hoyos*.

El jugador debe *embocar* con la misma bola jugada desde el *Área de Salida*, **excepto** cuando:

- La bola se pierde o va a reposar *Fuera de Límites*, o

- El jugador *sustituye* la bola (esté permitida o no la sustitución).

El jugador debería poner una marca que identifique la bola con la que va a jugar (ver la Regla 7.2).

Regla 6.3a Interpretaciones:

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

Si, después de *embocar*, dos jugadores se dan cuenta que ambos han finalizado un *Hoyo* con la bola del otro jugador, pero no pueden establecer si las bolas fueron intercambiadas durante el juego del *Hoyo*, no hay penalización.

Por ejemplo, después del juego de un *Hoyo*, se descubrió que el jugador A *emboco* con la bola del jugador B y el jugador B lo hizo con la bola del jugador A. Ambos jugadores estaban seguros haber *embocado* con la bola jugada desde el *Área de Salida*.

En esta situación, y teniendo en cuenta que a los jugadores les está permitido comenzar cada *Hoyo* con cualquier bola conforme (Regla 6.3a), debería determinarse que las bolas fueron intercambiadas antes de comenzar el juego del *Hoyo*, a menos que existan pruebas en sentido *Contrario*.

6.3b Sustitución de la Bola Durante el Juego del *Hoyo*

(1) Cuándo un Jugador Está Autorizado o No Está Autorizado a Sustituir su *Bola*

Ciertas Reglas permiten al jugador cambiar la bola que está usando para jugar un *Hoyo* por una bola sustituta que se convierte en la *Bola en Juego*, otras Reglas no lo permiten:

- Cuando toma alivio bajo una Regla, incluyendo cuando dropa una bola o coloca una bola (como cuando una bola no permanecerá en el *Área de Alivio* o cuando se alivia en el *Green*), el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.3a).
- Cuando se juega desde donde se ejecutó el *Golpe* anterior, el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.6), y
- Cuando se *repone* una bola en un punto, el jugador no está autorizado a sustituir la bola y debe usar la original, con ciertas excepciones (Regla 14.2a).

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

Cuando un jugador sustituye la *Bola en Juego* por otra bola (ver Regla 14.4):

- La bola original deja de estar en juego, incluso si reposa en el *Campo*.
- Esto es cierto, incluso si el jugador:
    - Sustituyó la bola original cuando no estaba permitido por las Reglas (sea conocedor o no el jugador de que estaba sustituyendo la bola original), o

- *Repuso, dropó* o colocó la *bola sustituta*: (1) en un *Lugar Equivocado*, (2) de manera incorrecta o (3) al usar un procedimiento equivocado.

- Para ver como corregir cualquier error antes de jugar la bola sustituta, ver Regla 14.5.

Si la bola original no se ha encontrado y el jugador ha puesto otra *Bola en Juego* al tomar alivio por *Golpe y Distancia* (ver Reglas 17.1d, 18.1, 18.2b y 19.2a) o según lo permitido por una Regla que se aplica cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* lo que le ocurrió a la bola (ver Reglas 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e y 17.1c):

- El jugador debe continuar jugando con la *bola sustituta*, y
- El jugador no debe jugar la bola original, incluso si se encuentra en el *Campo* antes de los tres minutos permitidos para su búsqueda (ver Regla 18.2a (1)).

(3) Realizar un *Golpe* a Una Bola Incorrectamente Sustituta

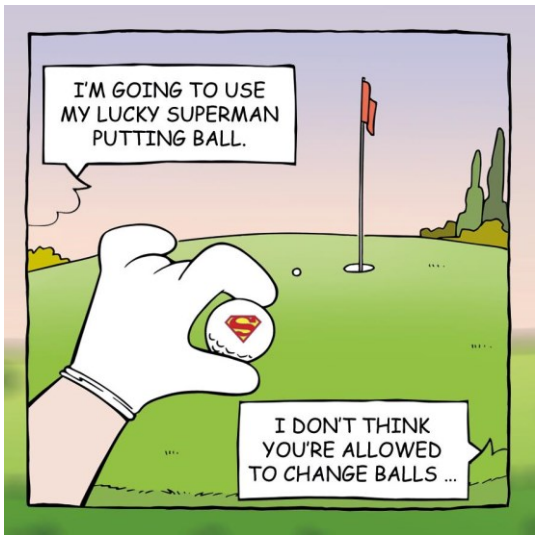
Si un jugador ejecuta un *Golpe* a una bola incorrectamente sustituta el jugador incurre en la **en un Golpe de Penalización** y debe jugar el *Hoyo* con la bola incorrectamente *sustituta*.

Si existen múltiples infracciones como resultado de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c (4).

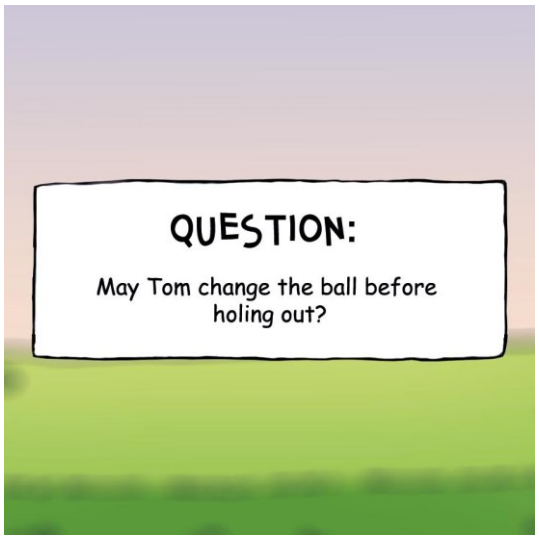
Regla 6.3b(3) Sustitución de la Bola Mientras se Juega un Hoyo

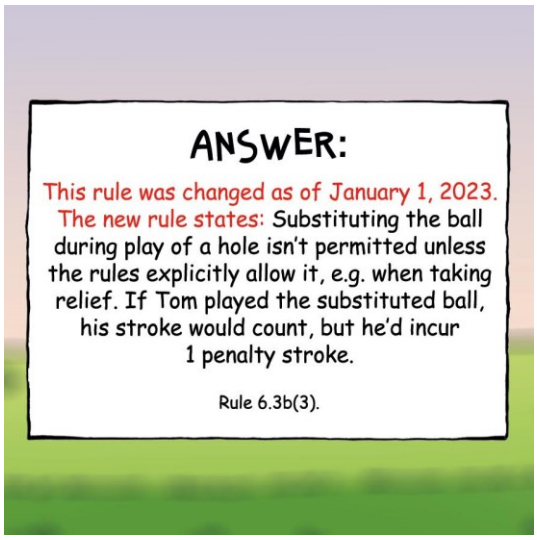
La penalización por jugar una bola incorrectamente sustituta se ha reducido de la penalización general a un golpe de penalización.











6.3c *Bola Equivocada*

(1) Realizar un *Golpe* a una *Bola Equivocada*

Un jugador no debe realizar un *Golpe* a una *Bola Equivocada*.

Excepción – Bola Moviéndose en el Agua: No hay penalización si un jugador ejecuta un *Golpe* a una *Bola Equivocada* que está moviéndose en el agua, dentro de un *Área de Penalización* o en *Agua Temporal*:

- El *Golpe* no cuenta, y
- El jugador debe corregir el error de acuerdo con las Reglas, jugando la bola correcta desde su punto de reposo original o tomando alivio bajo las Reglas.

Penalización por Jugar *Bola Equivocada* Infringiendo la Regla 6.3c (1): *Penalización General*.

En *Match Play* (*Juego por Hoyos*):

- Si el jugador y el *Contrario* juegan cada uno la bola del otro durante un *Hoyo*, el primero que haya jugado la *Bola Equivocada* incurre en la ***Penalización General* (pérdida del *Hoyo*).**
- **Sin embargo**, si no se sabe qué *Bola Equivocada* se jugó primero, no hay penalización y el *Hoyo* se completa con las bolas intercambiadas.

En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), el jugador incurre en la **Penalización General** (dos Golpes de Penalización) y debe corregir el error continuando con la bola original, jugándola como reposa o tomando alivio bajo las Reglas:

- El *Golpe* jugado con la *Bola Equivocada* y cualquier otro efectuado antes de que el error sea corregido (incluyendo los *Golpes* efectuados y cualquier *Golpe de Penalización* cometido sólo por jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de efectuar un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o si se trata del último *Hoyo* de la *Vuelta*, antes de entregar su *Tarjeta de Resultados*, el jugador está **descalificado**.

Regla 6.3c(1) Interpretaciones:

6.3c(1)/1 Significado de "*Golpes de Penalización* Sólo por Jugar Esa Bola"

Cuando los *Golpes* ejecutados a una bola en particular no cuentan para el resultado del jugador, cualquier *Golpe* de penalización incurrido mientras se está jugando esa bola no cuenta a menos que el jugador incurra en una penalización que también pueda ser aplicable a su *Bola en Juego*.

Ejemplos de penalizaciones que no cuentan porque no pueden ser aplicados a la *Bola en Juego* incluyen:

- Deliberadamente tocar o causar que la bola se *mueva* (Regla 9.4).
- El *Caddie* del jugador permanece detrás del jugador mientras este adopta su *Stance* (Regla 10.2b(4)
- Tocar la arena durante el backswing (subida del palo) para ejecutar *un Golpe* (Regla 12.2b(2)).

Ejemplos de penalizaciones que si cuentan porque también son aplicables a la *Bola en Juego* incluyen:

- Ejecutar *un Golpe* de práctica durante un *Hoyo* (Regla 5.5a).
- Jugar una *Bola Equivocada* (Regla 6.3c(1))
- Pedir o dar *Consejo* (Regla 10.2a).

(2) Cómo Proceder Cuando la Bola del Jugador Fue Jugada por Otro Jugador como *Bola Equivocada*

Si es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola del jugador fue jugada por otro jugador como *Bola Equivocada*, el jugador debe *Reponer* la bola original u otra bola en su punto de reposo original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).

Esto se aplica, se haya encontrado la bola original como si no.

6.3d Cuándo Un Jugador Puede Jugar Más de Una Bola a la Vez

Un jugador puede jugar más de una bola a la vez en un *Hoyo* sólo cuando:

- Juega una *Bola Provisional* (que se convertirá en *Bola en Juego* o será abandonada, como se contempla en la Regla 18.3c) o
- Juega dos bolas en *Stroke Play (Juego por Golpes)* para corregir una posible *Grave Infracción*, al haber jugado desde *Lugar Equivocado* (ver Regla 14.7b) o cuando no está seguro sobre el procedimiento a seguir (ver Regla 20.1c (3)).

66 On finishing a hole two players realise that they have putted out with each other's ball. If they cannot establish whether the balls were exchanged during play of the hole, neither player gets a penalty. True or False?

66 Answer: True. Interpretation 6.3a/1.

66 Note: Unless there is evidence to the contrary, it should be determined that the balls were exchanged before play on that hole began.

Q.337 Entre el juego de dos *Hoyos*, un jugador puede cambiar el color, la marca y el modelo de cualquier bola que use. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3a.

Nota: A menos que se haya introducido la condición "Una Bola" en los Procedimientos del *Comité*, un jugador puede jugar cualquier bola conforme al comenzar el juego de un *Hoyo* desde el *Área de Salida* y puede cambiar las bolas entre dos *Hoyos*.

Q.593 Un jugador debe poner marcas de identificación en las bolas que usa durante una *Vuelta* para asegurarse de que siempre pueda identificar positivamente su *Bola en Juego*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.3a.

Q.313 Un jugador puede cambiar la bola que está jugando cuando toma alivio o coloca una bola bajo las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3b (1).

Q.419 Un jugador no puede sustituir una bola por otra diferente cuando toma alivio de una *Obtrucción Inamovible* o una *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.3b (1).

Q.450 En la mayoría de las situaciones, un jugador no puede sustituir una bola cuando repone su bola en un *Marcador de Bola*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3b (1).

Q.152 Un jugador no puede declarar la *Bola Perdida*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3b (2) y definición de *Bola Perdida*.

Q.189 Si un jugador juega una bola sustituta cuando las Reglas no lo permiten, la bola original se pierde, incluso si Posteriormente se encuentra en el *Campo*. ¿Verdadero o falso?

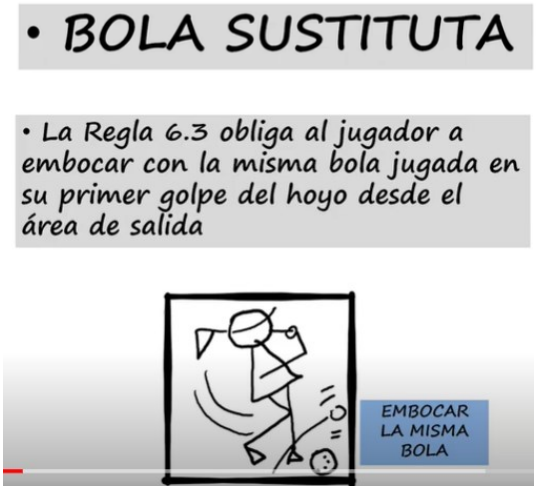
Respuesta: Verdadero. R 6.3b (2).

Q.357 En *Match Play*, si un jugador ejecuta un *Golpe* a una bola incorrectamente sustituta, pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3b (3).

Bola sustituta

Marta Anduiza (Video) – BOLA SUSTITUTA















67 In preparing to make a second stroke at their provisional ball, before going forward to search for their original ball, a player accidentally caused it to move. The penalty of one stroke for causing the ball to move applies whether the original ball is found, or not. True or False?

67 Answer: False. Interpretation 6.3c(1)/1.

67 Note: In this circum*Stance*, if the original ball is found the two strokes made at the provisional ball do not count. Penalty strokes that a player gets while playing a ball that does not count in their Resultado do not apply, unless the player gets a penalty that could also apply to their ball in play, e.g. asking for advice or making a practice stroke.

***Golpe* de Penalización solo por Jugar esa Bola**

R 6.3c(1), Interpretación 6.3c(1)/1

Cuando los *Golpes* efectuados a una bola en particular no cuentan para el resultado del jugador, cualesquier *Golpe* de Penalización que el jugador tiene por jugar esa bola no cuentan salvo que el jugador obtenga una penalización que también aplica a su *Bola en Juego*.

Ejemplos de penalizaciones que son descartadas porque no podrían también aplicar a la *Bola en Juego*, incluyen:

- Tocar intencionadamente la bola o causar que se mueva (R 9.4).
- *Caddie* del jugador parado detrás del jugador mientras éste toma el *Stance* (R 10.2b(4)).
- Tocar arena en el backswing del *Golpe* (R 12.2b(2)).

Ejemplos de penalizaciones que no son descartadas porque también se aplican a la *Bola en Juego*, incluyen:

- Realizar un *Golpe* de práctica durante el juego de un *Hoyo* (R 5.5a).
- Jugar *Bola Equivocada* (R 6.3c(1)).
- Solicitar o dar *Consejo* (R 10.2a).

Q.100 En *Juego por Golpes*, un jugador que juega una *Bola Equivocada* desde cerca de donde se pensaba que estaba su bola original, es penalizado con dos *Golpes* y puede continuar el juego del *Hoyo* con la *Bola Equivocada*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Regla 6.3c (1).

Q.123 Cualquier *Golpe* hecho a una *Bola Equivocada* no cuenta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.3c (1).

Q.232 En *Match Play*, si el jugador y su *Contrario* juegan la bola uno del otro no hay penalización y el *Hoyo* debe jugarse con las bolas intercambiadas, incluso si se sabe qué *Bola Equivocada* se jugó primero. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. 6.3c (1).

Q.512 En *Stroke Play*, cualquier *Golpe* realizado a una *Bola Equivocada* se incluye en la puntuación del jugador para el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. 6.3c (1).

Q.530 En *Stroke Play*, si un jugador juega una *Bola Equivocada* en el *Hoyo* 5 y no corrige su error antes de realizar un *Golpe* para comenzar el *Hoyo* 6, está descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. 6.3c (1).

Q.214 Un jugador no puede encontrar su bola y está prácticamente seguro de que alguien más la jugó por error, ya que se vio a un jugador de otro grupo realizando un *Golpe* desde el área exacta donde se pensaba que la bola había descansado. El jugador debe recuperar su bola dentro del tiempo permitido de búsqueda de 3 minutos o tomar la penalización por una *Bola Perdida*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.3c (2).

4. En un match, un jugador marca la posición de su bola en el *Green*, levanta la bola y la pone a un lado. Por error, el jugador juega la bola desde el lugar donde la puso a un lado. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador debe corregir su error reponiendo la bola en el lugar correcto, de lo *Contrario* el jugador pierde el *Hoyo*.
B) El jugador incurre en una penalización de dos *Golpes* y debe corregir su error reponiendo la bola en el lugar correcto antes de jugar desde el próximo tee.
C) El jugador pierde el *Hoyo*.

C) R 6.3c

34. RULE 6.3 and RULE 14.5

Which is TRUE regarding a player playing a wrong ball or a substituted ball?

A. A wrong ball is played from a fairway; if the player corrects the error before playing from the next teeing area, there is no penalty.
B. A wrong ball is played from a fairway; if the player does not correct the error before playing from the next teeing area, the player gets the general penalty.
C. When not allowed, a player substitutes a ball for the ball in play; if the ball is played, the player gets the general penalty and the error must be corrected.
D. When not allowed, a player substitutes a ball for the ball in play; if the ball is played, the player gets the general penalty and the error must not be corrected.

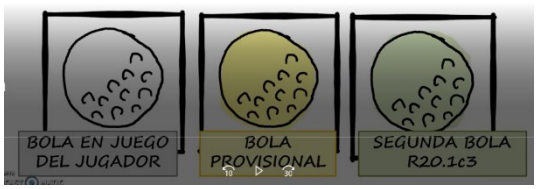
Answer is D (TRUE). If a player substitutes another ball when not allowed, it becomes the ball in play, Rule 6.3b(2). Before playing the ball, the error may be corrected without penalty under Rule 14.5. After the incorrectly substituted ball is played, the player gets the general penalty and correction is not allowed. Other choices are FALSE:

A. As soon as a wrong ball is played, except for one moving in water in a penalty area or in temporary water, the player gets the general penalty and must then correct the mistake by playing the correct ball, Rule 6.3c(1). The correction must take place before playing from the next teeing area, but the correction does not relieve the player of the penalty already assessed. However, correction does allow the player to avoid the penalty of disqualification that would follow if the player plays from the next teeing area before correction.
B. If the player plays a wrong ball and fails to correct the mistake before playing from the next teeing area, the player is disqualified, Rule 6.3c(1).
C. Once a player has made a stroke at an incorrectly substituted ball, the player must then play out the hole with the incorrectly substituted ball, Rule 6.3b(3).

Bola Equivocada

Marta Anduiza (Vídeo) – ¿ES *BOLA EQUIVOCADA*?

El jugador puede únicamente jugar un golpe a las siguientes bolas:
- "su bola en juego",
- una bola provisional, o
- una segunda bola cuando tiene dudas de cómo proceder R20.1c3

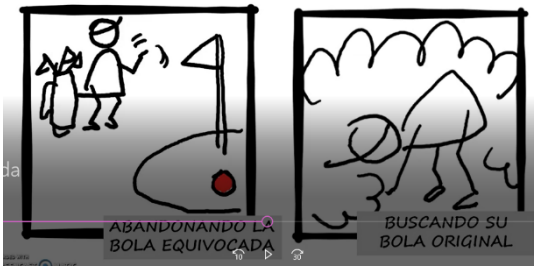


Si el jugador juega un golpe a cualquier otra bola ...

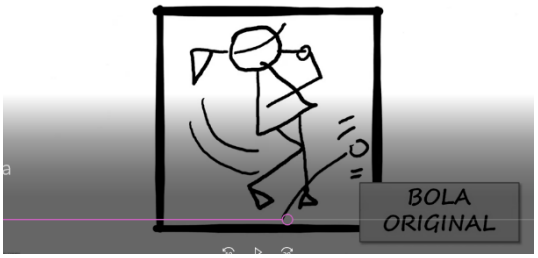


... el jugador ha jugado un golpe a una BOLA EQUIVOCADA

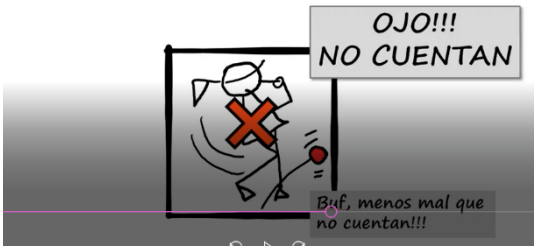
Debe deshacer el error ...
- abandonando la bola equivocada,
- buscando su bola original, y



y continuar jugando el hoyo con su bola original



No cuentan en el resultado ninguno de los golpes jugados con la bola equivocada ni las penalizaciones jugando esa bola



MATCH-PLAY JUEGO POR HOYOS



•Si han intercambiado sus bolas y no se sabe quién ha sido el primero que ha jugado bola equivocada, se termina el hoyo con las bolas intercambiadas

STROKE-PLAY JUEGO POR GOLPES

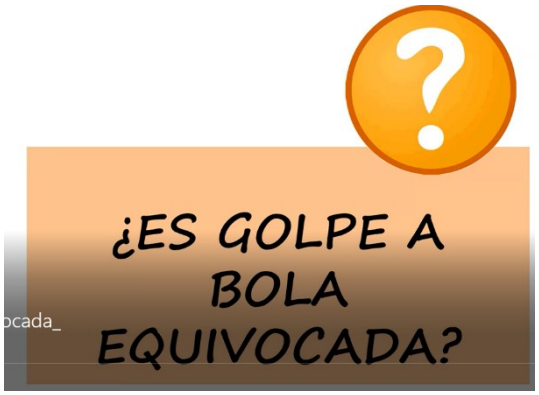
• Si la competición es modalidad Stroke-Play, el jugador tiene 2 golpes de penalización y debe corregir el error antes de jugar un golpe desde el siguiente área de salida, o estará DESCALIFICADO



Corregido el error a tiempo, jeje!!

Pero con 2 golpecitos de penalización, claro!!

En ciertas modalidades de stroke play (stableford, resultado máximo y par/bogey) la descalificación es únicamente para el hoyo (Regla 21)

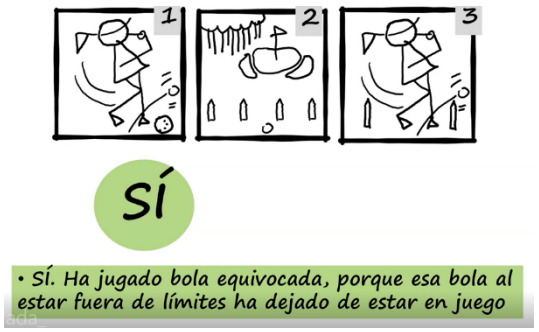






1. La jugadora juega un golpe a su bola
2. y la bola queda fuera de límites
3. Llega hasta su bola y no se da cuenta de que está fuera de límites. Y la juega



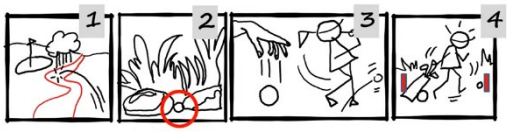




1. El jugador juega un golpe y la bola va hacia un área de penalización
2. Llega hasta allí. Ve una bola dentro del área de penalización con un mal lie que piensa es la suya, así que decide tomar alivio fuera del área de penalización.
3. Dropa correctamente una bola y la juega
4. Unos metros delante, en el área de penalización, aparece la que era su bola

• ¿Ha jugado un golpe a una bola equivocada?





NO

• No. Al tomar alivio del área de penalización el jugador ha puesto una nueva bola en juego y esa nueva bola pasó a ser su bola en juego.

Caso 3



… el jugador que estaba "empanao" …

1. Un jugador manda su bola al green desde el bunker
2. Está rastrillando, así que autoriza a otro jugador a marcar y levantar su bola.
3. Éste la manda rodando y el jugador sigue rastrillando en el bunker sin llegar a recogerla
4. Cuando es el turno del jugador se despistan y el jugador la juega desde donde quedó en el green

• ¿Ha jugado un golpe a una bola equivocada?





SÍ

• Sí. Al ser levantada la bola dejó de estar en juego y el jugador no la vuelve a poner en juego antes de jugar su golpe, por lo que ha jugado un golpe a una bola que no era su bola en juego; o sea una bola equivocada

Caso 4

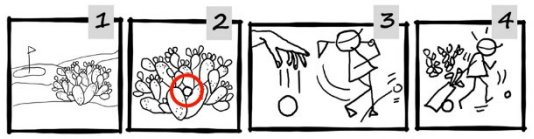


… el jugador miedica que no quería pincharse …

1. Un jugador juega un golpe y su bola va hacia una zona con un matorral lleno de pinchos
2. Llegado a la altura, ve una bola dentro del matorral que está prácticamente inaccesible
3. La declara injugable sin siquiera acercarse a cogerla y dropa otra bola correctamente
4. La juega y al poco de continuar caminando descubre que su bola está poco más delante. La del matorral no era su bola

• ¿Ha jugado un golpe a una bola equivocada?





NO

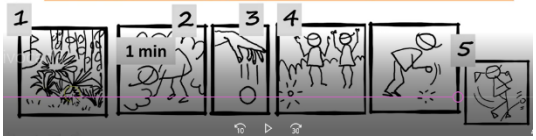
- No. Al dropar una nueva bola esa bola ha pasado a ser la bola en juego del jugador.
- Eso sí, el jugador no ha procedido de acuerdo con las Reglas y su infracción tendrá la penalización correspondiente, pero no por jugar bola equivocada

Caso 5

... la jugadora que buscó 1 minuto su bola y ...

1. Una jugadora juega un golpe y su bola se va a una zona de mucha maleza
2. Busca su bola 1 minuto
3. Vuelve atrás y dropa una bola en el golpe anterior
4. Antes de jugar su golpe le avisan de que han encontrado su bola
5. Levanta la bola dropada y juega la encontrada

- ¿Ha jugado un golpe a una bola equivocada?





SÍ

- Sí. Cuando dropó la nueva bola en el golpe anterior la bola dropada se convirtió en ese momento en su nueva bola en juego y la original en bola perdida, por lo que ha jugado bola equivocada

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del *Hoyo*

Propósito: La Regla 6.4 describe el orden de juego durante todo el *Hoyo*. El orden de juego desde el *Área de Salida* depende de quién tiene el *Honor* y, después de eso, se basa en quien tiene la bola más lejos del *Hoyo*.

- En *Match Play* (*Juego por Hoyos*) el orden de juego es fundamental; si un jugador juega fuera de turno, su *Contrario* puede cancelar el *Golpe* y obligar al jugador a jugar de nuevo.
- En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), no hay penalización por jugar fuera de turno y se recomienda a los jugadores a jugar el "ready golf" o "listos para jugar" - es decir jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable.

6.4a *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

(1) Orden de Juego

El jugador y el *Contrario* deberán jugar en este orden:

- Comenzando el primer *Hoyo*. En el primer *Hoyo*, el *Honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario establecido, por acuerdo o usando un método aleatorio (como lanzando una moneda).
- Comenzando Otros *Hoyos*.
    - El jugador que gana un *Hoyo* tiene el *Honor* en la siguiente *Área de Salida*.
    - Si el *Hoyo* se ha empatado, el jugador que tenía el *Honor* lo mantiene.
    - Si un jugador solicita una decisión dentro de los márgenes de tiempo (ver Regla 20.1b), que aún no ha sido resuelta por el *Comité* y que podría afectar a quién tiene el *Honor* en el siguiente *Hoyo*, el *Honor* se decide por acuerdo o usando un método aleatorio.
- Después de que Ambos Jugadores Hayan Comenzado el *Hoyo*:
    - La bola que más lejos esté del *Hoyo* se juega primero.
    - Si las bolas están equidistantes o no se conocen sus distancias al *Hoyo*, se decide por acuerdo o usando un método aleatorio.

(2) El *Contrario* Puede Cancelar el *Golpe* del Jugador Realizado Fuera de Turno

Si el jugador juega cuando era el turno del *Contrario*, no hay penalización, **pero** el *Contrario* puede cancelar el *Golpe*.

- Esto ha de hacerse inmediatamente y antes de que ninguno de los dos jugadores juegue otro *Golpe*. Cuando el *Contrario* cancela el *Golpe*, la cancelación no puede ser retirada.
- Si el *Contrario* cancela el *Golpe*, el jugador deberá, cuando sea su turno, jugar una bola desde donde se ejecutó ese *Golpe* (ver Regla 14.6).
- Si el *Contrario* no cancela el *Golpe*, el *Golpe* cuenta, la bola está en juego y debe jugarse como reposa.

Excepción – Jugando Fuera de Turno por Acuerdo para Ahorrar Tiempo: Para ahorrar tiempo:

- El jugador puede invitar a su *Contrario* a jugar fuera de turno o puede aceptar la solicitud del jugador de jugar fuera de turno.
- Si el *Contrario* entonces juega fuera de turno, el jugador pierde el derecho de cancelar el *Golpe*.

Véase Regla 23.6 (orden de juego en Four-Ball)

6.4b *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

(1) Orden de Juego Normal

- Al Comenzar el Primer *Hoyo*. En la primera *Área de Salida*, el *Honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario de salidas, por acuerdo o usando un método aleatorio (por ejemplo, lanzando una moneda).
- Al Comenzar Los Demás *Hoyos*.
    - El jugador del grupo con el resultado gross (bruto) más bajo en un *Hoyo* tiene el *Honor* en el *Área de Salida* siguiente; el jugador con el segundo resultado gross (bruto) más bajo debería jugar a continuación y así sucesivamente.
    - Si dos o más jugadores tienen el mismo resultado en un *Hoyo*, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *Área de Salida* anterior.
    - El *Honor* está basado en el resultado gross (bruto), incluso en una competición con hándicap.
- Después de que Todos los Jugadores Hayan Comenzado el *Hoyo*:
    - La bola que más lejos esté del *Hoyo* debería jugarse primero.

- Si dos o más bolas están equidistantes al *Hoyo* o no se conocen sus distancias relativas al *Hoyo*, la siguiente bola a jugar se debería decidir por acuerdo o por un método aleatorio.

No hay penalización si un jugador juega fuera de turno, excepto que si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno y así obtener ventaja uno de ellos, cada uno incurre en la ***Penalización General* (dos *Golpes de Penalización*)**.

6.4b(1)/1 Significado de "Mismo Orden" en la Regla 6.4.b.(1) Cuando los Jugadores Juegan Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior

El término "mismo orden" en la ***Regla 6.4b(1)*** se refiere al orden en el que los jugadores del grupo deberían haber jugado desde el ***área de salida*** anterior, aunque hayan jugado en un orden diferente.

Por ejemplo, el Jugador A tiene el ***honor*** en el hoyo 6, pero el Jugador B juega primero desde el ***área de salida*** para ahorrar tiempo. Si los jugadores hacen el mismo resultado en el hoyo 6, el ***honor*** en el hoyo 7 se mantiene para el Jugador A, ya que es el mismo orden en el que los jugadores habrían jugado desde del ***área de salida*** anterior si no hubieran elegido jugar "ready golf". (Nuevo)

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

Se permite y se recomienda que los jugadores jueguen fuera de turno de manera segura y responsable, como cuando:

- Dos o más jugadores acuerdan hacerlo por ser beneficioso o para ahorrar tiempo,
- La bola de un jugador reposa muy cerca del *Hoyo* y desea embocar, o
- Un jugador está preparado y es capaz de jugar antes de que lo haga el jugador al que le toca siguiendo el turno de juego normal, siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.

Pero si el jugador al que le toca jugar según (1) está listo para jugar y manifiesta que quiere jugar primero, los otros jugadores, generalmente, deberían esperar hasta que ese jugador haya jugado.

Un jugador no debería jugar fuera de turno para obtener una ventaja sobre el resto de jugadores.

6.4c Cuando un Jugador Juega *Bola Provisional* u Otra bola desde el *Área de Salida*

En este caso, el orden de juego sería que todos los demás jugadores jueguen su primer *Golpe* en el *Hoyo*, antes de que el jugador juegue la *Bola Provisional* u otra bola desde el *Área de Salida*.

Si más de un jugador va a jugar *Bola Provisional* u otra bola desde el *Área de Salida*, el orden de juego es igual que el descrito.

Para una *Bola Provisional* u otra bola jugada fuera de turno, ver Reglas 6.4a (2) y 6.4b.

Regla 6.4c Interpretaciones:

6.4c/1 No se Puede Cancelar un *Golpe* Cuando la Bola Provisional Fue Jugada Fuera de Turno desde el *Área de Salida*

Si un jugador que tiene el *Honor* decide jugar una *bola provisional* después de que su *Contrario* ha jugado una *bola provisional*, el jugador no puede cancelar el *Golpe* del *Contrario* con la *bola provisional* bajo la Regla 6.4a(2).

Por ejemplo, el Jugador A tiene el *Honor* y juega primero desde el *Área de Salida*. El Jugador B (el *Contrario*) juega su siguiente *Golpe* y dado que su bola puede estar *Fuera de Límites*, decide jugar una *bola provisional* y así lo hace.

Después de jugar B la *bola provisional*, el Jugador A decide que también jugará una *bola provisional*.

Dado que el Jugador A solo manifestó su intención de jugar una *bola provisional* después de que el Jugador B hubiera jugado, el Jugador A ha abandonado su derecho a cancelar el *Golpe* del Jugador B con la *bola provisional*. Sin embargo, el Jugador A, todavía puede jugar una *bola provisiona*

6.4d Cuando el Jugador Toma Alivio o Juega *Bola Provisional* desde Cualquier Lugar Excepto del *Área de Salida*

El orden de juego bajo las Reglas 6.4a (1) y 6.4b (1) en estas dos situaciones es:

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

- Cuando un Jugador Advierte que las Reglas le Obligan a Aliviarse Bajo *Golpe y Distancia*
  El orden de juego para el jugador se basa en donde se ejecutó el *Golpe* anterior.
- Cuando el Jugador Puede Elegir Jugar la Bola como Reposa o Aliviarse.
  - El orden de juego del jugador se basa en el punto en el que reposa la bola original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
  - Esto se aplica incluso cuando el jugador ya ha decidido tomar alivio bajo *Golpe y Distancia* o desde un lugar distinto al que reposa la bola original (como cuando la bola está en un *Área de Penalización* o será tratada como injugable).

(2) Jugar *Bola Provisional*

El orden de juego para el jugador es que juegue la *Bola Provisional* inmediatamente después del *Golpe* anterior y antes de que nadie juegue una bola, **excepto**:

- Al comenzar un *Hoyo* desde el *Área de Salida (*ver Regla *6*.4c), o

- Cuando el jugador espera antes de decidir jugar una *Bola Provisional* (en este caso el orden de juego, una vez que ha decidido jugar una *Bola Provisional*, se basa en el punto desde el cual el *Golpe* previo fue efectuado).



Q.103 En *Match Play* un *Contrario* puede ignorar que un jugador juegue fuera de turno en varias ocasiones y luego requerir que cancele su *Golpe* cuando lo haga nuevamente en el *Hoyo* 18. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.4a (2).

Q.318 En *Match Play*, después de que un *Contrario* haya salido fuera de turno, el jugador puede tomar su propio *Golpe* antes de decidir si cancelar el *Golpe* de su oponente y hacer que vuelva a jugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.4a (2).

Q.501 En *Match Play*, después de que ambos jugadores comiencen un *Hoyo*, no hay penalización para un jugador que juega fuera de turno cuando era el turno de su *Contrario* para jugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.4a.

Q.175 En *Stroke Play*, después del primer *Hoyo*, el *Honor* se basa en el resultado bruto del *Hoyo* que acabamos de jugar, incluso en una competición hándicap. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.4b (1) y Definición de *Honor*.

Nota: *Honor*

El *Honor* está basado en el resultado gross (bruto), incluso en una competición con hándicap.

Q.443 En *Stroke Play*, si dos jugadores acuerdan jugar fuera de turno para darle una ventaja a uno de ellos, solo el jugador que recibió la ventaja queda descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.4b (1).

Q.663 El jugador con el handicap más bajo siempre tiene el *Honor* en el primer lugar de salida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.4b (1), R 6.4a (1) y Definición de *Honor*.

39.- En el *Juego por Golpes*, cuando no se ha realizado un sorteo, el *Honor* en el primer *Hoyo* puede ser decidido lanzando una moneda.

Verdadero. R 6.4b(1).

Ready Golf

R 6.4b

En *Stroke Play*, jugar fuera de turno de manera segura y responsable, por ser beneficioso o para ahorrar tiempo.

Q.180 En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, los jugadores pueden ser descalificados por el *Comité* si se llega a la conclusión de que han acordado jugar fuera de turno jugando al "ready golf" (listos para jugar). ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.4b (2).

Q.564 En el *Área de Salida*, si un jugador desea jugar una *Bola Provisional*, debe hacerlo inmediatamente después de haber jugado su bola original. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 6.4c.

24. En un match individual, el jugador A tiene el *Honor* en el *Hoyo* 5. golpea su bola hacia unos arbustos gruesos y decide jugar una bola provisional. ¿Cuál es el orden correcto de juego?

A) El jugador A debe jugar su bola provisional antes de que el jugador B ejecute su *Golpe* de salida.
B) El jugador A debe jugar su bola provisional después de que el jugador B ejecute su *Golpe* de salida.
C) El jugador A puede elegir jugar su bola provisional antes o después de que el jugador B ejecute su *Golpe* de salida.

B) R 6.4c

Q.101 Excepto en el *Área de Salida*, si un jugador elige jugar una *Bola Provisional*, debe hacerlo justo después de realizar su *Golpe* anterior y antes de que jueguen los demás. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 6.4d (2).

6.5 Completar el Juego de un *Hoyo*

Un jugador ha completado un *Hoyo*:

- En *Match Play* (*Juego por Hoyos*), cuando:
  - El jugador ha embocado o el siguiente *Golpe* ha sido concedido, o
  - El resultado del *Hoyo* está decidido (como cuando el *Contrario* concede el *Hoyo*, el resultado del *Contrario* para el *Hoyo* es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el *Contrario* incurren en la ***Penalización General* (pérdida del *Hoyo*).**
- En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), cuando el jugador emboca bajo la Regla 3.3c.

Si un jugador no sabe que ha completado un hoyo e intenta continuar el juego del hoyo, el juego posterior del jugador no se considera práctica ni incurre en penalización por jugar otra bola, incluyendo una *bola equivocada*.

Véase Reglas 21.1b (1), 21.2b (1), 21.3b (1) y 23.3c (cuándo un jugador ha completado el *Hoyo* en otras modalidades de *Stroke Play* (*Juego por Golpes)* o en *Four-Ball).*

Regla 6.5 Interpretaciones:

6.5/1 Jugar Otra Bola Desconociendo que el *Hoyo* Había Sido Completado

Cuando un jugador ha *embocado*, se ha completado el juego de ese *Hoyo* y el jugador no incurre en penalización por jugar otra bola.

Por ejemplo:

- Incapaz de encontrar su bola, el jugador pone otra *Bola en Juego* o concede el *Hoyo* (la concesión no es válida al estar el *Hoyo* completado).
- Después de buscar su bola durante tres minutos, el jugador no puede encontrarla y continua el juego con la *bola provisional*.
- Creyendo que es la bola original, el jugador juega una *Bola Equivocada*.

Si el jugador desconocía que el *Hoyo* estaba completado e intenta completar el juego del *Hoyo* con otra bola, los *Golpes* ejecutados por el jugador no se consideran de práctica (Regla 5.5a).

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

Hay varias Reglas (como las ***Reglas 4.1b***, ***4.3***, ***5.5b*** y ***20.1b(2)*** en las que es importante comprender cuándo se ha completado un hoyo.

Ejemplos de cuando un jugador ha completado un hoyo y por lo tanto se encuentra entre el juego de dos hoyos:

Match Play (Juego por Hoyos):

Individual: Cuando el jugador ha ***embocado***, su siguiente ***golpe*** ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.

Foursome: Cuando el ***bando*** ha ***embocado***, su siguiente ***golpe*** ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.

Four-Ball: Cuando ambos ***compañeros*** han ***embocado***, sus siguientes ***golpes*** han sido concedidos, o el resultado del hoyo está decidido.

Stroke Play (Juego por Golpes):

Individual: Cuando el jugador ha ***embocado***.

Foursome: Cuando el ***bando*** ha ***embocado***.

Four-Ball Cuando ambos ***compañeros*** han ***embocado***, o un ***compañero*** ha ***embocado*** y el otro no puede mejorar el resultado del ***bando***.

Stableford, ***Par/Bogey***, y ***Resultado Máximo***: Cuando el jugador ha ***embocado***, o ha levantado bola cuando su resultado va a ser cero puntos, perdida del hoyo o cuando ya obtendrá el resultado máximo en el hoyo.

68 In match play, a player had not found their ball after 3 minutes searching for it, so they conceded the hole. As they crossed the putting *Green* they saw that their ball was in the hole. Their concession was valid and cannot be withdrawn. True or False?

68 Answer: False. Interpretation 6.5/1.

68 Note: When a player has holed out, the play of that hole is completed and cannot therefore be conceded.

69 In stroke play, a player could not find their ball and played another ball under stroke- and-di*Stance* relief. When they arrived at the putting *Green* they found their original ball in the hole. The Resultado with the original ball counts, but the player gets a general penalty for making a practice stroke. True or False?

69 Answer: False. Interpretation 6.5/1.

69 Note: If the player did not know the hole was completed and completes play of the hole with another ball it is not considered to be practice, Rule 5.5a.

Completando el Juego de un *Hoyo*

R 6.5

En *Match Play*, un jugador ha completado un *Hoyo* cuando:

- Ha embocado, o el siguiente *Golpe* le ha sido concedido, o
- El resultado del *Hoyo* está decidido (como cuando el *Contrario* concede el *Hoyo*, el resultado del *Contrario* para el *Hoyo* es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el *Contrario* incurren en la *Penalización General* (pérdida del *Hoyo*).

En *Juego por Golpes*, un jugador ha completado un *Hoyo* cuando el jugador emboca según la R 3.3c.

Q.534 En una competición por *Golpes* individual, el jugador debe embocar la bola en cada *Hoyo* o será descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 3.3c y R 6.5.

13. En un match individual, el jugador A concede un putt corto al jugador B para un 4. El jugador B luego patea y falla putt corto. El jugador A reclama el *Hoyo*. ¿Cuál es el ruling?

D) El jugador A puede retirar la concesión y se considera que B ha hecho 5.
E) La concesión es válida y el jugador B han completado el *Hoyo* en 4 *Golpes*.
F) El jugador B pierde el *Hoyo*.

B) R 6.5;Interpretación 5.5b/1

27. RULES 6, 9 and 18.3

A provisional ball is played from the teeing area. After a brief search, a ball is found in the rough with a mark similar to that of the player's original ball. The player plays the ball and lifts the provisional ball. Then it is discovered that the ball played from the rough is a wrong ball. The original ball is not found. What is the ruling?

A. The player must return to the teeing area and put a ball into play; there is a total penalty of three strokes.
B. The player must return to the teeing area and put a ball into play; there is a total penalty of four strokes.
C. The player must replace the provisional ball on the spot from which it was lifted; there is a total penalty of four strokes.
D. The player must replace the provisional ball on the spot from which it was lifted; there is a total penalty of five strokes.

Answer is C. This complex question emphasizes the importance of a player putting an identifying mark on the ball as Rules 6.3a and 7.2 tell us. There are three issues here, each with a penalty:

(1) Rule 6.3c(1) provides that in play of a wrong ball in these circum*Stance*s the player gets a penalty of two strokes, the stroke does not count and the player must correct the mistake under the Rules by playing the right ball from its original spot or taking relief under the Rules. The right ball is the original ball if found within three minutes of search or the provisional ball if the original ball is lost.

(2) Since the original ball was lost, the provisional ball becomes the ball in play under penalty of stroke and di*Stance*, Rule 18.3c(2).

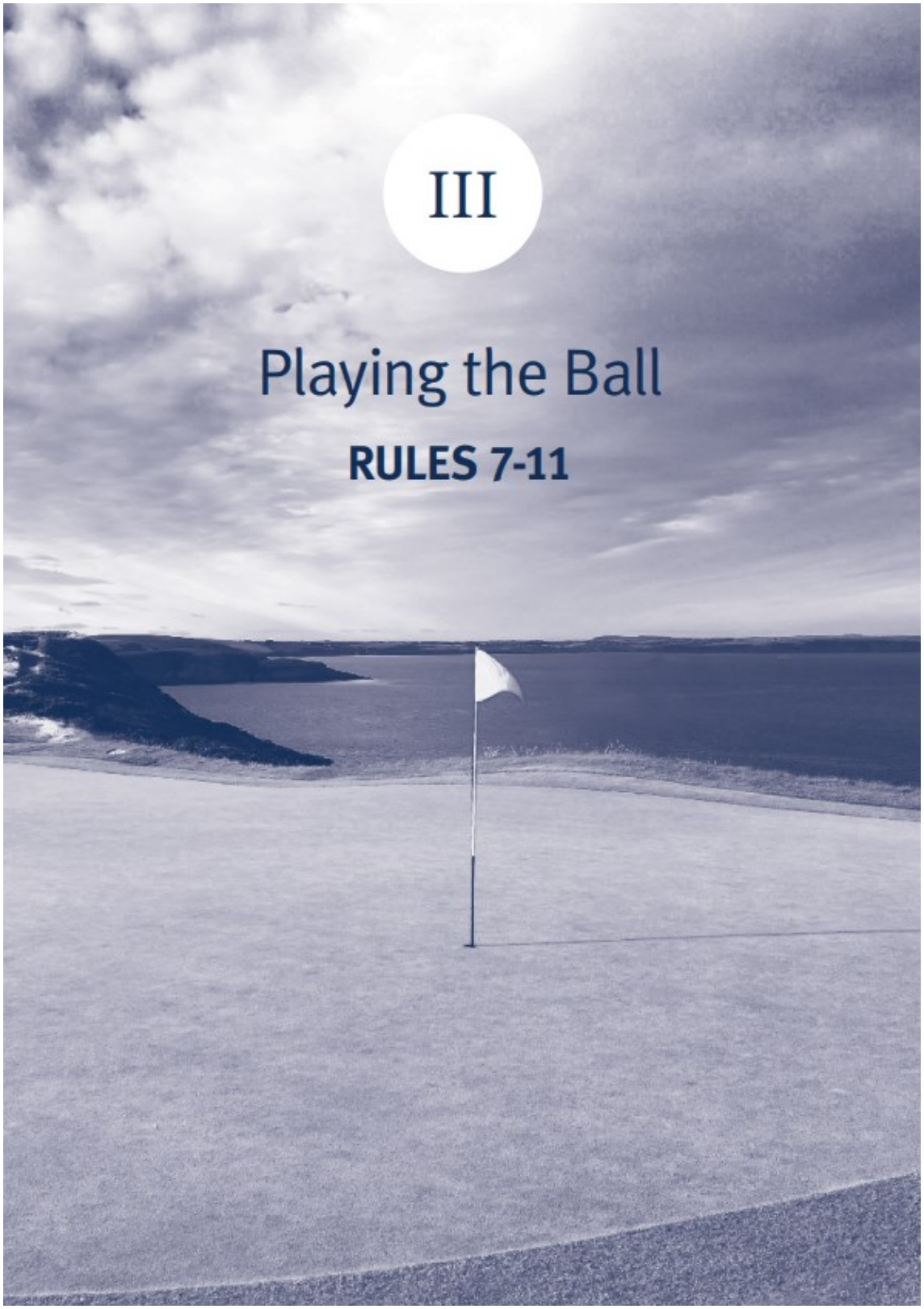
(3) For lifting the provisional ball (which was to become the ball in play), the player must add one penalty stroke and the provisional ball must be replaced, Rule 9.4a.

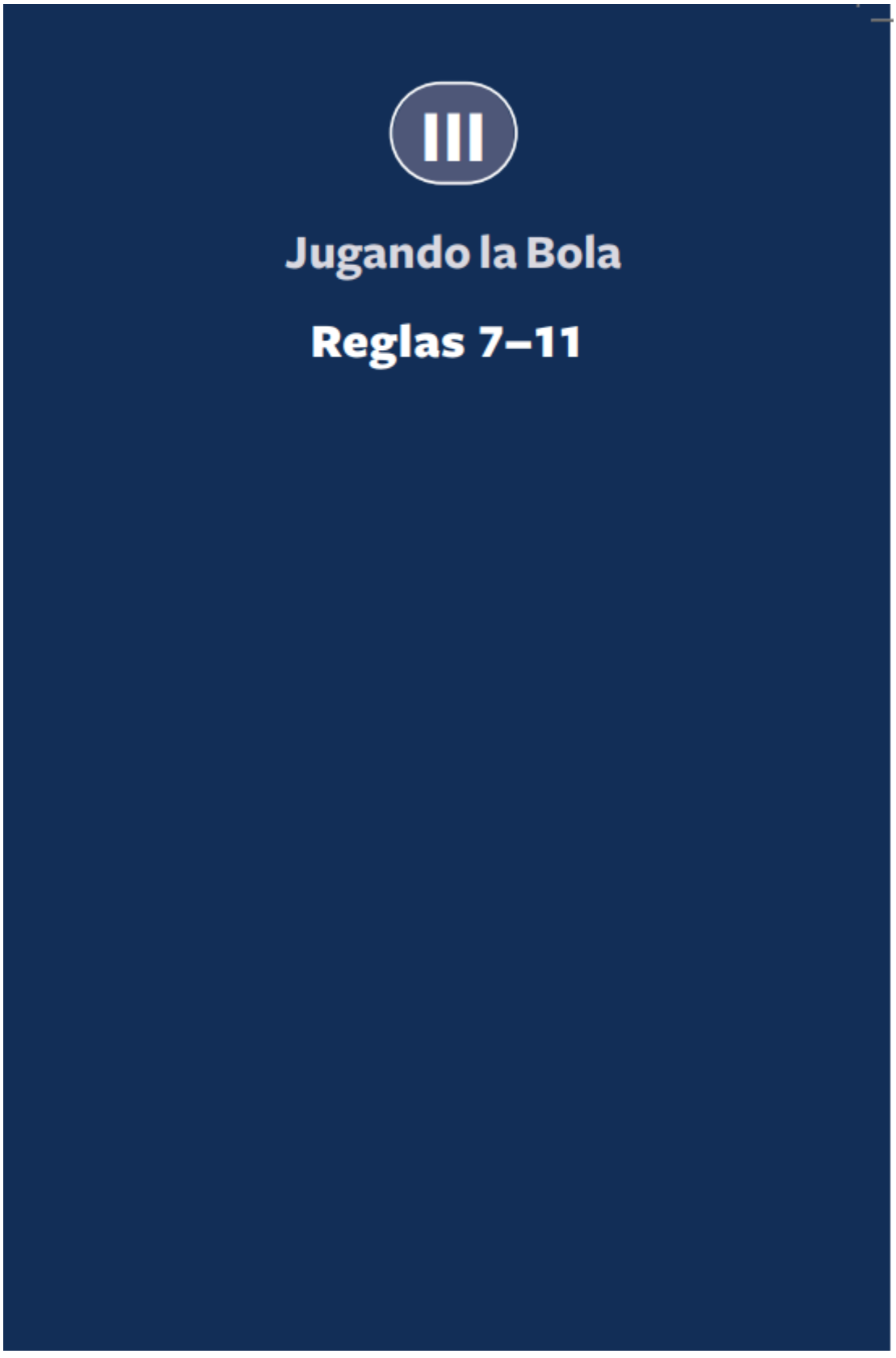
There is a total penalty of four strokes.

One additional point to be considered is what the ruling would be if the player had returned to the teeing area where the previous stroke was made and replayed the provisional ball from there rather than replacing it as required. In that case, the player must add one penalty stroke under Rule 18.1 for a total penalty of five strokes.




Peter Munro


III
Playing the Ball
RULES 7-11


III
Jugando la Bola
Reglas 7–11



III Jugando la Bola (Reglas 7 - 11)

Rule 7

RULE 7

Ball Search: Finding and Identifying Ball

Regla 7 Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola

Propósito: La Regla 7 permite al jugador emprender acciones razonables para la búsqueda adecuada de su *Bola en Juego* después de cada *Golpe*.

- Pero el jugador debe tener precaución, porque incurriría en penalización si actúa excesivamente y provoca una mejora de las condiciones que afectan a su siguiente *Golpe*.
- El jugador no tiene penalización si la bola es accidentalmente movida durante la búsqueda o identificación, pero debe *Reponer*la en su punto de reposo original.

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.1a El Jugador Puede Realizar Acciones Razonables para Encontrar e Identificar la Bola

Un jugador es responsable de encontrar su *Bola en Juego* después de cada *Golpe*.

El jugador puede buscar su bola adecuadamente realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Moviendo arena y agua, y
- Moviendo o doblando césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento y también rompiendo dichos objetos, **pero** sólo si dicha ruptura es el resultado de llevar a cabo otras acciones razonables para encontrar o identificar la bola.

Si realizando dichas acciones razonables, como parte de una búsqueda adecuada, se *mejoran* las *Condiciones que Afectan al Golpe*:

- No hay penalización bajo la Regla 8.1a si la *mejora* resulta de efectuar una búsqueda adecuada.
- **Pero** si la *mejora* es el resultado de acciones que van más allá de lo que era razonable para efectuar una búsqueda adecuada, el jugador incurre en la ***Penalización General*** por infringir la Regla 8.1a.

Al tratar de encontrar e identificar la bola, el jugador puede quitar *Impedimentos Sueltos* de acuerdo con la Regla 15.1 y quitar *Obstrucciones Movibles* de acuerdo con la Regla 15.2.

Regla 7.1a Interpretaciones:

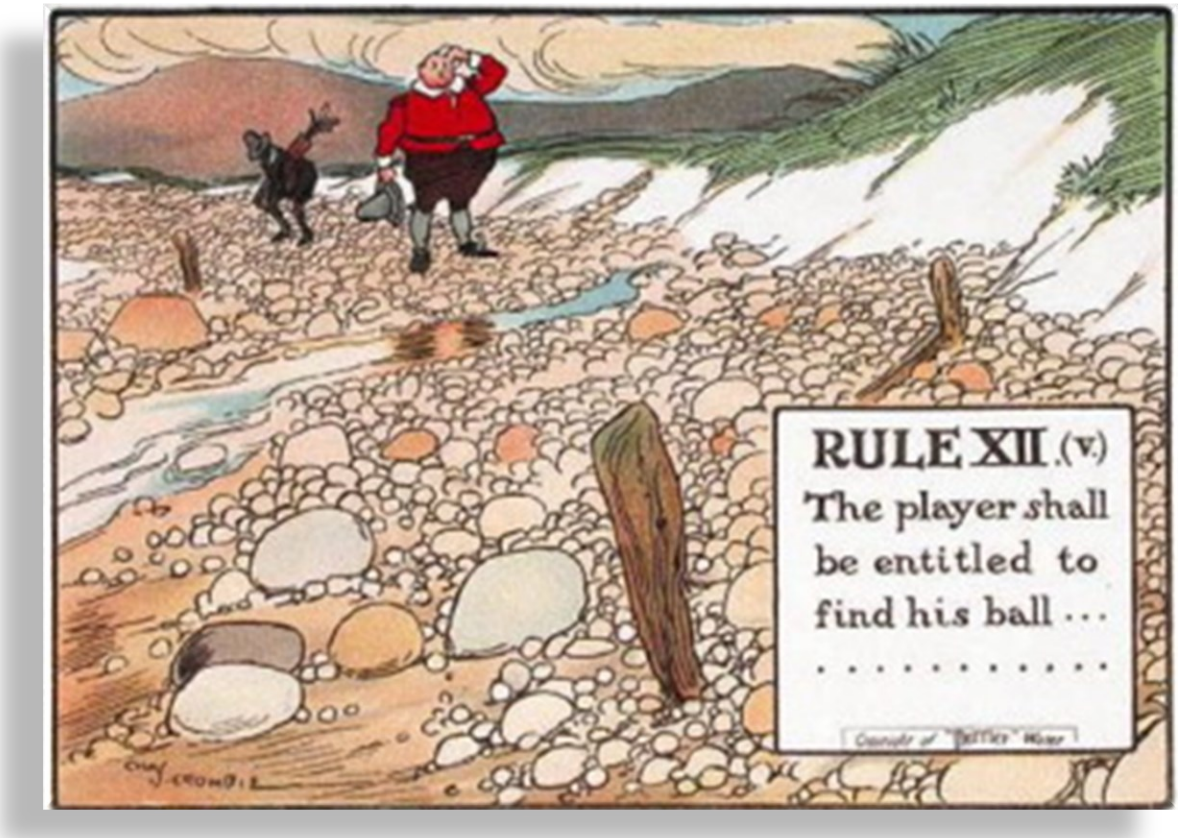
7.1a/1 Ejemplos de Acciones que Son Improbables que Formen Parte de una Búsqueda Adecuada

Los ejemplos de acciones que son improbables que se consideren razonables como parte de una búsqueda adecuada, y que implicarán la *Penalización General* si hay una *mejora* en las *Condiciones que Afectan al Golpe*, incluyen:

- Efectuar una acción para allanar áreas de césped más allá de lo que es razonablemente necesario para caminar o buscar la bola en el área donde se cree que la bola reposa;
- Deliberadamente, quitar del suelo cualquier cosa en crecimiento; o
- Romper una rama de un árbol para permitir un acceso mas fácil a la bola cuando se podría haber accedido sin hacerlo.

7.1b Cómo Proceder si Se Mueve Arena que Afecta el *Lie* de la Bola Mientras se Está Intentando Encontrarla o Identificarla.

- El jugador deberá recrear el *Lie* original en la arena, **pero** puede dejar visible una pequeña parte de la bola si estaba cubierta de arena.
- Si el jugador juega la bola sin recrear el *Lie* original, incurre en la ***Penalización General.***



70 In searching for their ball in deep rough a player treads down an unreasonable area of long grasses between where their ball is eventually found and the putting *Green*. They get a general penalty for improving the conditions affecting their stroke. True or False?

70 Answer: True. Interpretation 7.1a/1.

70 Note: A player may fairly search to find their ball, but get a general penalty if their actions exceed what is reasonable, resulting in an improvement in the conditions affecting their intended stroke.

Cómo buscar la bola adecuadamente. - R 7.1

- Realiza acciones razonables
- Mueve arena y agua
- Mueve o dobla hierba, hierbajos, ramas de árboles y cualquier otra cosa en crecimiento u objetos naturales adjuntos
- No hay infracción con alguna mejora siempre que sea razonable
- Si la acción excede a lo que es razonable, ***Penalización General***



Buscando la Bola, Limpiamente

- El jugador es responsable de encontrar la bola
- Puede buscar la bola adecuadamente tomando acciones razonables para encontrarla o identificarla
- Acciones tales como: moviendo arena y agua, y moviendo o doblando hierba, hierbajos, ramas de árboles y cualquier otra cosa en crecimiento u objetos naturales adjuntos
- *IS* pueden ser movidos y quitados
- Las acciones deben ser razonables y cualquier otra acción necesaria para buscar por la bola

- Si se produce una mejora como resultado de una búsqueda razonable, no hay penalización
- Si se produce una mejora por acciones que exceden lo que es razonable, el jugador incurre en ***Penalización General*** **– dos *Golpes* en el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)* o pérdida del *Hoyo* en *JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)***

Buscando la Bola, Adecuadamente - R 7.1

- Para buscar e identificar la bola puedes realizar acciones razonables
- Búsqueda adecuada mediante acciones razonables, tales como:

Moviendo arena o agua
Moviendo o doblando, hierba, ramas en crecimiento o unidas a objetos naturales
No infringes la R si la rotura de esos objetos se produce como resultado de acciones razonables para buscar e identificar la bola

NOTA: Buscando

- Un jugador es responsable de buscar la bola
- Puede mover arena y agua
- Puede mover o doblar, hierba, arbustos, ramas de árbol y similares en crecimiento o unidos a objetos naturales
- Puede romper dichos elementos si la rotura es directamente atribuible a acciones efectuadas con el fin de buscar o identificar la bola

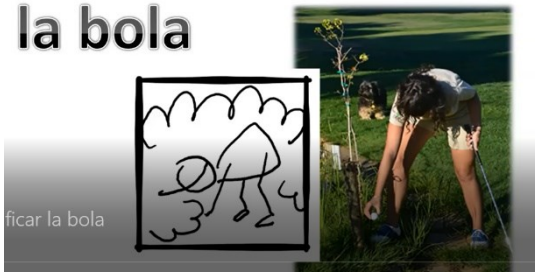
Q.53 Mientras busca su bola, un jugador mejora su área de *swing* deseado rompiendo varias hierbas largas usando una acción de corte con un palo. No hay penalización porque estaba buscando su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 7.1a y R 8.1a.

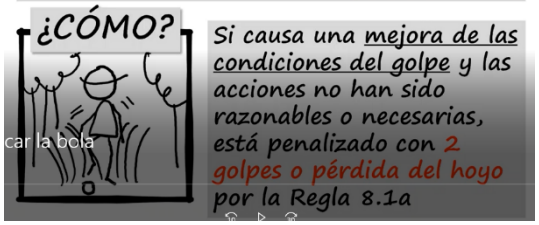
Q.628 Mientras busca su bola, un jugador puede mover arena y agua para tratar de encontrarla e identificarla. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 7.1a.

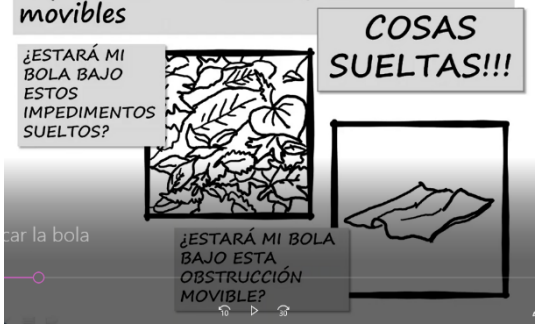
Buscar e Identificar la bola



Al buscar su bola el jugador puede mover arena, agua, objetos naturales fijos o en crecimiento y romperlos, pero solo como resultado de llevar a cabo acciones razonables y necesarias



Por supuesto, tiene permitido quitar impedimentos sueltos y obstrucciones movibles

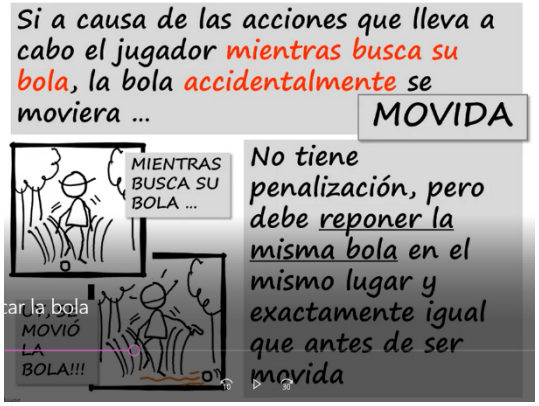


Si la bola pudiera estar oculta bajo arena, el jugador puede mover la arena para encontrarla



luego debe recrear el lie origial de la bola. Puede dejar visible una pequeña parte de la bola

Si a causa de las acciones que lleva a cabo el jugador mientras busca su bola, la bola accidentalmente se moviera ...



No tiene penalización, pero debe reponer la misma bola en el mismo lugar y exactamente igual que antes de ser movida

La bola se identifica comprobando la marca, número y estado, y que esté en el área que se espera que esté y más fácilmente por la marca identificativa del jugador



Además, por alguien que la ve cómo queda en reposo después del golpe

Las Reglas no nos obligan, pero nos recomiendan encarecidamente, hacer una marca identificativa en la bola para no tener problemas a la hora de identificarla



En el caso de que no sea posible distinguir la bola provisional de la bola original ...



Se debe elegir una de las bolas y jugarla como provisional y la otra "perdida" "Ua ua ua ua" ....





7.2 Cómo Identificar la Bola

La bola en reposo de un jugador puede ser identificada de una de las siguientes maneras:

- Por el jugador o cualquier otra persona que ve como una bola queda en reposo, en circunstancias en la que se sabe que es la bola del jugador.
- Viendo la marca de identificación del jugador en la bola (ver Regla 6.3a), **pero** esto no se aplica si una bola idéntica con una marca de identificación idéntica es también encontrada en la misma área.
- Encontrando una bola con la misma marca, modelo, número y estado que la del jugador, en un área en la que se espera que esté (**pero** esto no se aplica si hay una bola idéntica en la misma zona y no hay posibilidad de saber cuál es la bola del jugador).

Si una *Bola Provisional* de un jugador no puede ser distinguida de su bola original, ver Regla 18.3c (2).

Regla 7.2 Interpretaciones:

7.2/1 Identificando una Bola Que No Puede Recuperarse

Si un jugador ve una bola en un árbol o en cualquier otro lugar donde es incapaz de recuperar la bola, el jugador no puede asumir que es su bola, sino que debe identificarla de una de las formas contempladas en la Regla
7.2.

Esto puede hacerse aunque el jugador sea incapaz de recuperar la bola, como:

- Utilizando prismáticos o un equipo medidor de distancia para ver una marca que definitivamente la identifica como la bola del jugador, o
- Determinando que otro jugador o espectador vio la bola quedar en reposo en esa ubicación específica después del *Golpe* del jugador



71 A player's ball is known to have come to rest in a tree and a ball can be seen where it landed. Although the player cannot positively identify their distinguishing marks on the ball they may take the evidence of a spectator who saw the ball come to rest in that specific location as positive identification. True or False?

71 Answer: True. Interpretation 7.2/1.

71 Note: A player's ball at rest may be identified by the player or anyone else seeing a ball come to rest in circum*Stance*s where it is known to be the player's ball.

Cómo identificar la bola - R 7.2

- Viendo e identificando el lugar donde la bola ha ido a parar
- Viendo la marca que el jugador ha puesto para identificarla
- Encontrando una bola de la misma marca, modelo, número y condición, en la zona donde se espera que esté**.**

NOTA: Identificando la bola

- Se recomienda poner una única marca de identificación en la bola que sea reconocible fácilmente.
- La bola puede ser identificada de diferentes maneras:
  - Por el jugador o cualquier persona que hayan visto la bola del jugador reposar en un sitio conocido
  - Viendo la marca de identificación en la bola
  - Encontrando una bola de la misma marca, modelo, número y condición que la del jugador en la zona que se espera debe estar
  - Pero esto no se aplica cuando se encuentra otra bola exactamente igual y que no se pueda saber cuál de las dos es







Q.481 Un jugador está jugando una marca común de bola, pero no puede recordar el número y no ha puesto ninguna marca de identificación en ella. Caminan directamente a un punto en el rough donde están seguros de que su bola aterrizó y pronto encuentran una bola de la misma marca y condición allí. Pueden continuar jugando con esta bola sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 7.2.

Q.537 Un jugador que no ha marcado su bola con una marca de identificación personal, encuentra dos bolas de la misma marca, modelo, número y condición que la bola que habían jugado, en un área donde esperaba que estuviera. Puede continuar jugando con la más alejada del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 7.2.

7.3 Levantar la Bola para Identificarla

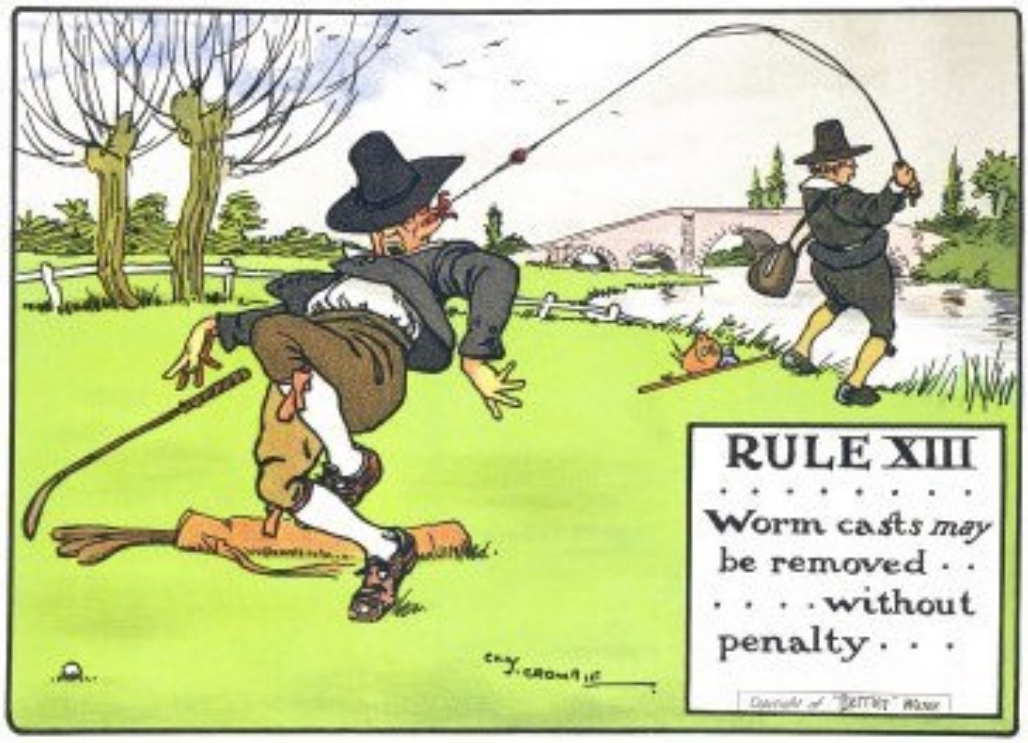
Si una bola puede ser la del jugador, pero no se puede identificar tal como reposa:

- El jugador podrá levantarla para identificarla (incluyendo rotarla), **pero:**
- El punto de reposo de la bola debe ser *marcado* y la bola no debe limpiarse más de lo necesario para identificarla (**excepto** en el *Green*) (ver Regla 14.1).

Si la bola levantada es la del jugador o de cualquier otro, debe *Reponerse* en el punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Si el jugador levanta su bola bajo esta Regla cuando no es razonablemente necesario hacerlo para identificarla (**excepto** en el *Green* donde el jugador puede levantarla bajo la Regla 13.1b), no la *marca* antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización***.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 7.3: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.



Identificando la Bola

- No se necesita anunciarlo
- Marca la bola y levántala (o rótala)
- La bola no se puede limpiar más de lo necesario
- Vuelve a colocar la bola en su punto de reposo original

NOTAS: Procedimiento de Identificación

- El jugador puede *Marcar* el punto y levantar la bola para identificarla (incluido tocarla o rotarla)
- La bola no debe limpiarse más de lo que sea necesario para identificarla
- Si la bola es la del jugador o la de otro jugador, debe ser repuesta en su punto **de reposo** original



Levantando la bola para identificarla–R 7.3

- Se puede levantar la bola para identificarla
- Se puede tocar la bola y rotarla
- Pero se debe *Marcar* primero el punto de reposo



NOTA: Procedimiento de identificación

- El jugador puede levantar la bola para identificarla (incluye tocarla o hacerla rotar)
- La bola no se puede limpiar más allá de lo necesario para identificarla
- La bola se repone si es la bola del jugador
- Si el jugador levanta o mueve la bola cuando no es necesario o no marca su posición, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización***

Q.496 Un jugador no está seguro de sí una bola que está en el *Área General* es suya. La levanta sin *Marcar* su lugar, la limpia con su toalla y la vuelve a colocar donde estaba. Incurre en dos *Golpe de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 7.3.

Q.605 Un jugador puede rotar una bola que se encuentra en el *Área General*, para identificarla, sin *Marcar*la primero, siempre que no la levante de la superficie donde reposa. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 7.3.

42.- En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador está medio enterrada en el rough. Sin decir nada a cualquier otro jugador del grupo y sin marcar su posición, el jugador toca la bola y la gira identificándola como la suya. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización.
B) El jugador en un *Golpe* de Penalización.
C) No hay penalización.

B) R 7.3

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

No hay penalización si la bola del jugador es *movida* accidentalmente por el jugador, el *Contrario* o cualquier otra persona mientras tratan de encontrarla o identificarla. Pero si el jugador causa el movimiento de la bola antes de comenzarsu búsqueda, incurre en **un golpe de penalización** bajo la Regla 9.4b.

Bajo esta Regla, "accidentalmente" incluye cuando la bola es movida por cualquier persona que este llevando a cabo acciones razonables para encontrar la bola o que pudieran revelar la situación de la bola al moverla (como barriendo con los pies a través de hierba alta o sacudiendo un árbol)

En estas situaciones, la bola debe ser repuesta en su punto de reposo original (e cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2). Al hacerlo:

- Si la bola reposaba sobre, debajo de o contra cualquier obstrucción inamovible, objeto integrante, objeto de límites u objeto natural fijo o en crecimiento, la bola debe reponerse en su punto de reposo original sobre, debajo de o contra el1 objeto de que se trate (ver Regla 14.2c).
- Si la bola estaba cubierta de arena, debe recrearse el lie original y la bola debe reponerse en ese lie (ver la Regla 14.2d(1)). Pero al hacerlo el jugador puede. dejar visible una pequeña parte de la bola.

Ver también la Regla 15.1a (restricciones a quitar deliberadamente *Impedimentos Sueltos* antes de *Reponer* la bola).

Penalización por Infracción de la Regla 7.4: *Penalización General*

Regla 7.4 Interpretaciones:

7.4/1 Estimando el Punto de Reposo Original Donde Reponer la *Bola Movida* Durante la Búsqueda

Cuando la bola de un jugador es accidentalmente *movida* durante la búsqueda y su punto de reposo original donde debe ser *repuesta* debe ser estimado, el jugador debería tener en consideración todas las evidencias razonablemente disponibles sobre dónde estaba ubicada la bola antes de ser *movida*.

Por ejemplo, al estimar el punto de reposo original de una bola, el jugador debería considerar:

- Cómo se encontró la bola (por ejemplo, si la pisaron, golpearon o movieron durante la búsqueda con un palo o con la mano),
- Si estaba visible o no, y
- Su localización con respecto al suelo y cualquier objeto en crecimiento, tales como si reposaba contra o debajo del césped o como de hundida se encontraba en la zona de césped donde fue localizada.

Al *reponer* la bola, no es necesario que el jugador reponga *Impedimentos Sueltos* (tales como hojas) que podrían haber sido movidos ya que los *Impedimentos Sueltos* no son parte del *Lie* y, en muchos casos, sería casi imposible reconstruir la situación original si fuera obligatorio reponer los *Impedimentos Sueltos*.

Por ejemplo, un jugador mientras está buscando una bola que está cubierta por hojas en un *Área de Penalización*, le da una patada a la bola y mueve las hojas que estaban cerca de ella. Aunque la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original o punto de reposo estimado, no es necesario que las hojas se vuelvan a poner en su posición original, aún cuando la bola hubiera estado efectivamente debajo de las hojas.

7.4/2 Significado de “Tratando de Encontrar”

En la ***Regla 7.4*** y Excepción 2 de la ***Regla 9.4*** (Movimiento Accidental Antes de Que la Bola Sea Encontrada), no hay penalización si una bola es ***movida*** accidentalmente mientras se está "tratando de encontrarla". "Tratando de encontrar" incluye acciones que se pueden considerar razonablemente como parte de la búsqueda de la bola, incluyendo las acciones permitidas por la ***Regla 7.1*** (Cómo Buscar la Bola Adecuadamente). No incluye acciones llevadas a cabo con anterioridad al comienzo de la búsqueda, tales como caminar hacia el área donde se espera que esté la bola.

Por ejemplo, la bola de un jugador es golpeada hacia un área arbolada. El jugador no es conocedor de que la bola ha golpeado un árbol y ha sido desviada hacia atrás, en dirección al ***área de salida***. Cuando el jugador todavía está a cierta distancia del área donde cree que la bola es probable que se encuentre y antes de comenzar la búsqueda, el jugador le da una patada accidentalmente a su bola. Debido a que esto no fue mientras trataba de encontrar la bola, el jugador incurre en un golpe de penalización bajo la ***Regla 9.4b*** por ***mover*** accidentalmente su bola y debe ***reponerla***.

7.4/3 Bola Movida Cuando la Búsqueda estaba Temporalmente Detenida

En la ***Aclaración 7.4/2***, un jugador incurre en penalización si la bola se ***mueve*** cuando no está tratando de encontrarla.

Sin embargo, si un jugador accidentalmente ***mueve*** su bola cuando la búsqueda se ha detenido temporalmente debido a circunstancias fuera del control del jugador, el jugador no incurre en penalización por ***mover*** la bola.

Por ejemplo:

- El jugador detiene la búsqueda de su bola para apartarse del paso de otro grupo al que les están dando paso. Mientras se está apartando del paso, el jugador accidentalmente ***mueve*** su bola.

- El ***Comité*** suspende el juego y el jugador al abandonar la zona, accidentalmente pisa su bola y la ***mueve***.

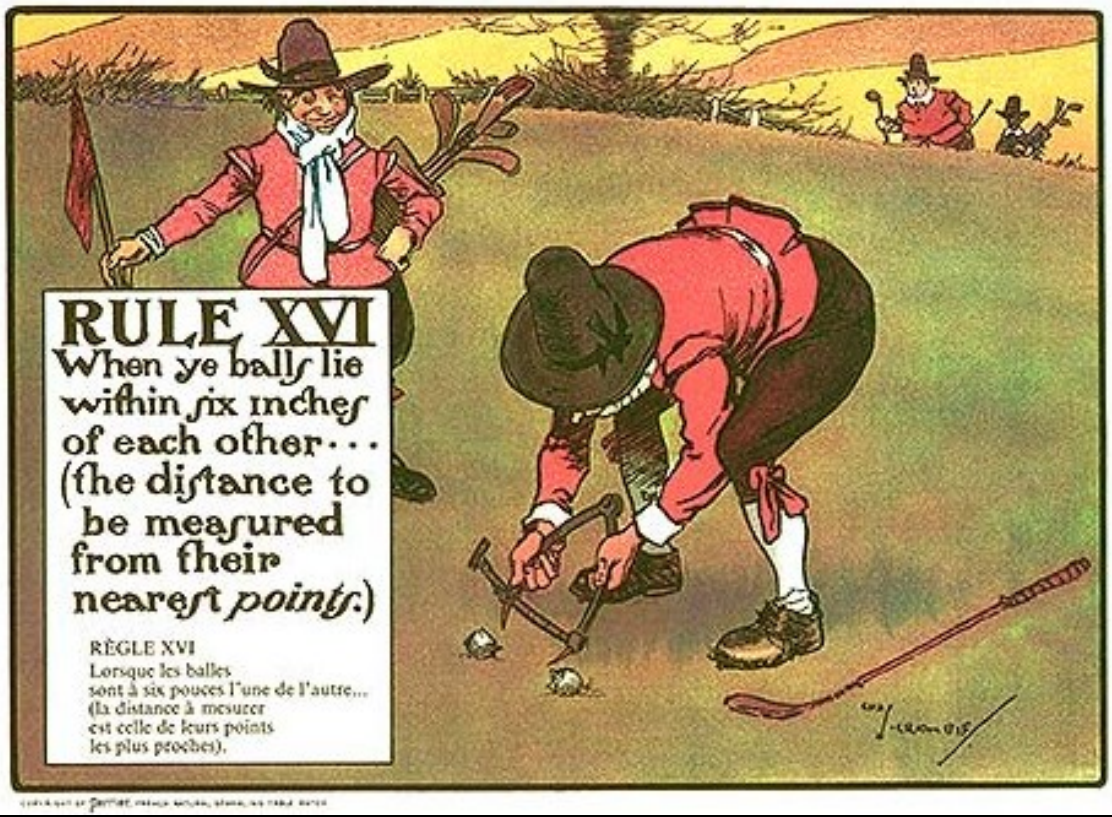
7.4/2 Jugador Intenta Desalojar Una Bola de Un Árbol o Pisa La Bola En Zona de Hierba Alta Durante La Búsqueda

Si una bola es movida accidentalmente cuando un jugador está intentando buscarla o identificarla, se aplica la Regla 7.4, y la bola debe ser respuesta en el punto de reposo estimado sin penalización.

Esta Regla también se aplica en situaciones en las que el jugador está intentando buscar la bola y lleva a cabo acciones razonables que es probable que revelen la ubicación de la bola al moverla.

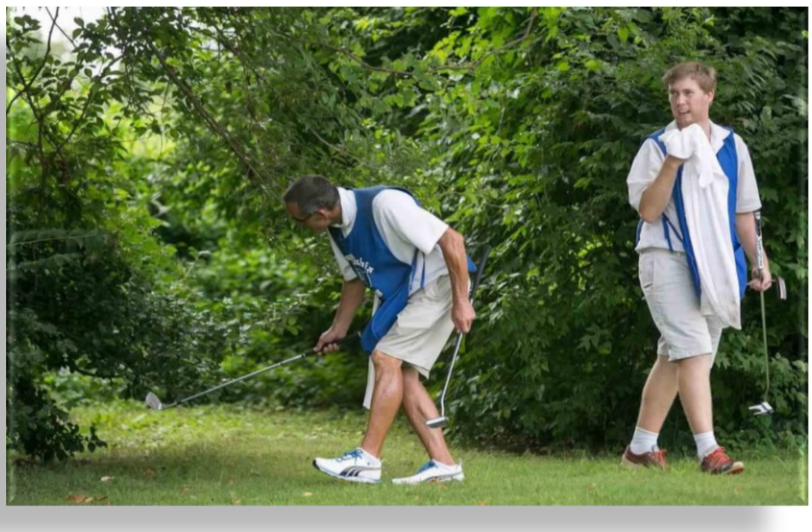
Ejemplos de estas acciones razonables incluyen cuando el jugador:

- Cree que su bola ha quedado en reposo en un árbol y lo mueve con la esperanza de desalojar la bola y encontrarla, o
- Está caminando a través de una zona de hierba alta mientras barre con sus pies de un lado a otro esperando pisar o mover la bola para encontrarla.



Bola Accidentalmente Movida al encontrarla o identificarla

- No hay penalización si es movida Accidentalmente
- La bola debe ser repuesta en su punto de reposo original
- Si la bola estaba sobre, debajo o contra algún objeto, la bola se debe *Reponer* sobre, debajo o contra dicho objeto
- Si la bola esta cubierta por arena, el *Lie* original deberá recrearse



72 While searching for a ball in leaves in a penalty area a player accidentally causes their ball to move. When they replace the ball on its estimated spot they must try to put the leaves back in their original position, as close as possible. True or False?

72 Answer: False. Interpretation 7.4/1.

72 Note: In this circum*Stance*, the player is not required to replace the leaves that have been moved, as loose impediments are not part of the *Lie* and it would be nearly impossible to reconstruct the original situation.

73 A player thinks that their ball has come to rest in a bush. They shake the bush and the ball drops out. The player gets no penalty, but the ball must be replaced in the bush at the estimated spot where it was at rest. True or False?

73 Answer: True. Interpretation 7.4/2.

73 Note: The player is allowed to take any reasonable action that is likely to reveal the ball's location by moving it.

Q.104 En *Stroke Play*, si un jugador mueve Accidentalmente su bola o la de otro jugador mientras la busca, no hay penalización, pero en *Match Play*, si un jugador mueve Accidentalmente la bola de un *Contrario*, incurre en una penalización de un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 7.4.

Q.129 Si una bola se mueve Accidentalmente durante la búsqueda, debe ser repuesta si se conoce el lugar donde estaba originalmente, o se dropa si no se conoce el lugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 7.4.

Nota: Si esto ocurre, la bola debe ser repuesta en su punto de reposo original (si no se conoce se estima) (ver R 14.2).

Q.333 Si una bola que se movió Accidentalmente durante la búsqueda no se repone en el lugar donde reposaba o donde se estimó que reposaba, el jugador recibe la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 7.4.

Q.439 Si un jugador mueve Accidentalmente su propia bola, la de un *Contrario* o la de otro jugador mientras la busca, no recibe penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 7.4.

29. RULE 7

A player's ball is believed to be in a penalty area and the player is in search to find and identify the ball. Which of the following is FALSE?

A. If a player's ball is believed to be covered by sand to the extent that a player cannot find or identify it, the player may, without penalty, touch or move sand to find or identify it.
B. A player's ball may be identified by finding a ball with the player's brand, model, number and condition in an area where the player's ball is expected to be even if an identical ball lies in the same area; in this case, the player's ball may be selected by lot between the two balls.
C. If a player has reason to believe a ball at rest is the player's ball and it is necessary to lift it to identify it, the ball may be lifted without penalty.
D. The player may move or bend grass, bushes, tree branches and other growing or attached natural objects; if these actions improve the conditions affecting the stroke, there is no penalty if the improvement results from a fair search.

Answer is B (FALSE). If two balls are found and it is not possible to distinguish between them, then the player has not identified it, Rule 7.2. Other choices are TRUE:

A. The player may fairly search for the ball anywhere by taking reasonable actions to find and identify it, such as moving sand, Rule 7.1a.

C. If a ball might be the player's ball but cannot be identified as it lies, the player may lift the ball to identify it, Rule 7.3.

D. These actions are allowed and if these actions improve the conditions affecting the stroke, there is no penalty if the improvement results from a fair search, Rule 7.1a.

Preguntas de Repaso

2. Un jugador mueve su bola que reposa cuando la está buscando ¿Cuál es la decisión?

A. Un *Golpe de Penalización* y jugarla como reposa

B. No hay penalización y la bola se repone

C. Un *Golpe de Penalización* y *Reponer* la bola

B. No hay penalización y la bola se repone

***Hoyo* 5**

Tu tercer *Golpe* va a parar a un rough con hierba alta. Encuentras tu bola pero no puedes ver si es la tuya. Sin *Marcar*la, levantas la bola para identificarla y la repones. ¿Qué dicen las Reglas?

A.- No hay penalización

B.- Tienes un *Golpe de Penalización*

C.- Tienes la *Penalización General*

Respuesta B = R 7.3

Dejar de *Marcar* la posición de la bola antes de levantarla tiene un *Golpe de Penalización*


Peter Munro



RULE 8 Course Played as It Is Found

Regla 8 El *Campo* se Juega Como se Encuentra

Propósito: La Regla 8 describe un principio fundamental del juego: "Juegue el *Campo* como lo encuentre". Cuando la bola del jugador queda en reposo, el jugador debe normalmente aceptar las *Condiciones que Afectan al Golpe* y no *Mejorar*las antes de jugar. Sin embargo, un jugador puede tomar ciertas acciones razonables, incluso si estas mejoran las condiciones, existiendo algunas limitadas circunstancias donde las condiciones pueden ser restauradas sin penalización, después de haber sido mejoradas o empeoradas.

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe*

Para apoyar el principio de "juegue el *Campo* como lo encuentre" esta Regla limita lo que el jugador puede hacer para *Mejorar* cualquiera de estas "*Condiciones que Afectan al Golpe*" (en cualquier lugar dentro o fuera del *Campo*) para el próximo *Golpe* que va a ejecutar:

- El *Lie* de la bola en reposo,
- El área del *Stance* que desea adoptar,
- El área del *swing* que desea adoptar,

- La *Línea de Juego*, y
- El *Área de Alivio* donde *Dropará* o colocará una bola.

Esta Regla se aplica a las acciones tomadas durante una *Vuelta* y mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a.

No se aplica a:

- Quitar *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucciones Movibles*, que se permite en la medida de lo previsto en la Regla 15, o
- Una acción tomada mientras la bola de un jugador está en movimiento, que está cubierta por la Regla 11.

8.1a Acciones Que No Se Permiten

Excepto en las limitadas ocasiones permitidas en las Reglas 8.1b, c y d, un jugador no debe realizar ninguna de estas acciones si *mejoran* las *Condiciones que Afectan al Golpe*:

(1) Mover, doblar o romper cualquier:

- Objeto natural fijo o en crecimiento,
- *Obstrucción Inamovible*, *Objeto Integrante* u *Objeto de Límites*, o
- Marcas para el *Área de Salida*, cuando se juega una bola desde allí.

(2) Mover un *Impedimento Suelto* o una *Obstrucción Movible* a una posición determinada (como para construir un *Stance* o *Mejorar* la *Línea de Juego*).

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

- *Reponer* divots (chuletas) en agujeros de divots (chuletas),
- Sacar o aplastar divots (chuletas) que ya han sido repuestas u otras piezas de césped que ya están colocadas en su lugar, o
- Creando o eliminando agujeros, depresiones o superficies irregulares.

(4) Quitar o aplastar arena o tierra suelta.

(5) Quitar rocío, escarcha o agua.

Penalización por Infringir Regla 8.1a: *Penalización General.*

Regla 8.1a Interpretaciones:

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

Ejemplos de acciones que probablemente mejoren las *condiciones que afectan el Golpe* (es decir, que probablemente den a un jugador una ventaja potencial) incluyen cuando:

- Un jugador repara un pique de bola en el *Área General* o repone un divot (chuleta) en su agujero unos pocos metros delante de su bola en su *Línea de Juego* antes de ejecutar un *Golpe* que podría verse afectado por el pique de bola o el agujero del divot (chuleta) (por ejemplo, un *Golpe* con el putter o un *Golpe* de chip rodado)
- La bola de un jugador reposa en un *Búnker* próximo a *Green* y el jugador alisa las huellas de pisadas delante de la bola en su *Línea de Juego* ante de jugar un *Golpe* corto con la intención de ser jugado por encima del área alisada (ver la Regla 12.2b (2) – Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena)

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

Ejemplos de acciones que probablemente no mejoren las *condiciones que afectan el Golpe* (es decir, que probablemente no den a un jugador una ventaja potencial) incluyen cuando:

- Antes de realizar un *Golpe* de approach a 145 metros desde el *Área General*, un jugador repara un pique de bola, alisa una huella de pisada en un *Búnker* o repone un divot (chuleta) en su agujero en su *Línea de Juego* varios metros por delante de la bola.
- La bola de un jugador reposa en mitad de un *Búnker* de fairway (calle) largo y poco profundo y el jugador alisa las huellas de pisadas unos cuantos metros delante de su bola y en su *Línea de Juego* antes de jugar un *Golpe* largo sobre el área alisada. (ver la Regla 12.2b(2) – Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena).

8.1a/3 Jugador Que Mejora las Condiciones Del *Golpe* Pretendido Infringe la Regla Incluso Si Se Ejecuta Un *Golpe* Diferente

Si un jugador pretende jugar una bola de una cierta forma y mejora las *Condiciones que Afectan al Golpe* para ese *Golpe* en particular y la penalización no puede evitarse mediante su restauración, el jugador infringe la Regla 8.1a tanto si juega la bola de esa forma o la juega de una forma diferente, la cual no está afectada por esa mejora.

Por ejemplo, si un jugador rompe una rama que interfiere con su área del *Stance* o swing para el *Golpe* que pretende ejecutar cuando el *Stance* podría haberse tomado sin romper la rama, no se puede evitar la penalización jugando la bola en una dirección diferente o aliviándose a un lugar diferente donde esa rama no habría tenido efecto en el *Golpe*.

Esto también se aplica si un jugador rompió la rama al comenzar un *Hoyo* y Posteriormente se movió a una posición diferente dentro del *Área de Salida*.

Ver Regla 8.1c para si una penalización puede ser evitada restaurando las *condiciones mejoradas*.

8.1a/4 Ejemplo de Mover, Doblar o Romper una *Obstrucción Inamovible*

Parte de una valla que está situada *Fuera de Límites* (y por lo tanto no es un *Objeto de Límites*) está inclinada hacia el *Campo* y el jugador empuja sobre ella para dejarla recta. Esta acción infringe la Regla 8.1a, que prohíbe a un jugador *mejorar las condiciones que afectan el Golpe* moviendo *Obstrucciones Inamovibles*. El jugador incurre en la *Penalización General* a menos que restaure las condiciones volviendo a poner la valla en su posición original antes de su siguiente *Golpe* tal como permite la Regla 8.1c (Evitando Penalización Restaurando las Condiciones Mejoradas).

En tal situación, aunque la Regla 8.1a prohíbe mover, doblar o romper la *Obstrucción Inamovible*, el jugador tiene la opción de aliviarse sin penalización por la interferencia de la parte de la *Obstrucción Inamovible* que está inclinada hacia el *Campo* bajo la Regla 16.1b (Alivio de *Condiciones Anormales del Campo*)

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

La definición de "*Stance*" incluye no solo donde un jugador coloca sus pies sino también donde la totalidad del cuerpo del jugador está ubicado para preparar o ejecutar un *Golpe*.

Por ejemplo, un jugador infringe la Regla 8.1a por mejorar el área del *Stance* pretendido si coloca una toalla u otro objeto sobre un arbusto para proteger su cuerpo mientras ejecuta un *Golpe*.

Si un jugador necesita jugar de rodillas porque la bola está debajo de un árbol y el jugador coloca una toalla sobre el suelo para evitar mojarse o ensuciarse, el jugador está construyéndose su *Stance*. Pero a un jugador se le permite enrollar o envolver una toalla alrededor de su cintura o ponerse ropa de lluvia antes de arrodillarse para ejecutar el *Golpe* (ver Regla 10.2b(5) – Ayuda Física y Protección de los Elementos)

Si un jugador ha colocado un objeto de una manera que no está permitida, pero se da cuenta del error antes de jugar la bola, la penalización puede evitarse quitando el objeto antes de ejecutar el *Golpe*, siempre que no haya habido otra mejora de las *condiciones que afectan el Golpe.*

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

Un jugador está autorizado a colocar sus pies firmemente al tomar un *Stance*, pero infringe la Regla 8.1a si Altera el terreno donde será tomado el *Stance* mejorando el área del *Stance* pretendido.

Los ejemplos de Alterar el terreno que probablemente mejoren las *Condiciones que Afectan al Golpe* incluyen:

- Hacer caer arena del talud de un *Búnker* con un pie para crear un área nivelada donde situarse.
- Excavar excesivamente con los pies en un terreno blando para conseguir una base más firme para el *Stance*.

Un jugador infringe la Regla 8.1a tan pronto como ha *mejorado las condiciones* Alterando las condiciones del terreno para construir un *Stance* y no puede evitar una penalización intentando restaurar las condiciones del terreno a su estado original.

La restricción sobre Alterar el terreno (Regla 8.1a(3)) no incluye quitar *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucciones Movibles* del área del *Stance* pretendido, tales como quitar grandes cantidades de pinocha u hojas de donde un jugador se va a situar para jugar la bola.

8.1a/7 El Jugador Puede Sondear Cerca de la Bola para Determinar si Debajo de la Superficie del Terreno Hay Raíces de Árbol, Rocas u *Obstrucciones*, pero Solo si Esto No Mejora las Condiciones

La Regla 8.1a no prohíbe a un jugador tocar el terreno dentro un área recogida por las *condiciones que afectan el Golpe*, siempre que esas *condiciones* no sean *mejoradas*.

Por ejemplo, sin *mejorar* ninguna de las *condiciones que afectan el Golpe*, cuando la bola reposa en cualquier lugar del *Campo*, un jugador puede sondear el área alrededor de la bola con un *Tee* u otro objeto para ver si su palo podría golpear una raíz, roca u *Obstrucción* debajo de la superficie del terreno cuando se ejecuta el *Golpe*.

Sin embargo, ver Regla 12.2b/2 si el jugador toca la arena en un *Búnker* para probar la condición de la arena

8.1a/8 Alterar la Superficie del Terreno en Un *Área de Alivio* No Está Permitido

Antes de *Dropar* una bola para tomar alivio, un jugador no debe reponer un divot (chuleta) en su agujero en el *Área de Alivio* o emprender otras acciones para Alterar la superficie del terreno de tal manera que *mejore* las *Condiciones que Afectan al Golpe*.

Sin embargo, está prohibición se aplica solo después de que el jugador se de cuenta de que está obligado o está autorizado a *Dropar* una bola en esa *Área de Alivio*.

Por ejemplo, si un jugador juega una bola, repone el divot (chuleta) y solo entonces se da cuenta de que debe o puede jugar de nuevo desde allí bajo la penalización de *Golpe y distancia* porque la bola está *Fuera de Límites*, está en un *Área de Penalización*, está injugable o que debería jugar una *bola provisional*, el jugador no infringe la Regla 8.1a si ese divot (chuleta) repuesto está dentro del *Área de Alivio*.

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

La Regla 8.1a(3) prohíbe mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe* presionando, quitando o reposicionando un divot (chuleta) en su agujero, lo cual es tratado como parte del terreno (y no como *Impedimento Suelto*), incluso si todavía no está fijo o en crecimiento.

Un divot (chuleta) ha sido repuesto cuando la mayor parte de el, con las raíces hacia abajo, está en un agujero de divot (chuleta) (tanto si el divot (chuleta) está en el mismo agujero del cual provenía como si no).

8.1a/10 El Jugador Está Autorizado a Volver a Colocar en la Posición Prevista una Parte Movible de una Obstrucción Inamovible

La Regla 8.1a(2) prohíbe colocar una *obstrucción movible* en una determinada posición para mejorar las *condiciones que afectan al golpe*. Sin embargo, esta restricción no se aplica al volver a colocar una parte movible de una *obstrucción inamovible* en su posición prevista.
Por ejemplo:

- Si la cabeza de un aspersor está levantada, el jugador puede empujarla hacia abajo antes de jugar la bola, ya que la cabeza del aspersor no está en su posición prevista.
- Si se ha quitado o desplazado la tapa de un drenaje o desagüe, el jugador puede volver a colocarla en su posición prevista.

En ambos casos, no hay penalización bajo la Regla 8 incluso si esto mejora las condiciones que afectan el golpe. (Añadido en julio 2023)

8.1b Acciones Que Se Permiten.

Al prepararse para ejecutar un *Golpe*, un jugador puede realizar cualquiera de estas acciones y no hay penalización, incluso si *mejora las Condiciones que Afectan al Golpe*:

(1) Búsqueda adecuada de su bola llevando a cabo acciones razonables para encontrarla e identificarla (ver la Regla 7.1a)

(2) Realizar acciones razonables para quitar los *Impedimentos Sueltos* (ver Regla 15.1) y las *Obstrucciones Movibles* (ver Regla 15.2).

(3) Realizar acciones razonables para *Marcar* el punto de reposo de la bola, levantarla y *Reponerla* de acuerdo con las Reglas 14.1 y 14.2.

(4) Apoyar el palo ligeramente en el suelo inmediatamente delante o detrás de la bola. “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.

Pero esto no permite:

- Presionar el palo contra el suelo, o
- Cuando una bola está en un *Búnker*, tocar la arena inmediatamente delante o detrás de la bola (ver Regla 12.2b (1)).

(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 bola y tomar el *Stance*.

Pero al hacer esto el jugador:

- No tiene derecho a un *Stance* o *swing* normal, y
- Debe utilizar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.

(7) Ejecutar un *Golpe* o *backswing* (subida del palo) para un *Golpe* que se realiza.

Pero cuando la bola está en *Búnker*, tocar la arena durante el *backswing* (subida del palo) no está permitido bajo la Regla 12.2b (1).

(8) En el *Área de Salida*:

- Colocar un *Tee* en o sobre el terreno (ver Regla 6.2b (2)),
- Mover, doblar o romper cualquier objeto natural fijo o en crecimiento (ver Regla 6.2b (3)), y
- Alterar la superficie del terreno, quitar o aplastar arena y tierra o quitar rocío, escarcha o agua (ver Regla 6.2b (3)).

(9) En un *Búnker*, alisar arena para cuidar el *Campo* después de que una bola jugada desde el *Búnker* se encuentra fuera del mismo (ver Reglas 12.2b (3)).

(10) En el *Green*, quitar arena y tierra suelta y reparar daños (ver Regla 13.1c).

(11) Mover un objeto natural para ver si está suelto.

Pero, si se comprueba que está en crecimiento o fijo, debe permanecer fijo y ser devuelto lo más cerca posible a su posición original.

Ver Regla 25.4g (modificación de la Regla 8.1b(5) al adoptar un *stance* los jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad).

Regla 8.1b Interpretaciones:

8.1b/1 Significado de "Apoyar el Palo Ligeramente"

La Regla 8.1b permite a un jugador apoyar el palo ligeramente directamente en delante o detrás de la bola, incluso si ello *mejora* su *Lie* o el área del swing pretendido.

"Apoyar el palo ligeramente" significa permitir que el peso del palo sea soportado por el césped, tierra, arena u otro material sobre o por encima de la superficie del terreno.

Pero el jugador incurre en penalización bajo la Regla 8.1a si *mejora* el *Lie* o el área del swing que desea adoptar presionando el palo más que ligeramente.

Ver Regla 12.2b(1) (Cuándo Hay Penalización Por Tocar Arena) para cuando un jugador incurre en penalización por tocar la arena en un *Búnker*.

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

La Regla 8.1b permite a un jugador colocar sus pies firmemente al adoptar el *Stance*, y esto puede hacerse más de una vez durante la preparación para ejecutar un *Golpe*.

Por ejemplo, un jugador puede entrar en un *Búnker* sin un palo, excavar con sus pies para tomar el *Stance* a fin de simular jugar la bola, salir para coger un palo y luego excavar de nuevo para ejecutar el *Golpe*.

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

Aunque un jugador está autorizado a jugar en cualquier dirección, no tiene derecho a un *Stance* o swing normal y debe adaptarse a la situación y emplear la forma de actuar menos intrusiva.

Los ejemplos de acciones que se consideran tomar un *Stance* de manera adecuada y están permitidos por la Regla 8.1b incluso si la acción implica una *mejora* incluyen:

- Apoyar la espalda en una rama o un *Objeto de Límites* cuando esa es la única forma de adoptar un *Stance* para el *Golpe* elegido, incluso si ello mueve la rama o el *Objeto de Límites* fuera de su sitio o causa que se doble o se rompa.
- Doblar una rama con las manos para acceder debajo de un árbol a jugar una bola cuando esa es la única forma de acceder debajo del árbol para adoptar un *Stance*.

Ver 8.1b/4 para cuando un jugador incurre en penalización por hacer más de los que es necesario para adoptar un *Stance*.

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

Los ejemplos de acciones que no se consideran tomar el *Stance* adecuadamente e implicarán una penalización por la Regla 8.1a si *mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe* incluyen:

- Mover, doblar o romper ramas deliberadamente, con una mano, pierna o el cuerpo para apartarlas del área del backswing (subida del palo) o *Golpe*.
- Situarse sobre hierba alta o maleza de manera que se aplasten o se aparten a fin de quitarlas del área del *Stance* o swing que se desea adoptar, cuando se podría haber tomado un *Stance* sin hacerlo.
- Enganchar una rama con otra o trenzar dos hierbajos para apartarlas del *Stance* o swing.
- Doblar con una mano una rama que impide ver la bola después de tomar el *Stance*.
- Doblar una rama que interfiere para tomar el *Stance* cuando se podría haber tomado el *Stance* sin hacerlo.

8.1b/4 Mejorar las Condiciones en el *Área de Salida* Está Limitado al Terreno

La Regla 8.1b(8) permite a un jugador emprender acciones para mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe* en el *Área de Salida*. Esta excepción limitada a la Regla 8.1a pretende permitir a un jugador Alterar solamente condiciones físicas en la superficie del terreno dentro de la propia *Área de Salida* (incluyendo quitar cualquier objeto natural que esté en crecimiento allí) ya sea para acomodar la bola o para jugarla desde el suelo.

Esta excepción no permite a un jugador mejorar las *condiciones que afectan el Golpe* para su *Golpe* desde el *Tee* emprendiendo acciones fuera del *Área de Salida*, tales como romper ramas de un árbol situadas o bien fuera del *Área de Salida* o cuando están enraizadas fuera del *Área de Salida*, pero sobrevuelan sobre ésta y pueden interferir con el área del swing que desea adoptar.

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

Después de que se juegue una bola desde el *Búnker* y esté fuera del mismo, las Reglas 8.1b(9) y la 12.2b(3) utilizan el cuidado del *Campo* para permitir al jugador restaurar el *Búnker* a la condición en la debería encontrarse, incluso si la restauración *mejora* las *Condiciones que Afectan al Golpe* del jugador. Esto es así incluso cuando la acción del jugador se emprende deliberadamente tanto para el cuidado del *Campo* como para mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe*.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a parar a un *Búnker* grande cercano a *Green*. No siendo capaz de jugar hacia el *Hoyo*, el jugador juega hacia atrás en dirección al *Área de Salida* sacando la bola del *Búnker*.

En este caso el jugador puede alisar las áreas que había Alterado como resultado de jugar la bola (incluidas las huellas de pisadas que llevan hacia la bola) y puede también alisar cualquier otra área en el *Búnker*, creadas por el jugador o aquellas que ya estaban cuando el jugador llegó para jugar desde el *Búnker*.

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

Si un área especifica dañada está tanto dentro como fuera de un *Green*, el área dañada puede ser reparada en su totalidad.

Por ejemplo, si un pique de bola está parcialmente dentro y parcialmente fuera del borde del *Green* es irrazonable permitir a un jugador reparar sólo la parte de daño dentro del *Green*. Por tanto, el pique de bola al completo (tanto la porción dentro como fuera del *Green*) puede repararse.

Lo mismo se aplica a otras áreas dañadas en concreto, tales como huellas de *Animal*, marcas de pezuña o hendiduras de palo.

Sin embargo, si una porción del daño se extiende fuera del *Green* y no es identificable como parte del daño dentro del *Green*, no puede ser reparada si la reparación mejora las *Condiciones que Afectan al Golpe*.

Por ejemplo, una huella de zapato entera que empieza dentro del *Green* y se extiende fuera del mismo puede ser reparada. Sin embargo, si una huella de zapato está dentro del *Green* y otra fuera solo la que está dentro del *Green* puede ser reparada ya que son dos áreas dañadas independientes.

8.1c Evitar la Penalización Restaurando la Mejora de las Condiciones que Infringió la Regla 8.1a(1) o 8.1a(2)

Si un jugador ha *mejorado* las *Condiciones que Afectan al Golpe,* moviendo, doblando o rompiendo un objeto, infringiendo la Regla 8.1a (1) o moviendo un objeto a otra posición infringiendo la Regla 8.1a (2):

- No hay penalización si, antes de ejecutar el siguiente *Golpe*, el jugador elimina esa *mejora* restaurando las condiciones originales de la maneras permitidas y descritas en los puntos (1) y (2), incluidos a continuación.
- **Pero,** si el jugador *mejora las condiciones que afectan el Golpe* al efectuar cualquiera de las acciones descritas en las Reglas 8.1a (3) a (5), no puede evitar la penalización, incluso si restaura las condiciones originales.

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

Antes de ejecutar el *Golpe*, el jugador puede evitar la penalización por infringir la Regla 8.1a (1) reponiendo el objeto original lo más cerca posible de su posición original para eliminar la *mejora* obtenida al infringir la Regla. Por ejemplo:

- Reponiendo un *Objeto de Límites* (como una estaca de límites), que había sido sacado o moviendo a su posición original un *Objeto de Límites* que había sido desplazado a una posición diferente, o
- Restituyendo a su posición original una rama de árbol o césped o una *Obstrucción Inamovible* a su posición original tras haber sido movida.

Pero el jugador no puede evitar la penalización:

- Si la mejora no es eliminada (como cuando un *Objeto de Límites* o una rama que se ha doblado o roto de una manera significativa ya no se puede volver a la posición original), o
- Al usar cualquier cosa que no sea el objeto original para intentar restaurar las condiciones originales, como:
    - Usando un objeto diferente o adicional (por ejemplo, colocar una estaca diferente en el agujero del cual se había sacado una estaca de límites o atando una rama de árbol movida a su lugar), o
    - Usando otros materiales para reparar el objeto original (por ejemplo, usar cinta adhesiva para reparar un *Objeto de Límites* o una rama rota).

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

Antes de ejecutar un *Golpe*, el jugador puede evitar una penalización por infringir la Regla 8.1a (2) al *Reponer* en su lugar el objeto que fue cambiado de posición.

8.1d Restaurar las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo

Si las *condiciones que afectan el Golpe* son empeoradas después de que la bola quedó en reposo:

(1) Cuándo Se Permite Restaurar las Condiciones Empeoradas

Si las *Condiciones que Afectan al Golpe* son empeoradas por cualquier persona que no sea el jugador o por un *Animal* u objeto artificial, el jugador, sin ser penalizado bajo la Regla 8.1a, puede:

- Restaurar las condiciones originales tanto como pueda.
- *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla, limpiarla y *Reponerla* (ver Reglas 14.1 y 14.2), si es razonable hacerlo para restaurar las condiciones originales o si se adhirió material a la bola al empeorar las condiciones.
- Si las condiciones empeoradas no se pueden restaurar con facilidad, levantar y colocar la bola en el punto más cercano (no más cerca del *Hoyo*) que (1) tenga las *Condiciones que Afectan al Golpe* más similares, (2) esté dentro de la *longitud de un palo* del punto original y (3) se encuentre en la misma *Área del Campo* que ese punto.

Excepción - *Lie* Empeorado Al o Después de Levantar o Mover una Bola y Antes de *Reponer*la: Está cubierto por la Regla 14.2d, a menos que el *Lie* sea empeorado cuando el juego está Interrumpido y la bola se levantó, en cuyo caso se aplica esta Regla.

Regla 8.1d(1) Interpretaciones:

8.1d(1)/1 Ejemplos Donde un Jugador Está Autorizado a Restaurar Condiciones Alteradas por Acciones de Otra Persona o *Influencia Externa*

Los ejemplos de cuándo la restauración está permitida incluyen:

- La *Línea de Juego* de un jugador en el *Área General* se ve empeorada por el pique de alguna otra bola jugada por alguien después de que la bola del jugador quedara en reposo.
- El *Lie* o área de *Stance* o swing que desea adoptar el jugador se ve empeorado cuando el *Golpe* de otro jugador crea un divot (chuleta) o deposita arena, tierra, césped u otro material sobre o alrededor de su bola.
- La bola de un jugador en un *Búnker* reposa cerca de la bola de otro jugador en el *Búnker*, y el *Stance* o swing de ese otro jugador al ejecutar el *Golpe* empeora una o más de las *Condiciones que Afectan al Golpe* del jugador.

En todas estas situaciones, el jugador está autorizado a restaurar las *condiciones* sin penalización, pero no está obligado a restaurarlas.

8.1d(1)/2 El Jugador Tiene Derecho a Mantener *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucciones Movibles* Donde Estaban Cuando la Bola Quedó en Reposo

Hablando en términos generales, un jugador tiene derecho a las *Condiciones que Afectan al Golpe* que tenía cuando la bola quedó en reposo. Cualquier jugador puede mover *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucciones Movibles* (Reglas 15.1 y 15.2), pero si esto empeora las

condiciones que afectan el *Golpe* de otro jugador, ese jugador puede restaurar las condiciones reponiendo los objetos bajo la Regla 8.1d.

Por ejemplo, un jugador tiene un *Golpe* de putter cuesta abajo y quita los *Impedimentos Sueltos* entre su bola y el *Hoyo* pero deliberadamente deja algunos detrás del *Hoyo*. Otro jugador quita los *Impedimentos Sueltos* detrás del *Hoyo* que podrían haber servido como freno para la bola del jugador.

Como las *Condiciones que Afectan al Golpe* del jugador han sido empeoradas, el jugador está autorizado a reponer los *Impedimentos Sueltos*.

(2) Cuándo No Se Permite Restaurar las Condiciones Empeoradas.

Un jugador no debe *mejorar las condiciones que afectan al golpe* (**excepto** como se permite en las Regla 8.1c(1), 8.1c(2) y la Regla 13.1c) que hayan sido empeoradas por:

- El jugador, incluyendo al *caddie* del jugador,
- Otra persona (que no sea un *árbitro*) que realice una acción autorizada por el jugador, o
- *Fuerzas naturales* como el viento o el agua.

Si el jugador mejora las condiciones empeoradas cuando no está autorizado a hacerlo, el jugador incurre en la Penalización General bajo la Regla 8.1a.

Regla 8.1d(2) Interpretaciones:

8.1d(2)/1 Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o *Fuerzas Naturales* Donde un Jugador No Está Autorizado a Restaurar las Condiciones Empeoradas

La Regla 8.1d no permite a un jugador restaurar las *Condiciones que Afectan al Golpe* que fueron Alteradas por un objeto natural o *Fuerzas Naturales* (como el viento o agua).

Los ejemplos de cuando no está permitida la restauración incluyen:

- Una rama de un árbol cae y Altera el *Lie* de la bola de un jugador o el área del *Stance* o swing que desea adoptar, sin causar que la bola se mueva.
- Un poste de señales u otra *Obstrucción* se cae o se vuela a una posición que Altera una o más de las *condiciones que afectan el Golpe*. Ver Regla 15.2 (*Obstrucciones Movibles*) y Regla 16.1 (*Condiciones Anormales del Campo*) para qué alivio podría ser posible de la *Obstrucción*.

8.1d(2)/2 El Jugador No Está Autorizado a Restaurar las *Condiciones que Afectan al Golpe* Cuando Se Han Empeorado por el *Caddie* u Otra Persona a Petición del Jugador

Un jugador no está autorizado a restaurar las *Condiciones que Afectan al Golpe* si las *condiciones* han sido empeoradas por el propio jugador.

Esto también incluye cuando las *condiciones* son empeoradas por el *Caddie* del jugador o el *Compañero* u otra persona que lleva a cabo una acción autorizada por el jugador.

Los ejemplos de situaciones donde las *condiciones* no podrían restaurarse incluyen:

- El *Caddie* de un jugador o su *Compañero* atraviesa un *Búnker* para coger un rastrillo dejando huellas de pisadas en la arena que empeoran la *Línea de Juego* del jugador, o
- El jugador le pide a otra persona que quite una cuerda de control del público y, al quitarla una rama que estaba contenida por la cuerda es liberada y empeora el área del swing que desea adoptar el jugador.

8.1d(2)/3 Si un Jugador Entra en un *Búnker* en la *Línea de Juego* No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas

Los jugadores deberían ser cuidadosos cuando llevan a cabo acciones que podrían afectar las *Condiciones que Afectan al Golpe* porque empeorar estas áreas significa que el jugador debe aceptar la *condición* empeorada.

Por ejemplo, un jugador se está aliviando de una *Condición Anormal del Campo* detrás de un *Búnker* y la bola dropada rueda dentro del *Búnker*. Si el jugador crea huellas de pisadas al entrar al *Búnker* para recoger la bola y *Dropar*la de nuevo no está autorizado a restaurar el *Búnker* a su condición previa bajo la Regla 8 porque el jugador fue el responsable de empeorar su *condición*.

En tal caso, el jugador podría utilizar otra bola para el segundo *Dropaje* (Regla 14.3a) o ser más cuidadoso al recuperar la bola original para evitar empeorar las *Condiciones que Afectan al Golpe.*

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 8.1d: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); 23.5b (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).


RULE XI
The player shall not move, bend, or break anything fixed or growing near the ball, except in the act of placing his feet . . . . . .
RÈGLE XI
Toute chose fixe ou qui pousse près de la balle ne peut être déplacée, cassée ou tordue par le joueur, sauf lorsqu'il pose ses pieds...

El *Campo* se Juega como Se Encuentra - R 8

No Mejores….. Condiciones que afecten el *Golpe*

- el *Lie* de tu bola en reposo
- el área de tu colocación pretendida
- el área de tu *swing* pretendida
- tu *Línea de Juego*
- el *Área de Alivio* donde vas a *Dropar* o colocar tu bola



NOTAS: El *Campo* se Juega como Se Encuentra

Esta R restringe lo que el jugador puede hacer para *Mejorar* cualquiera de las "*Condiciones que Afectan al Golpe*", en cualquier lugar dentro o fuera del *Campo*

No debe *Mejorar*:

- El *Lie* de la bola
- El área de colocación pretendida
- El área de su *swing* pretendido
- La *Línea de Juego*
- El *Área de Alivio* donde el jugador *Dropará* o colocará la bola

El *Campo* se juega como se encuentra - R- 8

- Principio básico
- Juega el *Campo* como lo encuentres

NOTA: El *Campo* hay que jugarlo como se encuentre

- Principio central del golf - Juega el *Campo* como lo encuentres
- Hay que aceptar las *Condiciones que Afectan al Golpe* y no *Mejorar*las antes de jugar la bola

Q.105 Una puerta de una valla de *Fuera de Límites*, cuando está cerrada, es parte de la valla de límites y no puede abrirse para ejecutar un *Golpe*. ¿Verdadero o falso? **¿Si está cerrada?**

Respuesta: Verdadero. Definición de *Objeto de Límites* y R 8.1a (1).

Q.361 Al ver una brizna de hierba pegada a su bola, que estaba situada justo al lado del *Green*, un jugador la quita con cuidado, sin tocarla ni moverla. Incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Lie* e *IS* y R 8.1a.

Q.629 Un jugador puede abrir una puerta en un muro de *Fuera de Límites* antes de realizar su *Golpe*, siempre que sea fácil de mover. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Objeto de Límites* y R 8.1a (1).

Nota: Los *Objetos de Límites* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movible (ver R 8.1a).

Los *Objetos de Límite* no son *Obstrucciones* u *Objetos Integrantes*.

62. Un jugador quita un hongo que crece en su *Línea de Juego* en el *Green*. Como esto se considera un daño en el *Green*, no hay penalización.

Falso. Reglas 8.1a (1) y 13.1c (2)

17. En el *Juego por Golpes*, un jugador elimina una estaca que define un *Fuera de Límites* que interfiere con su swing. ¿Cuál es el ruling?

A) No hay penalización, reponga o no la estaca.
B) El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización, reponga o no la estaca.
C) El jugador recibe dos *Golpe* de Penalización a menos que reponga la estaca antes de ejecutar el *Golpe* y eliminar la mejora al hacerlo.

C) R 8.1a (1); R 8.1c; 8.1c (1)

Q.642 Un jugador puede mover *Impedimentos Sueltos* (por ejemplo, recortes de césped y ramitas) para cubrir un área fangosa en la que pretende tomar su *Stance*, para evitar resbalones durante su *swing*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1a (2) y Definición de *Mejorar*.

15. La bola de un jugador se detiene junto a un cactus. El jugador no puede colocar una toalla en el cactus para mejorar su *Stance* previsto.

15.Verdadero Reglas 8.1a (2)

Q.652 Un jugador no puede *Reponer* una chuleta en un agujero de chuleta si al hacerlo mejora las condiciones que afectan el siguiente *Golpe* que ejecutará. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1a (3) y Definición de *Mejorar*.

34. Un jugador presiona el césped detrás de su *Bola en Juego* mejorando el *Lie* de la bola y Accidentalmente moviendo la bola también. El jugador repone la bola antes de ejecutar el *Golpe*. El jugador recibe un total de tres *Golpe* de Penalización.

34.Falso Reglas 1.3c (4); Interpretación 1.3c (4)/3; R 8.1a; R 9.4b

Q.372 Un jugador puede pisar un montículo de tierra suelta detrás de su bola para aplanar el área. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1a (4) y Definición de *Mejorar*.

9 A player is sweeping away loose soil from where they are going to take their *Stance* when they are advised by another player that this is not allowed. They don't agree and carry on sweeping away more soil to ensure that they can take a firm *Stance*. They get a penalty of four strokes. True or False?

9 Answer: True. Interpretation 1.3c(4)/1 and Rule 8.1a(4).

9 Note: Correctly informing the player of the breach of the Rules is an intervening event and, therefore, the player gets two separate two stroke penalties for breaches of Rule 8.1a(4).

7 A player's ball lies under low hanging tree branches. To improve their *Stance* and to see their ball better, they hook an interfering branch against their body. They then make a stroke, miss the ball and take the same *Stance* again, hooking the branch behind them.

They get a penalty of four strokes. True or False?

7 Answer: True. Interpretation 1.3c(4)/1 and Rule 8.1a(1).

7 Note: When a player breaches the same Rule multiple times, any relationship between the breaches is broken by an intervening event, in this case the stroke that missed the ball, and the player gets multiple penalties.

74 On approaching their ball at rest about 15 paces from the putting *Green*, a player sees a loose divot lying between their ball and the edge of the putting *Green* on their line of play to the hole, so they replace it ensuring that it is lying *Fuera de Límites*at. If the player putts or makes a low-running chip to the hole they get the general penalty, but if they pitch the ball in the air they do not. True or False?

74 Answer: True. Interpretation 8.1a/1.

74 Note: In this circum*Stance*, the replacement of the divot on the line of play is an action that is likely to improve the conditions for a putt or low-running chip, giving the player a potential advantage.

75 Seeing their ball at rest at the back of a long, shallow fairway *Búnker* a player takes a 6-iron from their bag, with the obvious intention of playing a long shot over the *Búnker* to the hole. Meanwhile, their *Caddie* has been smoothing footsteps in the *Búnker* on a direct line between the player's ball and the hole. The player gets a general penalty. True or False?

75 Answer: False. Interpretation 8.1a/2.

75 Note: In this circum*Stance*, the raking of the *Búnker* by the player's *Caddie* was unlikely to create a potential advantage for the player by improving the conditions affecting their next stroke.

76 A player tees their ball in the teeing area and then walks forward to tread down some long grasses on their intended line of play. Their *Caddie* advises them that this could get them a penalty, so they move their ball to the other side of the teeing ground and make their stroke from there. The player has avoided getting a penalty. True or False?

76 Answer: False. Interpretation 8.1a/3.

76 Note: A player who improves conditions for an intended stroke gets a general penalty for the breach even if they subsequently change their mind and make a different stroke.

77 A Local Rule defines penalty area stakes as immovable obstructions. Without realising this a player moves one that is on their intended line of play. Before making a stroke the player is advised of the Local Rule and replaces the stake. It is too late for them to avoid the penalty for moving an immovable obstruction. True or False?

77 Answer: False. Interpretation 8.1a/4.

77 Note: In this circum*Stance*, the player avoids the penalty under Rule 8.1a, for moving, bending or breaking an immovable obstruction, by returning the stake to its original position before making their next stroke.

78 In wet ground conditions a player finds their ball under a bush. Deciding to play the ball as it lies they take their wet suit trousers from their bag, lay them on the ground and kneel on them to make their stroke. If they do make a stroke while kneeling on the trousers they get a general penalty. True or False?

78 Answer: True. Interpretation 8.1a/5.

78 Note: A player may not build a *Stance* by positioning an object that improves the area of their intended *Stance*.

79 Following a rain shower a player's ball comes to rest under a bush. In order to make a stroke at it they decide to play it kneeling down. They are allowed to put on their wet suit trousers before making a stroke, to avoid getting their knees wet. True or False?

79 Answer: True. Interpretation 8.1a/5.

79 Note: Players may take actions to protect themselves against the elements while making a stroke, such as wearing protective clothing.

80 A player may knock down sand on the side of a *Búnker* with their foot to create a level area to stand on. True or False?

80 Answer: False. Interpretation 8.1a/6.

80 Note: A player is allowed to place their feet firmly in taking a *Stance*, but may not alter the ground where their *Stance* will be taken if by doing so it improves the area of their intended *Stance*.

81 A player may probe the ground next to where there ball lies to determine whether there is a root or a rock hidden underneath the surface, providing they do not improve the conditions affecting their intended stroke. True or False?

81 Answer: True. Interpretation 8.1a/7.

81 Note: Rule 8.1a does not prohibit a player from touching the ground within an area covered by conditions affecting their stroke, providing those conditions are not improved.

82 A player retrieves a large divot they had made from their stroke, replaces it back in the divot hole, taps it down and repairs the surrounding damage with sand seed. They are then advised that their ball went out of bounds, requiring them to play again from the same area, under stroke-and-di*Stance* relief. They are penalised for altering the surface of ground in the relief area where they have to drop a ball. True or False?

82 Answer: False. Interpretation 8.1a/8.

82 Note: The prohibition against altering the ground surface in a way that improves conditions affecting the next stroke only applies after the player becomes aware that they are required or allowed to drop a ball in that relief area.

83 For the purposes of improving conditions affecting a stroke, a divot that has been replaced in a divot hole is not a loose impediment, even if it is not yet attached or growing. True or False?

83 Answer: True. Interpretation 8.1a/9.

83 Note: In this circum*Stance*, the repaired divot hole is part of the ground affecting the stroke and may not be removed, further repaired or repositioned.



Acciones Prohibidas - R 8.1 a

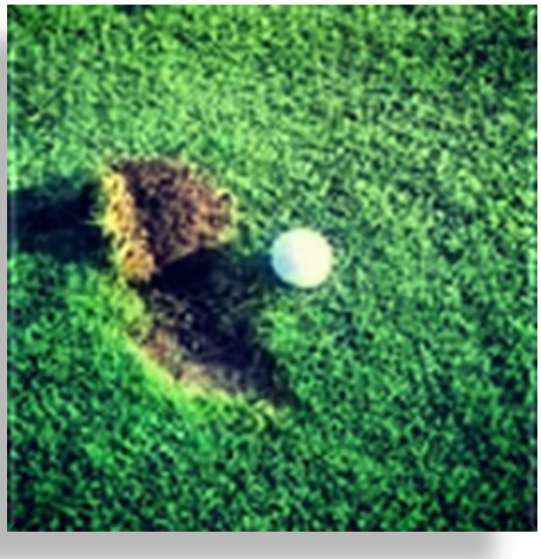
- Mover, doblar o romper
  - cualquier objeto natural en crecimiento o fijo
  - cualquier *OI*, *Objeto Integrante* u *Objeto de Límites*
- Mover un *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucción* para construir una colocación o que afecte a la *Línea de Juego*

NOTA: Excepto en limitados casos permitidos, no se debe *Mejorar*

- Moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa en crecimiento o un objeto natural fijo – ej. Ramas sujetas a los árboles, hierba larga en crecimiento detrás de la bola
- Moviendo, doblando, rompiendo una *OI*, un *Objeto Integrante* u objeto de limites– ej. Valla protectora, muro integral o estaca de *Fuera de Límites*
- Mover un *Impedimentos Sueltos* o una *Obstrucción Movible* hacia una determinada posición (tal como construir una colocación o afectar a la *Línea de Juego*) - ej. Apilar hojas o una caja de madera

Acciones Prohibidas - R 8.1 a

- Alterar la superficie del suelo:
  - Reponiendo chuletas en sus agujeros
  - Quitando o presionando chuletas
  - Creando o eliminando agujeros, huellas o irregularidades
- Quitar o presionar arena o tierra
- Quitar rocío, escarcha o agua





NOTAS: Excepto en algunos limitados casos permitidos, no se debe *Mejorar* por:

- Quitando o aplastando una chuleta mal repuesta u otro trozo de hierba que ha sido repuesto en su lugar, pero sin llegar a estar a ras del suelo
- Creando o eliminando agujeros, huellas o irregularidades en su superficie Por ej. Aplastando mechones de hierba

Acciones Que Mejoran las Condiciones–R 8.1

- *Condiciones que Afectan al Golpe*
- **No se puede *Mejorar*:**
  - El *Lie* de la bola en reposo
  - El área de la colocación que desea adoptar
  - El área del *swing* que desea adoptar
  - La *Línea de Juego* y
  - El *Área de Alivio* donde va a *Dropar* o colocar su bola
- No se aplica a quitar *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucción Movible*
- **Mover, doblar o romper:**
  - Objeto natural en crecimiento o fijo
  - *OI*, partes integrantes del *Campo* y objetos que definen o identifican los fuera de limites
- Colocar un *Impedimentos Sueltos* o una *Obstrucción Movible* en una determinada posición que ayude a *Mejorar* o construir una colocación



NOTA: Acciones que no están permitidas:

- Mover, doblar o romper cualquier objeto en crecimiento o fijo. Ejemplos (**Rompiendo una rama o aplastando hierbas altas en crecimiento**)
- No se puede mover o doblar una *OI*, partes integrantes del *Campo* u objetos que identifican y definen los *Fuera de Límites*. (P.ej. Una estaca blanca)

P.Ej. Mover una rama suelta a un lugar donde podría aplastar la hierba

P.Ej. Colocar un taburete para dar más altura a la colocación

Acciones que No están permitidas–R 8.1

- Alterar la superficie del terreno por:
  - Reponiendo chuletas (divots)
  - Quitando o aplastando chuletas (divots) ya repuestas
  - Creando o eliminando agujeros, depresiones o superficies irregulares



NOTA: Acciones que no están Permitidas:

- No se puede Alterar la superficie del terreno:
  - Removiendo o aplastando chuletas que habían sido repuestas u otras piezas de césped que ya habían sido colocados en su sitio
  - Creando o eliminando agujeros, depresiones o superficies irregulares

Q.35 Un jugador no puede eliminar el rocío, la escarcha o el agua en su *Línea de Juego* en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a (5)

Q.113 La escarcha es un *Impedimentos Sueltos* en el *Green* y puede eliminarse sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a (5).

Q.53 Mientras busca su bola, un jugador mejora su área de *swing* deseado rompiendo varias hierbas largas usando una acción de corte con un palo. No hay penalización porque estaba buscando su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 7.1a y R 8.1a.

Q.143 La tierra suelta puede ser removida en cualquier lugar del *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1a y Definición de *IS*.

Q.361 Al ver una brizna de hierba pegada a su bola, que estaba situada justo al lado del *Green*, un jugador la quita con cuidado, sin tocarla ni moverla. Incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definiciones de *Lie* e *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a.

Q.436 Un jugador no puede quitar una brizna de hierba pegada a su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1a.

Q.473 Un jugador puede usar su mano o su putter para quitar las piedras de granizo que se encuentran en la línea que pretenden que tome su bola cuando ejecutan su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *IS*, R 8.1b (2) y R 15.1a.

Apoyar el palo ligeramente

R 8.1b(4), Interpretación 8.1b/1

"Apoyar el palo ligeramente" significa permitir que el peso del palo sea soportado por el césped, tierra, arena u otro material en o sobre la superficie del suelo.

Q.451 Excepto en el *Área de Salida*, un jugador no debe presionar su palo en el suelo para prepararse para ejecutar un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1b (4).

Q.590 Un jugador puede tocar la superficie del *Green* con la cabeza del palo delante de la bola y en la *Línea de Juego* prevista, mientras se prepara para ejecutar un putt. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1b (4).

Tomar el *Stance* Adecuadamente

R 8.1b(6) Interpretación 8.1b/3, Interpretación 8.1b/4

Tomar el *Stance* adecuadamente significa llevar a cabo las acciones razonables para llegar a la bola y tomar el *Stance*. Pero al hacer eso el jugador no tiene derecho a un *Stance* o swing normales, y el jugador debe utilizar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.

Ejemplos de acciones que son consideradas tomar adecuadamente el *Stance* y están permitidas por la R 8.1b aunque la acción resulte en una mejora, incluyen:

- Retroceder contra una rama u *Objeto de Límites* cuando es la única forma de tomar un *Stance* para el *Golpe* elegido, aún si ello desplaza la rama o el *Objeto de Límites* u ocasiona que se doblen o rompan.
- Doblar una rama con las manos para entrar debajo de un árbol para jugar una bola cuando es la única forma de entrar a ese lugar para tomar un *Stance*.

Ejemplos de acciones que no son consideradas tomar adecuadamente el *Stance* y provocarán penalización bajo la R 8.1a si ellas mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe* incluyen:

- Deliberadamente mover, doblar o romper ramas con la mano, una pierna o el cuerpo para sacarlas del camino del backswing o del *Golpe*.

- Pararse sobre la hierba alta o malezas de tal forma para hundirlos o desplazarlos del área del *Stance* o swing que se pretende, cuando se podría haber tomado un *Stance* sin hacerlo.
- Entrelazar una rama con otra o trenzar dos malezas para mantenerlas fuera del área del *Stance* o swing.
- Usar una mano para doblar una rama que molesta la visión de la bola luego de tomar el *Stance*.
- Doblar una rama que interfiere al tomar un *Stance* cuando se podría haber tomado sin hacerlo.

Q.581 Al retroceder en un arbusto para ejecutar un *Golpe* a una bola que yace debajo de ese arbusto, el jugador tiene derecho a maniobrar en una posición en la que tenga una postura o *swing* normal. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1b (6).

Q.250 La arena y la tierra suelta pueden eliminarse del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1c (1), R 8.1b (10) y definición de *IS*.

Q.86 Un jugador puede mover una chuleta para ver si está suelta o parcialmente unida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1b (11).

84 A player may tap their putter head on the putting *Green* in front of their ball, as part of their preparation to make a putt. True or False?

84 Answer: False. Interpretation 8.1b/1.

84 Note: A player *Impedimentos Sueltos* allowed to rest the weight of their club in front of or behind their ball, so that it is supported by the grass on the ground surface, but they are not allowed to improve their *Lie* or line of play by pressing the club down more than lightly.

85 If a player has fairly dug their feet into sand in a *Búnker*, to ensure they have a firm *Stance*, they must use this same *Stance* to make their stroke in the event that they subsequently leave the *Búnker* to change clubs. True or False?

85 Answer: False. Interpretation 8.1b/2.

85 Note: A player is allowed to dig in firmly with their feet more than once in taking their *Stance*.

86 The only way for a player to get to their ball lying under a tree is to bend back branches with their hands. By doing so they get a general penalty. True or False?

86 Answer: False. Interpretation 8.1b/3.

86 Note: If this was the least intrusive course of action it is allowed as fairly taking a *Stance*, even if it results in an improvement to the conditions affecting their intended stroke.

87 A player is entitled to see their ball when making a stroke at it, so they move aside a branch of a tree that obscures their view. True or False?

87 Answer: False. Interpretation 8.1b/4.

87 Note: A player is not necessarily entitled to see their ball when making a stroke and may not improve conditions that affect their stroke. They must take their *Stance* with the least intrusive course of action.

Tomar el *Stance* Adecuadamente

R 8.1b(6) Interpretación 8.1b/3, Interpretación 8.1b/4

Tomar el *Stance* adecuadamente significa llevar a cabo las acciones razonables para llegar a la bola y tomar el *Stance*. Pero al hacer eso el jugador no tiene derecho a un *Stance* o swing normales, y el jugador debe utilizar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.

Ejemplos de acciones que son consideradas tomar adecuadamente el *Stance* y están permitidas por la R 8.1b aunque la acción resulte en una mejora, incluyen:

- Retroceder contra una rama u *Objeto de Límites* cuando es la única forma de tomar un *Stance* para el *Golpe* elegido, aún si ello desplaza la rama o el *Objeto de Límites* u ocasiona que se doblen o rompan.
- Doblar una rama con las manos para entrar debajo de un árbol para jugar una bola cuando es la única forma de entrar a ese lugar para tomar un *Stance*.

Ejemplos de acciones que no son consideradas tomar adecuadamente el *Stance* y provocarán penalización bajo la R 8.1a si ellas mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe* incluyen:

- Deliberadamente mover, doblar o romper ramas con la mano, una pierna o el cuerpo para sacarlas del camino del backswing o del *Golpe*.
- Pararse sobre la hierba alta o malezas de tal forma para hundirlos o desplazarlos del área del *Stance* o swing que se pretende, cuando se podría haber tomado un *Stance* sin hacerlo.
- Entrelazar una rama con otra o trenzar dos malezas para mantenerlas fuera del área del *Stance* o swing.

- Usar una mano para doblar una rama que molesta la visión de la bola luego de tomar el *Stance*.
- Doblar una rama que interfiere al tomar un *Stance* cuando se podría haber tomado sin hacerlo.

88 A player is entitled to do anything to improve the conditions affecting their intended stroke from the teeing area. True or False?

88 Answer: False. Interpretation 8.1b/5.

88 Note: Rule 8.1b(8) is a limited exception that allows a player to alter physical conditions on the surface of the ground inside the teeing area, but not anything rooted outside that area.

89 A player may not break a tree branch that is rooted outside the teeing area, but which interferes with their intended area of swing for the *Tee* shot they want to make. True or False?

89 Answer: True. Interpretation 8.1b/5.

89 Note: Rule 8.1b(8) is a limited exception that allows a player to alter physical conditions on the surface of the ground inside the teeing area, but not anything rooted outside that area.

90 After successfully playing their ball out of a *Búnker* the player may always smooth the sand anywhere in that *Búnker*, even if this care for the course improves their conditions affecting their next stroke. True or False?

90 Answer: True. Interpretation 8.1b/6.

90 Note: When a ball has been played out of a *Búnker*, Rules 8.1b(9) and 12.2b(3) use care for the course to allow the player to restore the *Búnker* to the condition that it should be in, even if the restoring improves the conditions affecting their next stroke.

91 If a player wants to repair ball mark damage that is partially on and partially off the putting *Green* they must take care to only repair the damage that is on the putting *Green*. True or False?

91 Answer: False. Interpretation 8.1b/7.

91 Note: In this circum*Stance*, it is unreasonable to allow a player to repair only the portion of damage on the putting *Green*, so the entire ball mark may be repaired.

Acciones Permitidas - R 8.1b

- Acciones razonables para encontrar e identificar una bola
- Quitar *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucción Movible*
- Apoyar el palo ligeramente justo delante o detrás de la bola
- Colocar los pies firmemente al colocarse
- Tomar una colocación adecuadamente

NOTAS; Preparándose para un *Golpe*, no hay penalización si haciéndolo mejoras las condiciones que afectan el *Golpe* al:

- Buscar adecuadamente efectuando acciones razonables para encontrar e identificar la bola – ej. doblando la hierba
- Quitar *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucción Movible*– ej. quitar hojas alrededor de la bola, o una botella de plástico
- Apoyar el palo ligeramente delante o detrás de la bola pero sin presionar el palo en el suelo o tocar la arena en el *Búnker*
- Colocarte firmemente con los pies para adoptar el *Stance*.. Puedes mover los pies ahondándolos en la arena o tierra suelta.
- Adoptar adecuadamente *Stance* mediante acciones razonables para conseguir llegar a la bola y adoptar *Stance*- ej. levanta una rama para poder ponerte bajo ella - debes usar la forma menos intrusiva y no tienes derecho a una colocación o *swing* normal. Debes adaptarte a la situación
- Todas estas están permitidas – presionar ligeramente hacia abajo con el palo al colocarse, colocándose en el *Búnker* (sin construirse una colocación), tomar la colocación ligeramente con acciones razonables en arbustos.

Acciones Permitidas - R 8.1b

- Ejecutando un *Golpe* o el *backswing* (Movimiento del palo hacia atrás) para un *Golpe* que se realiza
- En el *Área de Salida*:
  - Colocando un *Tee* en el suelo
  - Moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa en crecimiento u objeto natural fijo
  - Quitar o presionar arena o tierra suelta
  - Quitar rocío, escarcha o agua
- En un *Búnker*, tocar o rastrillar arena después que la bola está fuera

NOTAS: Acciones Permitidas

- Dar un *Golpe* o *backswing* (Movimiento del palo hacia atrás) para el *Golpe* que se ejecuta, pero en un *Búnker* tocar arena en este Movimiento está prohibido
- En el *Área de Salida* puedes colocar o clavar un *Tee* en el suelo, mover doblar o romper cualquier cosa en crecimiento o fija, quitar o presionar arena o tierra suelta y rocío, escarcha o agua
- **Puedes** Rastrillar el *Búnker* una vez que la bola que se ha jugado está fuera del *Búnker*
- En el *Green* se puede quitar arena, tierra y reparar daños
- Mover un objeto natural para comprobar si está suelto – ej. Una rama de zarza

Acciones Permitidas - R 8.1b

- En el *Green*, quitar arena e *Impedimentos Sueltos* y reparar daños
- Mover un objeto natural para comprobar si está suelto

NOTAS: Acciones Permitidas

- En el *Green* se puede quitar arena, tierra y reparar daños
- Mover un objeto natural para comprobar si está suelto – ej. Una rama de zarza

Acciones que están permitidas – R 8.1

- (1) Búsqueda adecuada de su bola (R 7.1)
- (2) Quitar *Impedimentos Sueltos* y*Obstrucción Movible*
- (3) Apoyar el palo ligeramente
- Pero al hacer esto no se permite:
    - Presionar el palo contra el suelo
    - Tocar arena justo delante o detrás de la bola cuando está en un *Búnker*

NOTAS: Acciones que están permitidas

Al preparase para ejecutar un *Golpe* el jugador puede hacer las siguientes acciones y no tiene penalización si hay una mejora por:

- Acciones razonables en la búsqueda adecuada de la bola. Ver R 7-1 (visto con anterioridad)
- Actuar razonablemente al quitar *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucción Movible*
- Apoyar el palo ligeramente, pero no:
    - Presionando el palo contra el suelo
    - En un *Búnker*, apoyando el palo en el suelo tocando la arena inmediatamente delante o detrás de la bola - Ver R 12.2b

Acciones que están Permitidas–R 8.1

- (4) La firme colocación de los pies para la colocación.
- (5) Adoptar la colocación adecuadamente (con acciones razonables para llegar y golpear la bola):
  - El jugador no tiene derecho a una colocación o *swing* anormal
  - Debe actuar de la manera menos intrusiva para hacer frente a la situación

NOTAS: Acciones que están permitidas

Preparándose para ejecutar un *Golpe*, un jugador puede tomar las siguientes acciones sin penalización en caso de que obtenga una mejora:

- Colocar los pies firmemente al adoptar la colocación, excavar una cierta cantidad para hundir los pies está permitido sobre arena o tierra suelta)
- Al tomar la colocación se pueden tomar acciones razonables para llegar a la bola y hacer frente a la situación

Acciones que están Permitidas -R 8.1

- (6) Ejecutar un *Golpe* o el *backswing* (subida del palo) para ejecutar un *Golpe* que se completa.
  - Pero en un *Búnker* no puede tocar la arena al hacer el *backswing* (subida del palo)
- (7) En el *Área de Salida*:
  - Colocar un *Tee* en o sobre el suelo
  - Mover, doblar o romper cualquier objeto natural fijo o en crecimiento
  - Alterar la superficie del suelo, quitar o aplastar arena, tierra, rocío, escarcha o agua

NOTAS: Acciones que están permitidas

Al prepararse para ejecutar un *Golpe*, un jugador puede tomar las siguientes acciones sin penalización en caso de que haya una mejora:

- Pero tener en cuenta, que en un *Búnker* no se puede tocar la arena al hacer el *backswing*, ya que este no es parte del *Golpe*.
- En el *Área de Salida*, se puede mover, doblar o romper cualquier objeto natural en crecimiento o fijo (i.e. hierba detrás de la bola). Igualmente se puede Alterar la superficie del suelo, quitar o aplastar arena, tierra o rocío, escarcha o agua.

Acciones que están permitidas–R 8.1

- (8) En un *Búnker*, alisar arena para cuidar el *Campo* después de jugar desde el *Búnker* - R 12.2
- (9) En el *Green*, quitar arena, tierra suelta y reparar daños - R 13.1
- (10) Mover un objeto natural para ver si está suelto
    - Si está en crecimiento o fijo, se debe retornar a su posición original

NOTAS: Acciones que están permitidas

Al prepararse para efectuar un *Golpe*, un jugador puede realizar las siguientes acciones sin penalización si se produce alguna mejora:

- Mover un objeto natural para ver si esta suelto (P.Ej. una enredadera), Si está en crecimiento o fijo se debe retornar a su posición de reposo original

Q.464 Un jugador puede quitar una telaraña entre dos arbustos en crecimiento, para ver mejor su bola mientras realiza un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 8.1b.

Q.194 Si un jugador quita una estaca de límite, pero luego la repone antes de ejecutar un *Golpe* cuando se le advierte que no está permitida, no hay penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1c (1).

Q.578 Al ver una rama de un árbol sobresaliendo de la *Línea de Juego* prevista, un jugador enganchó la rama intermedia alrededor de otra rama, para mantenerla fuera de su *Línea de Juego*. Cuando se le informó que esto no estaba permitido por las Reglas, el jugador restauró la rama a su posición original, pero la *Penalización General* aún se aplica. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.1c (1).

Evitando la penalización al restaurar las condiciones – R 8.1

- No hay penalización si la mejora producida se elimina restaurando las condiciones originales bajo (1) y (2)
- Pero si el jugador mejora la situación con las acciones (3) a la (5) no puede evitar la penalización restaurando la situación original

NOTAS: Evitando penalización si se Restauran las Condiciones

Si el jugador mejora las condiciones que le afectan al *Golpe*, moviendo, doblando o rompiendo un objeto bajo los puntos 1 y 2, puede evitar la penalización, eliminando la mejora si restaura la situación a su estado original

1 - Búsqueda adecuada llevando a cabo acciones razonables

2 - Quitando *Impedimentos Sueltos* y*Obstrucción Movible*

Pero si el jugador mejora bajo los puntos 3 al 5, no puede evitar la penalización aunque restaure las condiciones originales

3 - apoyando el palo ligeramente justo delante o detrás de la bola y no aplastando el suelo o tocando arena en el *Búnker*

4 - Tomando la colocación firmemente con un hundimiento de los pies o excavando con los pies de una manera razonable

5 - Tomando la colocación adecuadamente con acciones razonables para llegar a la bola y golpearla

Como Restaurar Condiciones Mejoradas

- *Reponer* el objeto tan cerca como sea posible a su posición original de tal manera que la mejora obtenida sea eliminada
- Ejemplos:
  - *Reponer* una estaca de *Fuera de Límites* que había sido quitada
  - Volver a poner un objeto de limites a su posición original después de haberlo movido a diferente ángulo
  - Retornar una rama de árbol o hierba, o una *Obtrucción Inamovible* a su posición original

Como Restaurar Condiciones Mejoradas

- El jugador no puede evitar la penalización si la mejora no es eliminada totalmente
- O usando cualquier cosa que no sea el objeto original
- Ejemplos:
  - Colocando una estaca diferente a la estaca que se había quitado
  - Colocando una rama en el agujero de donde se había quitado una estaca
  - Usando cinta adhesiva para reparar un objeto roto o doblado

17. Antes de jugar una bola que reposa en una rama de un árbol, un jugador mueve su carro motorizado para ayudar a dar el *Golpe* parado en el carro. El jugador saca el carro antes de dar el *Golpe*. No hay penalización.

Verdadero. R 8.1c (2)

92 Two balls were lying in a *Búnker*. Although there was some di*Stance* between them the *Stance* taken by the first player to play from the *Búnker*, who was left-handed, disturbed the sand where the second player, who was right-handed, wanted to take their *Stance*. The second player is allowed to smooth the area of their intended *Stance* before making their stroke. True or False?

92 Answer: True. Interpretation 8.1d(1)/1.

92 Note: A player is allowed to restore conditions altered by the actions of another person or outside influence after their ball came to rest.

93 In match play, a player has a downhill putt to the hole where there is a large leaf lying behind it. Seeing that the leaf could act as a backstop their opponent removes it. The player cannot require that the leaf is replaced before they make their stroke. True or False?

93 Answer: False. Interpretation 8.1d(1)/2.

93 Note: Players are entitled to have loose impediments or movable obstructions left where they were when their ball came to rest. In this circum*Stance*, the player's conditions affecting the stroke were worsened, so they were allowed to replace the leaf.

Restaurar Condiciones Empeoradas

- Si un jugador empeora las condiciones, tiene que aceptarlo
- Si las condiciones han sido empeoradas por cualquier otra persona se pueden restaurar
- Si es necesario, puede *Marcar*, levantar y limpiar la bola

NOTAS: Restaurar condiciones empeoradas después de que la bola quedó en reposo

- Si el jugador empeora las condiciones tiene que aceptar la situación y jugar la bola como queda
- Si algún otro fue el que empeoró las condiciones afectando al *Golpe*, el jugador las puede restaurar (tiene derecho a la situación que le dio su *Golpe*)
- Si es necesario, la bola puede ser marcada, levantada y limpiada, restaurar las condiciones y *Reponer* la bola.

Restaurando Condiciones Empeoradas

- Si las condiciones no pueden fácilmente ser restauradas, el jugador puede levantar y colocar la bola en el punto más cercano que esté:
  - No más cerca del *Hoyo*
  - Similares condiciones que el punto de reposo original
  - Este dentro de la distancia de un palo de longitud
  - Esté en el misma *Área del Campo*

NOTAS: Restaurando condiciones empeoradas después de que la bola ha quedado en reposo

- Si las condiciones no pueden fácilmente ser restauradas, la bola puede ser levantada y colocada en el punto más cercano que cumpla con estos requisitos:
  - No mas cerca del agujero
  - Tenga las condiciones mas similares
  - Dentro de la distancia de un palo de longitud
  - En el mismo *Área del Campo*

Q.131 Habiendo llegado a reposar cerca de un *Green*, la bola de un jugador fue Posteriormente cubierta con arena después del *Golpe* de otro jugador desde un *Búnker* de *Green*. El jugador puede restaurar su bola a su condición cuando originalmente se detuvo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1d (1)

6. En el *Juego por Golpes*, la bola de B se encuentra en el borde del *Green*. Antes del *Golpe* de B a su bola, A pisa Deliberadamente la *Línea de Juego* de B en el *Green* y la daña.
A incurre en la *Penalización General* y B puede restaurar las condiciones empeoradas en el *Green*.

Verdadero. Reglas 8.1d (1) y 8.3b

49. Un jugador, cuya bola está en un búnker, pide una decisión de un *Árbitro*, que crea huellas que empeoran las condiciones que afectan el *Golpe* del jugador en su *Línea de Juego*. El jugador rastrilla las huellas hechas por el *Árbitro* antes de golpear la bola. No hay penalización.

Verdadero. R 8.1d (1)

71. Un jugador marca y levanta su bola en un *Búnker* cuando el *Comité* ordena una suspensión del juego. Durante la suspensión, el personal de mantenimiento del *Campo* rastrilla la arena, Alterando el reposo donde estaba la bola original. Al reponer la bola el jugador debe volver a recrear el reposo original tanto como sea posible.

Falso. Reglas 5.7d (1) y 8.1d (1)

94 A strong wind blows down a course sign leaving a deep scar on the ground where a player's ball is at rest, affecting the area where they will be taking their *Stance*. The player may restore the damage affecting their stroke to how it was when their ball came to rest. True or False?

94 Answer: False. Interpretation 8.1d(2)/1.

94 Note: A player may not restore conditions affecting their intended stroke that were altered by a natural object or by natural forces.

95 A player asks a spectator to recover a rake from the far side of a *Búnker*. The spectator walks in front of the player, leaving footsteps in the sand that worsen the player's line of play. The player may not restore the area that is on their line of play even though it was caused by an outside agent after their ball had come to rest. True or False?

95 Answer: True. Interpretation 8.1d(2)/2.

95 Note: A player is not allowed to restore conditions affecting their stroke if the conditions were worsened by another person taking an action that was authorised by the player.

Q.244 La bola de un jugador rueda hacia un búnker y está sobre la arena. A medida que el jugador se acerca a su bola, una piña cae desde un árbol próximo sobre la bola y presionándola más profundamente en la arena. El jugador puede quitar la piña, pero debe jugar su bola como reposa. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1d (2).

Nota: La piña es un *IS* y puede moverse, teniendo cuidado de no hacer que la bola se mueva.

(2) Cuándo no se permite restaurar las condiciones empeoradas. Si las *Condiciones que Afectan al Golpe* son empeoradas por el jugador, por un objeto natural o por *Fuerzas Naturales* como el viento o el agua, el jugador no debe *Mejorar* esas condiciones empeoradas, en infracción a la R 8.1a (excepto como está permitido en las Reglas 8.1c (1), 8.1c (2) y R 13.1c).

58. Un jugador recupera su bola que ha rodado a un *Búnker* después de tomar alivio en el *Área General* bajo una R, creando huellas en su *Línea de Juego*. El jugador restaura el *Búnker* a su condición previa rastrillando las huellas. No tiene penalización porque el jugador estaba cuidando el *Campo*.

Falso. R 8.1d (2)

60. Un jugador marca y levanta su bola en un *Búnker* cuando el *Comité* ordena una suspensión del juego. Durante la suspensión, el viento empuja un pequeño árbol que Altera gravemente las condiciones del lugar donde se encuentra la bola original. El jugador no puede recrear el reposo original para mejorar las condiciones empeoradas.

Verdadero. Reglas 5.7d (1) y 8.1d (2)

Q.1 Además de poder quitar *Impedimentos Sueltos* u *Obstrucciones* móviles, un jugador no puede hacer nada para *Mejorar* el *Área de Alivio* donde pretende *Dropar* o colocar una bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1.

Q.43 La *Línea de Juego* es una de las condiciones protegidas para las cuales existen restricciones que impiden que un jugador realice mejoras en las *Condiciones que Afectan al Golpe* para el próximo *Golpe* que va a ejecutar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.1.

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

8.2a Cuándo se Aplica la Regla 8.2

Esta Regla sólo cubre las acciones deliberadas de un jugador para Alterar otras condiciones físicas que afecten a su bola en reposo o al *Golpe* a realizar.

Esta Regla no se aplica a las siguientes acciones del jugador:

- Desviar o detener deliberadamente su propia bola o Alterar deliberadamente cualquier condición física que pueda afectar al lugar en el cual la bola podría quedar en reposo (cubierto por las Reglas 11.2 y 11.3), o
- Alterar *Condiciones que Afectan al Golpe* del jugador *(*descritas en la Regla 8.1a.)

8.2b Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

Un jugador no debe realizar de forma deliberada las acciones enumeradas en la Regla 8.1a **(excepto** lo permitido en la Regla 8.1b, c o d) para Alterar cualquier otra condición física que afecte:

- Donde puede ir o quedar en *reposo* la bola del jugador después del siguiente *Golpe* u otro *Golpe* posterior, o
- Donde la bola en reposo podría ir o quedar en *reposo* si se mueve antes del *Golpe* (como cuando la bola está en una pendiente pronunciada y el jugador cree que puede rodar hacia un arbusto).

Excepción: Acciones para Cuidar el *Campo*: No hay penalización bajo esta Regla si el jugador Altera cualquier condición física para cuidar el *Campo* (como alisar huellas en un *Búnker* o *Reponer* un divot (chuleta) en un agujero de divot (chuleta).

Regla 8.2b Interpretaciones:

8.2b/1 Ejemplos de Acciones Deliberadas de Un jugador Para Mejorar Otras Condiciones Físicas Que Afectan Su Propio Juego

La Regla 8.2 se aplica solo para la Alteración de las condiciones físicas distintas a las *condiciones que afectan el Golpe* cuando la bola del jugador está en reposo en el *Campo* o cuando no tiene una *Bola en Juego*.

Los ejemplos de las acciones de un jugador que se enumeran en la Regla 8.1a (Acciones No Permitidas Para Mejorar Condiciones) que infringirían la Regla 8.2 si se emprendieran para *mejorar* deliberadamente otras condiciones físicas que afectan a su propio juego (excepto lo que se autoriza expresamente en las Reglas 8.1b o c) incluyen cuando:

- La bola de un jugador está justo delante del *Green* y, aunque su *Línea de Juego* es recta hacia el *Hoyo*, el jugador está preocupado por si su bola pudiera ir a parar a un *Búnker* cercano. Antes de ejecutar el *Golpe*, el jugador alisa la arena del *Búnker* para asegurarse un buen *Lie* si el *Golpe* que va a jugar acaba en el *Búnker*.
- La bola de un jugador reposa en la parte superior de una cuesta inclinada y, debido a que el jugador está preocupado por si el viento pudiera mover la bola hacia abajo de la pendiente alejándola del *Hoyo* antes de que pueda jugarla, el jugador presiona deliberadamente el césped de la parte de abajo de la cuesta para caso de que la bola pudiera quedar en reposo allí.
- Cuando se vuelve a poner una *Bola en Juego*, *reponiéndola* o *colocándola* presionándola firmemente contra la superficie del suelo para ayudar a evitar que se mueva por el viento o por la gravedad y jugarla. Dado que el punto de reposo de una bola incluye la distancia vertical, la bola está en un *Lugar Equivocado*. Como los actos reseñados infringen múltiples Reglas, el jugador incurre en la *Penalización General*. Ver Regla 1.3c(4) (Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas).

Penalización por Infringir la Regla 8.2: *Penalización General.*

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); 23.5b (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).



96 A player has a difficult putt across a slope that falls down to a *Búnker*. Before making their stroke they rake old footprints in the *Búnker* in case they under hit their putt and their ball falls in. They get a general penalty. True or False?

96 Answer: True. Interpretation 8.2b/1.

96 Note: A player may not take a deliberate action to improve a physical condition affecting their own play.

Q.58 Un jugador ve que los pasos profundos en un búnker entre su bola y el *Green* no habían sido alisados por un grupo anterior. Preocupado por no poder alisar el búnker para su siguiente *Golpe*, recogió un rastrillo y alisó el área pisoteada alegando que estaba cuidando el *Campo*. El jugador es penalizado con un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 8.2b.

Nota: Hay una penalización, pero es la *Penalización General* de la pérdida de *Hoyo* en *Match Play* o dos *Golpes* en *Stroke Play*.

Excepción: Acciones para Cuidar el *Campo*: No hay penalización bajo esta R si el jugador Altera cualquier condición física para cuidar el *Campo* (como alisar huellas en un *Búnker* o *Reponer* un divot (chuleta) en un agujero de divot (chuleta).

Penalización por infringir la R 8.2: *Penalización General*.

Q.274 En cualquier momento, un jugador puede alisar arena o tierra en un búnker, siempre que esto sea con el único propósito de cuidar el *Campo* y no se haga nada para *Mejorar* las condiciones que puedan afectar su bola en reposo o su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 8.2b.

Nota: Excepción: acciones para cuidar el *Campo*: No hay penalización bajo esta R si el jugador Altera cualquier condición física para cuidar el *Campo* (como alisar huellas en un *Búnker* o *Reponer* un divot (chuleta) en un agujero de divot (chuleta).

9. Antes de *Dropar* una bola para tomar alivio de un *Terreno en Reparación*, un jugador rompe Deliberadamente una rama de un arbusto pequeño que se encuentra adyacente al *Área de Alivio* que podría afectar su *Golpe* después de que la bola dropada quedadra en reposo en el *Área de Alivio*. No hay penalización.

Falso. R 8.2b

14. Al reponer una bola para jugar en el *Green*, si un jugador la presiona firmemente en la superficie del suelo para evitar que el viento la mueva y juega la bola, el jugador incurre en la *Penalización General*.

Verdadero. R 8.2b

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 Realiza

8.3a Cuándo se Aplica la Regla 8.3

Esta Regla sólo cubre las acciones deliberadas de un jugador para Alterar las condiciones físicas que afectan a la bola de otro jugador en reposo o al *Golpe* que va a ejecutar ese jugador.

No se aplica a las acciones de un jugador para desviar o detener deliberadamente la bola en movimiento de otro jugador o para Alterar deliberadamente cualquier condición física que afecta el lugar donde la bola podría quedar en reposo (que está cubierta por las Reglas 11.2 y 11.3).

8.3b Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

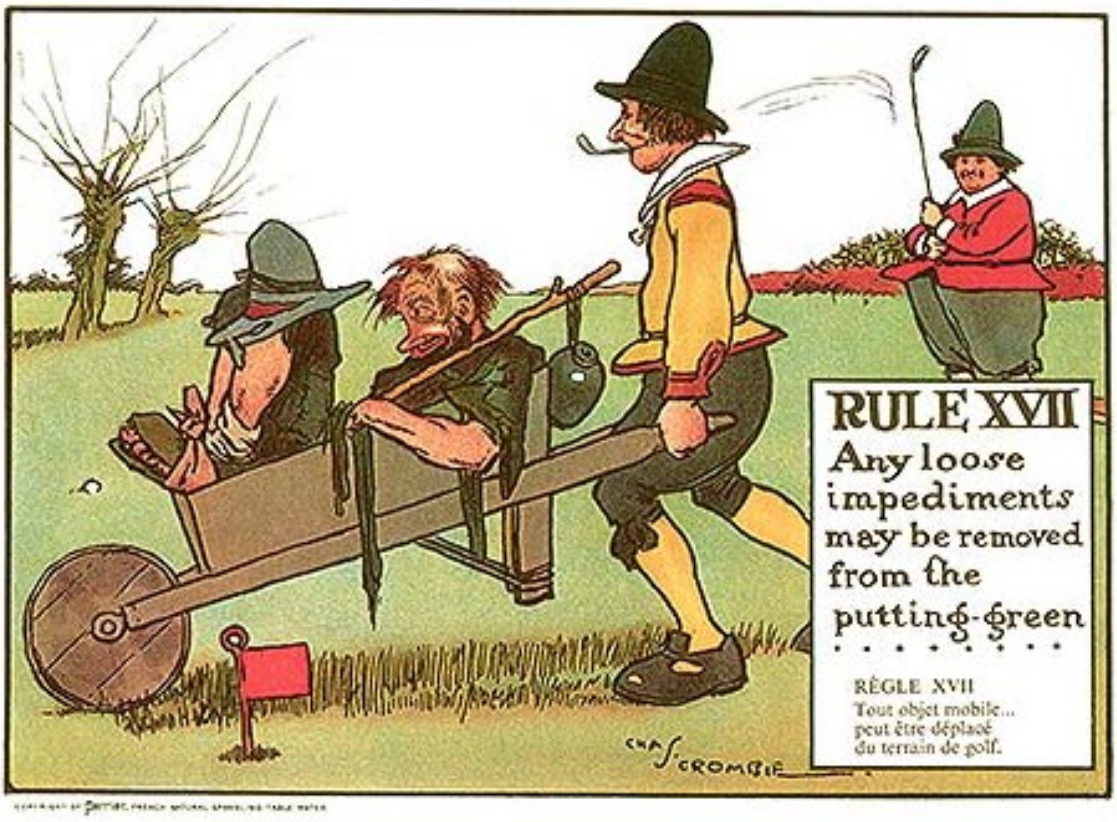
Un jugador no debe emprender de forma deliberada ninguna de las siguientes acciones relacionadas en la Regla 8.1a (**excepto** como se permite en la Regla 8.1b, c o d) para:

- *Mejorar* o empeorar las *Condiciones que Afectan al Golpe* de otro jugador, o
- Alterar cualquier otra condición física, para afectar:
    - Donde puede ir o quedar en reposo la bola de otro jugador después del siguiente *Golpe* o uno posterior, o
    - Donde puede ir o quedar en reposo la bola de otro jugador si se mueve antes de ejecutar el *Golpe*.

Excepción: Acciones para Cuidar el *Campo*: No hay penalización bajo esta Regla si el jugador Altera cualquier condición física para cuidar el *Campo* (como alisar huellas en un *Búnker* o reemplazar un divot (chuleta) en un agujero de divot (chuleta).

Penalización por Infringir la Regla 8.3: *Penalización General.*

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5b** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).



Regla 8.3 Interpretaciones:

8.3/1 Ambos Jugadores Son Penalizados si Las Condiciones Físicas Son Mejoradas con Conocimiento Del Otro Jugador

Si un jugador pide, autoriza o permite a otro jugador Alterar deliberadamente las condiciones físicas para *mejorar* su juego:

- El jugador que actúa bajo petición incurrirá en la *Penalización General* de la Regla 8.3, y
- El jugador que solicita, autoriza o permite la mejora también incurrirá en la *Penalización General* de o bien de la Regla 8.1 (Acciones del Jugador Que Mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe*) o bien la 8.2 (Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan la Propia Bola en Reposo del Jugador o el *Golpe* Que Se va a Ejecutar) cualquiera que sea de aplicación.

Por ejemplo, en *stroke play*, desconociendo las Reglas el Jugador A le pide al Jugador B que rompa una rama de un árbol que está en la *Línea de Juego* del jugador A y el jugador B accede; ambos jugadores están penalizados. El Jugador A incurre en dos *Golpes* de penalización por infringir la Regla 8.1 porque el Jugador B rompió la rama a petición del jugador A. El jugador B incurre en dos *Golpes* de penalización por la Regla 8.3.

97 A player is coming to the end of their round having Resultadod well. On the 18th fairway their ball comes to rest behind a twig. Realising that the player may get a penalty if they try to remove the twig and their ball moves, another player in the same group walks over and carefully removes the twig. The player saw what was happening, but did nothing to stop the action. Both players get the general penalty. True or False?

97 Answer: True. Interpretation 8.3/1.

97 Note: If a player allows another player to deliberately alter physical conditions to improve their play both the players get the general penalty under Rule.

98 In stroke play, a player who is about to make a stroke from a row of trees sees a dead branch hanging down on their intended line of play. They ask another player to break of the branch, which they do. The player making the stroke gets a general penalty, but the other player does not, as they did not realise that their action was against the Rules. True or False?

98 Answer: False. Interpretation 8.3/1.

98 Note: Both players get the general penalty. The player making the stroke gets the penalty for asking the other player to improve a physical condition for their intended stroke and the other player gets the penalty for taking an action that was likely improve a physical condition of another player's stroke.

Q.546 En *Stroke Play*, un jugador recibe una penalización de dos *Golpes* si mejora las condiciones que afectan el *Golpe* de otro jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 8.3b y Definición de *Mejorar*.

5. Después de jugar desde un *Búnker*, un jugador rastrilla las huellas que afectan el *Golpe* que tiene que ejecutar otro jugador. No hay penalización si el jugador rastrilló con el objeto de cuidar el *Campo*.

Verdadero. R 8.3b; Excepción.

6. En el *Juego por Golpes*, la bola de B se encuentra en el borde del *Green*. Antes del *Golpe* de B a su bola, A pisa Deliberadamente la *Línea de Juego* de B en el *Green* y la daña.

A incurre en la *Penalización General* y B puede restaurar las condiciones empeoradas en el *Green*.

Verdadero. Reglas 8.1d (1) y 8.3b

7. En el *Juego por Golpes* A y B juegan en el mismo grupo. La bola de A se encuentra debajo de una rama de un árbol y está consultando con un *Árbitro* sobre si A puede aliviarse sin penalización. B levanta la rama para argumentar el caso de A en busca de alivio empeorando Accidentalmente la *Línea de Juego* de A. B incurre en la *Penalización General*.

Falso. R 8.3a

36. RULE 8 and RULE 12

A *Tee* shot on a par-3 hole comes to rest on a severely sloping bank inside a *Búnker*. When taking a *Stance*, the player pushes up sand on the downhill side of the ball to create a level *Stance*. Before making the stroke, the player stumbles and sticks a club in the sand to prevent falling. During the backswing for the stroke, the club removes a small mound of sand behind the ball. The player plays the ball out of the *Búnker* into the hole. What is the player's Resultado for the hole?

A. 2.
B. 4.
C. 6.
D. 8.

Answer is C. There are three issues here, resulting in four penalty strokes that must be added to the two strokes the player made with the ball in play for a Resultado of six:

(1) A player is allowed to place both feet firmly in taking a *Stance*, but the player must not build a *Stance*. Pushing up sand so that the *Stance* is level is building a *Stance*; the player gets a penalty of two strokes, Rule 8.1a(3).

(2) A player may touch sand in a *Búnker* to prevent falling with a club or otherwise; there is no penalty, Rule 12.2b(2).

(3) The player may not touch the sand in the *Búnker* with a club in making the backswing for a stroke; the player gets a penalty of two strokes, Rule 12.2b(1).

Pregunta de Repaso

1. En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), un jugador recoloca una chuleta en un agujero de chuleta inmediatamente en frente de su bola y en su *Línea de Juego*. ¿Cuál es la decisión?

A. No hay penalización
B. Un *Golpe de Penalización*
C. Dos *Golpe de Penalización*

C. Dos *Golpe de Penalización*

Pregunta de Repaso

2. Antes de dar un *Golpe* desde el *Búnker*, un jugador quita algunas hojas que reposan inmediatamente detrás de su bola en el *Búnker*. ¿Cual es la decisión?

A. No hay penalización

B. Incurre en dos *Golpe de Penalización*

C. Está descalificado

A. No hay penalización



El *Campo* se juega como se encuentra

Marta Anduiza (video) – EL *CAMPO* SE JUEGA COMO SE ENCUENTRA









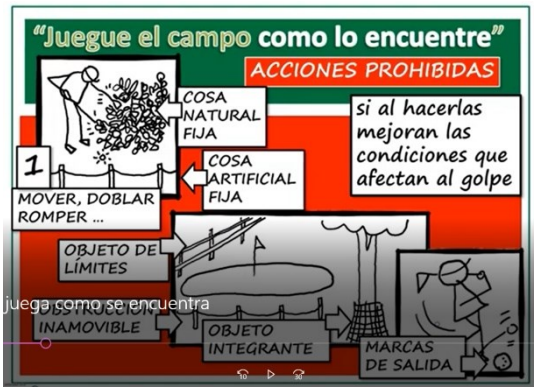





"Juegue el campo como lo encuentre"
CONDICIONES QUE AFECTAN AL GOLPE
Línea que el jugador intenta que siga su bola (puede ser una línea curva), incluyendo una distancia razonable por encima y a ambos lados
LÍNEA DE JUEGO
juega como se encuentra
LIE DE LA BOLA

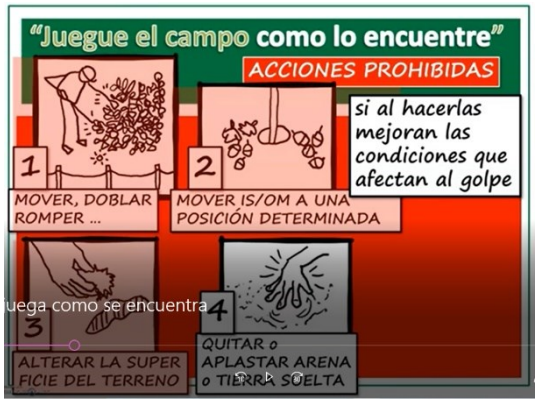

"Juegue el campo como lo encuentre"
CONDICIONES QUE AFECTAN AL GOLPE
AREA DEL SWING
ÁREA DE ALIVIO
ÁREA DEL STANCE
El lugar donde el jugador va a dropar o colocar una bola
juega como se encuentra
LIE DE LA BOLA


"Juegue el campo como lo encuentre"
ACCIONES PROHIBIDAS
si al hacerlas mejoran las condiciones que afectan al golpe


"Juegue el campo como lo encuentre"
ACCIONES PROHIBIDAS
si al hacerlas mejoran las condiciones que afectan al golpe
1
COSA NATURAL FIJA
COSA ARTIFICIAL FIJA
MOVER, DOBLAR ROMPER ...
OBJETO DE LÍMITES
INAMOVIBLE
OBJETO INTEGRANTE
MARCAS DE SALIDA
juega como se encuentra


"Juegue el campo como lo encuentre"
ACCIONES PROHIBIDAS
si al hacerlas mejoran las condiciones que afectan al golpe
1
MOVER, DOBLAR ROMPER ...
2
MOVER IS/OM A UNA POSICIÓN DETERMINADA

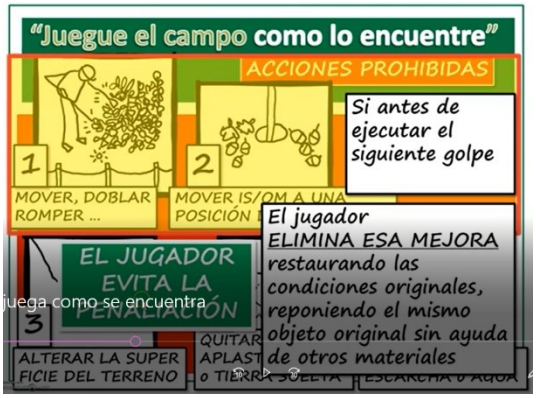

"Juegue el campo como lo encuentre"
ACCIONES PROHIBIDAS
si al hacerlas mejoran las condiciones que afectan al golpe
1
MOVER, DOBLAR ROMPER ...
2
MOVER IS/OM A UNA POSICIÓN DETERMINADA
REPONIENDO SACANDO o APLASTANDO CHULETAS
3
ALTERAR LA SUPER FICIE DEL TERRENO
juega como se encuentra


"Juegue el campo como lo encuentre"
ACCIONES PROHIBIDAS
si al hacerlas mejoran las condiciones que afectan al golpe
1
MOVER, DOBLAR ROMPER ...
2
MOVER IS/OM A UNA POSICIÓN DETERMINADA
3
ALTERAR LA SUPER FICIE DEL TERRENO
4
QUITAR o APLASTAR ARENA o TIERRA SUELTA
juega como se encuentra


"Juegue el campo como lo encuentre"
ACCIONES PROHIBIDAS
si al hacerlas mejoran las condiciones que afectan al golpe
1
MOVER, DOBLAR ROMPER ...
2
MOVER IS/OM A UNA POSICIÓN DETERMINADA
3
ALTERAR LA SUPER FICIE DEL TERRENO
4
QUITAR o APLASTAR ARENA o TIERRA SUELTA
5
QUITAR ROCÍO ESCARCHA o AGUA
juega como se encuentra







Si las acciones prohibidas son del grupo 1 ó 2:

- El jugador evita la penalización si antes de ejecutar el siguiente *Golpe* elimina esa mejora.



Si las acciones prohibidas son del grupo 3, 4 ó 5:

- El jugador NO evita la penalización aunque elimine la mejora.





Entonces si el jugador realiza DELIBERADAMENTE O ACCIDENTALMENTE, alguna de estas acciones prohibidas y con ello mejora las *Condiciones que Afectan al Golpe* son del grupo 3, 4 ó 5:

- El jugador NO evita la penalización aunque elimine la mejora

Pero y si el jugador realiza alguna de estas acciones prohibidas en un sitio que y no afecta a las *Condiciones que Afectan al Golpe*, lejos de ese sitio, ¿tiene penalización?

- Si DELIBERADAMENTE realiza alguna de estas acciones para mejorar el lugar donde podría quedar la bola después de jugar el *Golpe* o después de moverse.
    - Aquí el jugador tiene que jugar un *Golpe* a *Green* que tiene una caída hacia el *Búnker*. La bola podría ir al *Búnker* y el jugador rastrilla el *Búnker* antes de jugar el *Golpe*
    - No puede hacerlo, 2 *Golpes* de Penalización o pérdida del *Hoyo*.



Pero y si el jugador realiza alguna de estas acciones prohibidas en un sitio que y no afecta a las *Condiciones que Afectan al Golpe*, lejos de ese sitio, ¿tiene penalización?

- Si DELIBERADAMENTE realiza alguna de estas acciones para mejorar el lugar donde podría quedar la bola después de jugar el *Golpe* o después de moverse.
    - Aquí el jugador tiene que jugar un *Golpe* y puede ir a una cuesta que acaba en un lugar lleno de chuletas. El jugador arregla ese lugar antes de jugar el *Golpe*
    - No puede hacerlo, 2 *Golpes* de Penalización o pérdida del *Hoyo*.



La regla nos dice que no hay penalización si lo hace para cuidar el *Campo*.

- Pero en los casos anteriores no se aplica
- Juege primero el *Golpe* y luego cuide el *Campo*



El jugador no puede DELIBERADAMENTE llevar a cabo alguna de estas acciones prohibidas para mejorar o empeorar las *Condiciones que Afectan al Golpe* DE OTRO JUGADOR.

- Un jugador está sujetando una rama para que otro jugador juegue sin problemas. Está afectando las condiciones del *Golpe* de otro jugador.
- Dos *Golpes* de penalización o perdida del *Hoyo* para los jugadores implicados.
- Si el jugador no se ha enterado que el otro lo estaba haciendo, no tendrá penalización



Ni puede mejorar el lugar donde podría quedar labola después del *Golpe* o después de moverse, como hemos visto antes

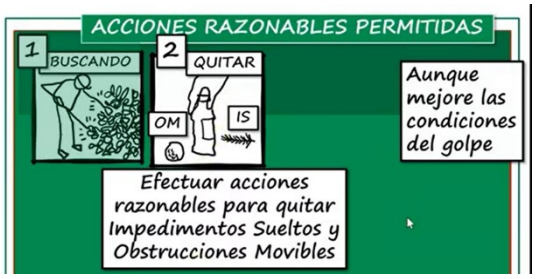
- No puede hacerlo, 2 *Golpes* de Penalización o pérdida del *Hoyo*.
- No hay penalización si lo hace para cuidar el *Campo* pero, como antes, que sea para mejorar el *Campo* no para mejorar las condiciones al otro jugador



Vamos a ver las acciones que tenemos permitidas aunque se mejoren las condiciones afectan al *Golpe*. Son un montón:

Tienen que ser siempre acciones razonables

- 1.- Cuando el jugador está buscando la bola



- 2.- Quitar *Obstrucciones Movibles* o *Impedimentos Sueltos*



- 3.- Efectuar acciones razonables para marcar el punto de reposo de la bola
- 4.- Apoyar el palo pero sin presionar





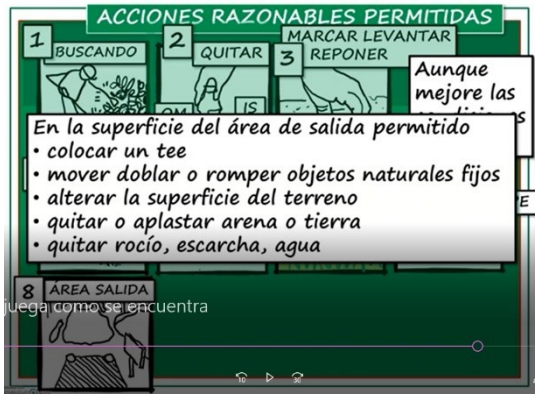


- 5.- Posicionar los pies firmemente para tomar el *Stance*.
- 6.- Tomar acciones razonables para llegar a la bola y tomar el *Stance*.
  - Aquí el jugador está envuelto de maleza, seguro que ha tenido que doblar, mover y hasta romper ramas. Si lo ha llevado a cabo con acciones razonables, no está penalizado





- 7.- Al ejecutar un *Golpe* o en backswing para un gol`pe que se ejecuta aunque mejore las condiciones del *Golpe* no está penalizado



- 8.- En el *Área de Salida* tenemos multitud de excepciones
  - Ojo!! En la SUPERFICIE



- 9.- En el *Búnker*



- 10.- En el *Green*



- 11.- Por último, pede mover un objeto natural para ver si está suelto, aunque mejore las condiciones del *Golpe*.
  - Si el objeto no estaba suelto lo volverá a dejar exactamente como se encontraba antes



Aquí tenemos todas las acciones permitidas aunque mejoremos las *Condiciones que Afectan al Golpe*, siempre y cuando sean acciones razonables





Por último vamos a repasar como se procede cuando una vez que ha quedado en reposo la bola las *Condiciones que Afectan al Golpe* se EMPEORAN

- Aquí el jugador desde el *Búnker* deja la bola fuera del buker y no le gusta como ha quedado, hace un swing de prácticas en el *Búnker* y la arena queda sobre la bola que está en reposo, el *Lie* ha sido empeorado, no se puede restaurar porque el causante ha sido el jugador

En cambio si el causante de que se empeoren las *Condiciones que Afectan al Golpe* cuando la bola ya estaba en reposo. Si ha sido otra persona distinta del jugador o un *Animal* o un objeto artificial. Si se pueden restaurar

¿Cómo se restauran esas condiciones?







RULE 9

Ball Played as It Lies; Ball at Rest Lifted or Moved

Regla 9 Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida

Propósito: La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: "Juegue la bola como reposa":

- Si la bola del jugador queda en reposo y Posteriormente es movida por *Fuerzas Naturales* como el viento o el agua, el jugador normalmente deberá jugar desde su nuevo punto de reposo.
- Si una bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por una *Influencia Externa* antes de ejecutar el *Golpe*, esta ha de *Reponer*se en su punto original de reposo.
- Los jugadores deberían tener precaución cuando están cerca de cualquier bola en reposo, y un jugador que causa el movimiento de su bola o la del *Contrario*, normalmente incurrirá en penalización (excepto en el *Green*).

La Regla 9 se aplica a una *Bola en Juego* en reposo en el *Campo* y se aplica tanto durante una *Vuelta* como cuando el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a.

9.1 Bola Jugada como Reposa

9.1a Jugar la Bola desde el Donde Quedó en Reposo

Una bola de un jugador en reposo en el *Campo,* se jugará como se encuentre, **excepto** cuando las Reglas requieran o permitan al jugador:

- Jugar una bola desde otro lugar del *Campo*, o
- Levantar una bola y Posteriormente *Reponerla* en su punto original de reposo.



9.1b Cómo Proceder Cuando la Bola se Mueve Durante el *Backswing* (Subida del Palo) o el *Golpe*.

Si la bola en *reposo* comienza a moverse una vez que ha comenzado el *Golpe* o el *backswing* (subida del palo) para ejecutar un *Golpe* y éste se completa:

- La bola no se debe *Reponer*, independientemente de lo que la hizo *moverse*.
- En sulugar, el jugador debe jugar la bola desde donde fue a reposar después del *Golpe.*
- Si el jugador causó que la bola se *moviera*, ver la Regla 9.4b para saber si hay penalización.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.1: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.



Bola Movida

- Viene a reposar en cualquier otro punto de reposo y esto puede ser visto a simple vista
- Vertical u horizontalmente
- Tiembla/oscila

NOTAS: ***Bola Movida***

Pregunta – ¿Cuándo se ha movido la bola?

- Una bola se ha movido cuando deja su posición *de reposo* original y viene a reposar en cualquier otro punto, y esto se puede ver a simple vista (*haya sido visto o no por alguien)*
- Esto se aplica cuando una bola se ha movido hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente en cualquier dirección, de su posición de reposo original
- Si una bola en reposo solamente se tambalea (a veces solo oscilando) y permanece o regresa a su posición de reposo original, la bola no se ha movido.

76. En el *Área General* y sobresaltado por la señal que indica una suspensión del juego, un jugador patea su bola que estaba en juego antes de la suspensión. No hay penalización porque la bola no está en juego durante una suspensión.

Falso. Definición de *Bola en Juego*, R 9 Introducción y R 9.4b

Q.592 Si la bola de un jugador comienza a moverse después de que ha comenzado su *Golpe* y continúan con ese *Golpe*, la bola no debe ser repuesta, sin importar qué causó su Movimiento. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 9.1b.

Q.604 Cuando un jugador comienza a retroceder, una ráfaga de viento mueve su bola en una pendiente descendente. Continúa con su *Golpe*, esperando golpear su bola, pero la falla completamente. El *Golpe* no cuenta y la bola debe ser repuesta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.1b.

9.2 Decidir si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.2a Decidir si la Bola se Ha Movido

La bola en reposo de un jugador se considerará que se ha *movido* sólo si *es Conocido o Virtualmente Cierto* que lo hizo.

Si la bola podría haberse *movido,* pero no es *Conocido o Virtualmente Cierto*, se considerará que no se ha *movido* y la bola se jugará como reposa.

Regla 9.2a Interpretaciones:

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

Como se establece en las definiciones, para "moverse" una bola en reposo debe abandonar su punto de reposo original e ir a reposar a cualquier otro punto de reposo y basta con que el movimiento pueda ser visto a simple vista. A fin de considerar la bola como *movida*, debe ser *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola se ha *movido*.

Un ejemplo de cuándo es *Conocido o Virtualmente Cierto* que una bola se ha movido es:

- Un jugador marca, levanta y *repone* su bola en el *Green*. Mientras el jugador se aleja, la bola rueda a una distancia corta y queda en reposo. El jugador no lo ha visto, pero otro jugador observa la bola *moverse* e informa al jugador. Como es *conocido* que la bola se *movió*, el jugador debe *reponer* la bola en su punto de reposo original bajo la Regla 13.1d(2) (*Bola Movida* por *Fuerzas Naturales*)

Un ejemplo de cuándo no es *Conocido o Virtualmente Cierto* que una bola se ha *movido* es:

- El Jugador A y el Jugador B juegan sus *Golpes* de approach al *Green*, pero, debido a los contornos del *Green*, no pudieron ver dónde quedaron en reposo sus dos bolas. Sin saberlo los jugadores, la bola del jugador B *Golpeó* la bola del jugador A que estaba en reposo y rodó cierta distancia alejándose del *Hoyo*. Siempre que los jugadores no tengan constancia de esta información antes de que el jugador A efectúe el siguiente

Golpe, el jugador A no incurre en penalización por jugar desde donde su bola quedó en reposo tras haber sido golpeada por la bola del jugador B

9.2a/2 El Jugador es Responsable de las Acciones que Causan que una Bola se Mueva Incluso Cuando No es Consciente de Que la Bola se Movió

En el segundo ejemplo de la Interpretación 9.2a/1, el jugador no ejecutó un *Golpe* desde *Lugar Equivocado* porque no era *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola se hubiera *movido* en el momento en que se jugó la bola.

Sin embargo, si fueron las acciones del jugador (o las acciones de su *Caddie* o *Compañero*) las que causaron que la bola se *moviera*, el jugador siempre es responsable del movimiento, incluso cuando no es consciente de que sus acciones causaran que la bola se *moviera*.

Ejemplos de esto incluyen:

- La bola de un jugador reposa en el *Área General* y éste retira un *Impedimento Suelto* próximo a la bola que causa que se *mueva*. Debido a que el jugador no está mirando la bola, no se da cuenta de que la bola se *movió*. El jugador incurre en un *Golpe* de penalización según la Regla 15.1b (*Bola Movida* al Retirar *Impedimento Suelto*) y debe *reponer* la bola.
- El *Caddie* de un jugador o su *Compañero* retiraron cuerdas y estacas causando que la bola del jugador se *moviera* mientras el jugador estaba mirando el *Golpe* de otro jugador. No hay penalización por *mover* la bola según la Regla 15.2a (1) (Quitar *Obstrucción Movible*) pero el jugador debe *reponer* la bola.

En ambas situaciones, aun cuando el jugador no era consciente de que la bola se *moviera*, si el jugador ejecuta un *Golpe* sin antes haber *repuesto* la bola, incurre en la *Penalización General* por haber jugado desde un *Lugar Equivocado* según la Regla 14.7a (Lugar Desde Dónde Hay que Jugar la Bola).

9.2b Decidir Qué Causó el Movimiento de la Bola

Cuando la bola en *reposo* de un jugador se ha *movido*:

- Es necesario decidir la causa del movimiento.
- La causa indicará si el jugador debe *Reponer* la bola o jugarla como reposa y si hay penalización.

(1) Cuatro Posibles Causas.

Las Reglas reconocen sólo cuatro posibles causas que producen que una bola en *reposo* sea *movida* antes de un *Golpe*:

- *Fuerzas Naturales,* como el viento o el agua *(*ver Regla *9.*3)
- El jugador, incluyendo su *Caddie* (ver Regla 9.4)

- El *Contrario* en *Match Play* (*Juego por Hoyos*), incluyendo el *Caddie* del *Contrario* (ver Regla 9.5), o
- Una *Influencia Externa* , incluyendo cualquier otro jugador en *Stroke Play* (*Juego por Golpes)* (ver Regla 9.6).

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5b** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

(2) Estandar "*Conocido o Virtualmente Cierto*" para Decidir La Causa del Movimiento de la Bola

- Se considera que la bola de un jugador ha sido *movida* por el jugador*, el Contrario o una Influencia Externa* si *es Conocido o Virtualmente Cierto* que alguno de ellos es la causa.
- Si no *es Conocido o Virtualmente Cierto* que al menos una de estas fue la causa, se considera que la bola ha sido movida por *Fuerzas Naturales*.

Al aplicar este estándar, debe tenerse en cuenta toda la información razonablemente disponible, que significa toda la información que el jugador sabe o puede obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable del juego.

9.2b/1 Determinar si las Acciones del Jugador Causaron el Movimiento de la bola Cuando hay Equipamiento Implicado

La ***Regla 9.4*** se aplica cuando es ***conocido o virtualmente cierto*** que las acciones del jugador provocaron que su bola se ***moviera***. Esto incluye cuando las acciones de un jugador hacen que un objeto ***mueva*** la bola. Pero la ***Regla 9.4*** no siempre se aplica cuando la bola del jugador se ha ***movido*** y su ***equipamiento*** está involucrado.

Ejemplos de cuando la ***Regla 9.4*** se aplica por ser ***conocido o virtualmente cierto*** que el jugador fue la causa del movimiento de la bola incluyen cuando el jugador:

- Deja su bolsa de golf en una pendiente y la bolsa cae inmediatamente sobre la bola y la ***mueve***.

- Deja caer un palo que hace que la bola se ***mueva***.

Ejemplos de cuando la ***Regla 9.6*** se aplica por no ser ***conocido o virtualmente cierto*** que el jugador fue la causa del movimiento de la bola incluyen cuando el jugador:

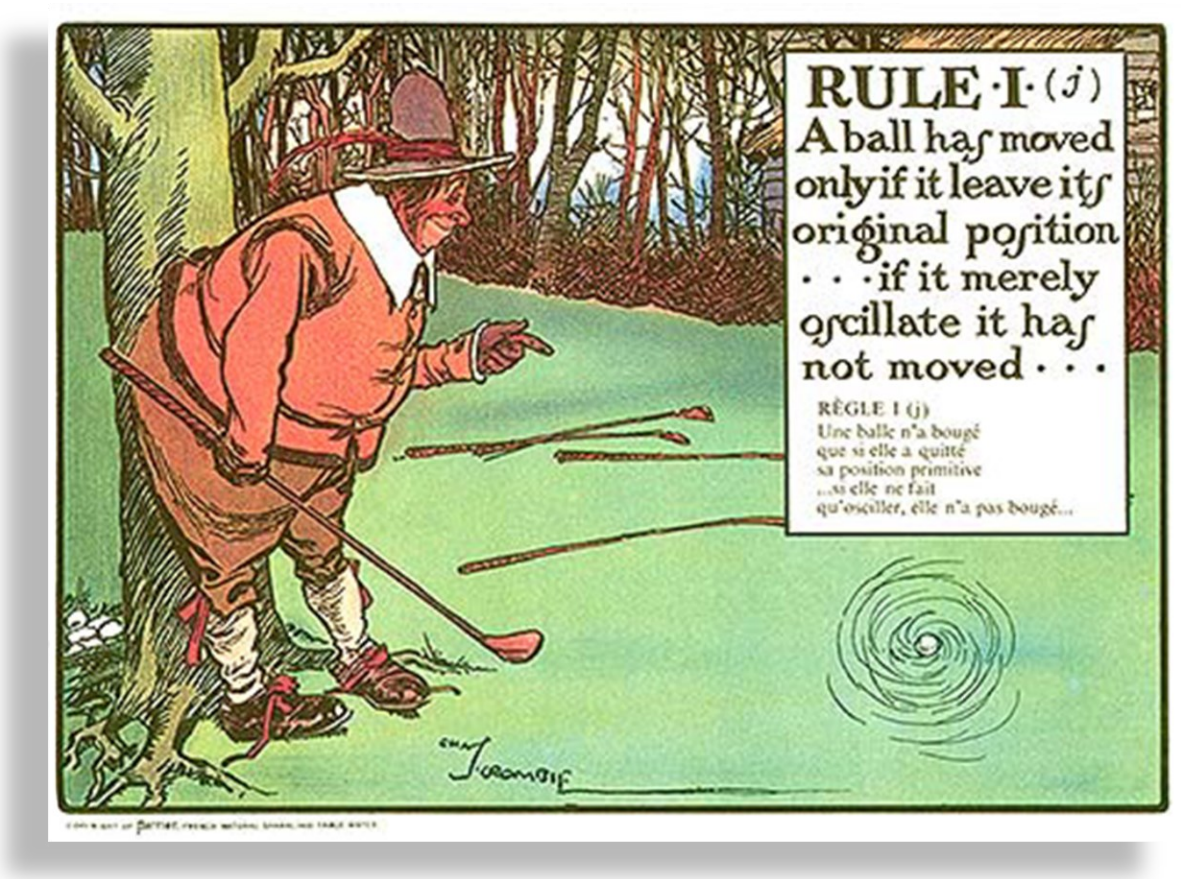
- Deja su bolsa de golf y transcurre un periodo de tiempo antes de que la bolsa caiga sobre la bola y la ***mueva***.

- Deja una toalla en la parte superior de su bolsa de golf, la cual es movida por el viento causando que la bola se ***mueva***.

Estos principios también se aplicarían para determinar si las acciones de un ***contrario*** hicieron que la bola de un jugador se ***moviera*** (***Regla 9.5***). (Nuevo)

Para Ayuda ver Interpretaciones para la Definición de "*Conocido o Virtualmente Cierto*"





99 A player marks, lifts and replaces their ball on the putting *Green* and turns away. Two spectators see the ball move a short di*Stance* and inform the players in the group. Although none of the players saw the ball move it must be replaced on the original spot. True or False?

99 Answer: True. Interpretation 9.2a/1.

99 Note: As it is known or virtually certain that the ball moved, the player must replace it on its original spot under Rule 13.1d(2).

100 Two players play their balls to an elevated putting *Green* where they cannot see where their balls have come to rest. When they arrive at the putting *Green* they are surprised at where the two balls lie, but play out the hole. After holing out they are advised that the ball played second to the putting *Green* struck the first ball, moving it nearer to the hole. The player who played first gets the general penalty for having played from the wrong place. True or False?

100 Answer: False. Interpretation 9.2a/1.

100 Note: There was no penalty, as it was not known or virtually certain that a ball had moved until after the player whose ball had been moved had made their next stroke.

101 In a stroke play four-ball, A and B were partners. While removing a di*Stance* marker that was close to where B's ball was at rest, A caused B's ball to move. B did not see this happen, so was not aware that their ball had moved from where it was at rest before playing their next stroke. Neither player gets a penalty True or False?

101 Answer: False. Interpretation 9.2a/2.

101 Note: There is no penalty for A causing B's ball to move while removing a movable obstruction. However, even though B did not know that their ball had moved from where it was at rest close to the di*Stance* marker, they get the general penalty, because they made a stroke at their ball from a wrong place, as neither A nor B had replaced it to where it was at rest.

Q.257 Un jugador Accidentalmente toca su bola en reposo con su palo, pero no está seguro si se movió de su lugar. Los otros jugadores en el grupo estaban demasiado lejos para saber qué pasó. En esta circunstancia, el jugador debe ser penalizado con un *Golpe* por hacer que su bola se mueva y debe *Reponer* la bola. ¿Verdadero o falso?

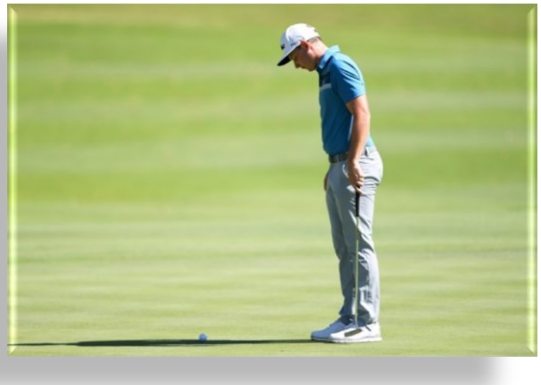
Respuesta: Falso. R 9.2a.

Decidiendo si la bola se ha movido y cual fue la causa – R 9.2

- Movida – solamente si es "Conocido o es virtualmente cierto"
- Si no es *CVC* la bola se juega como reposa

Decidiendo que causó el Movimiento de la bola – R 9.2

- Cuando una bola en reposo se ha movido
- Se debe decidir que causó el Movimiento de la bola
- Determinar desde donde se juega la bola
- Cuatro causas posibles
  - *Fuerzas Naturales* - Viento o agua
  - El jugador (incluyendo el *Caddie* del jugador)
  - El *Contrario* (incluyendo el *Caddie* del *Contrario*)
  - Una *Influencia Externa* (incluyendo cualquier otro jugador en el *Juego por Golpes*)



Decidiendo que causó el Movimiento de la bola – R 9.2

- Si no es "*CVC*" que el jugador, el *Contrario*, o *Influencia Externa* fue el motivo del Movimiento de la bola, se considera que esta se movió por *Fuerzas Naturales*
- Toda información razonable se debe tener en cuenta
- 95% de certeza

NOTAS: Decidiendo Que Causó el Movimiento de la Bola – R 9.2

- Toda la información razonable debe ser tenida en cuenta, lo que significa toda la información que el jugador conoce
- O información que el jugador puede obtener con un esfuerzo razonable y sin retrasar irrazonablemente el juego

Q.438 Se supone que un jugador solo ha movido su bola si la evidencia es que hay un 95% de certeza de que el causó su Movimiento. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 9.2 y Definición de *CVC*.

9.3 *Bola Movida* Por *Fuerzas Naturales*

Si *Fuerzas Naturales* (como el viento o el agua) causan que una bola en *reposo* del jugador se *mueva:*

- No hay penalización, y
- La bola ha de jugarse desde su nuevo punto de reposo.

Excepción 1 – La Bola en el *Green* Ha de *Reponer*se si Se Mueve Después de Haber Sido Levantada y Repuesta (ver Regla 13.1d): Si la bola del jugador en el *Green* se mueve después de que éste la haya levantado y *repuesto* en el punto desde el que se *movió*:

- La bola ha de *Reponerse* en su punto de reposo original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2).

- Esto siempre será así sin importar qué causó el Movimiento de la bola (incluyendo *Fuerzas Naturales)*

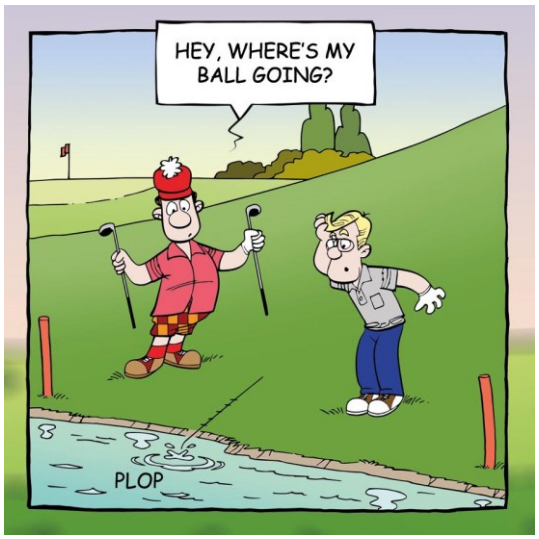
Excepción 2 - Bola en Reposo Debe Ser Repuesta Si Se Mueve a Otra Área del Campo o Fuera de Límites Después Ser Dropada, Colocada o Repuesta: Si el jugador pone en juego la bola original u otra bola *dropándola*, colocándola o reponiéndola, y *Fuerzas Naturales* causan que la bola en reposo se mueva y quede en reposo en otra área del *campo* o *fuera de límites*, la bola debe ser repuesta en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2) Pero para una bola en *Green* que fue repuesta, ver Excepción 1.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.3: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

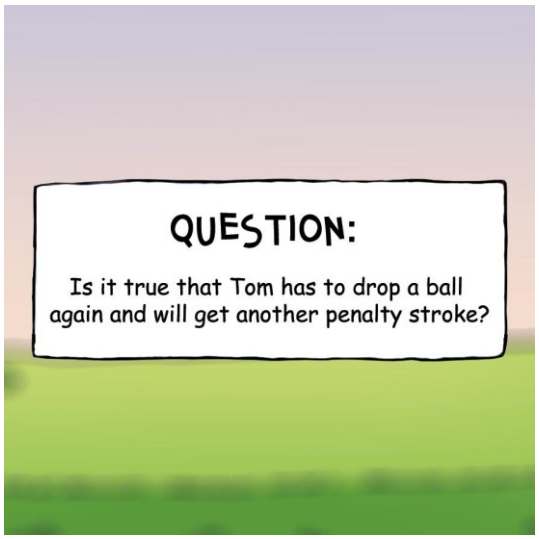
Regla 9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales

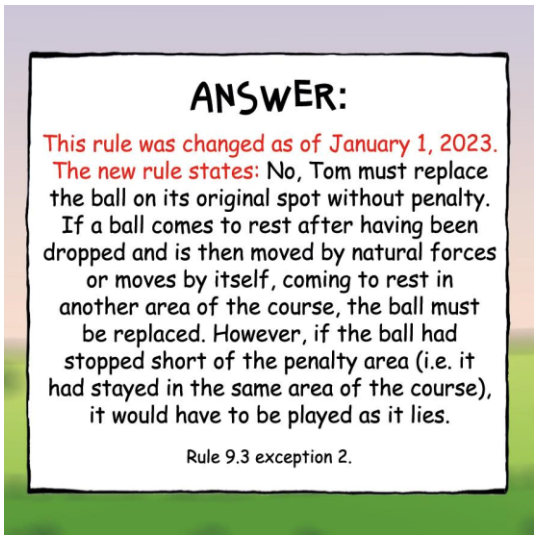
La nueva Excepción 2 establece que una bola debe ser repuesta si se mueve a otra área delcampo después de ser dropada, colocada o repuesta. Esto también se aplica si la bola va a reposar fuera de límites.

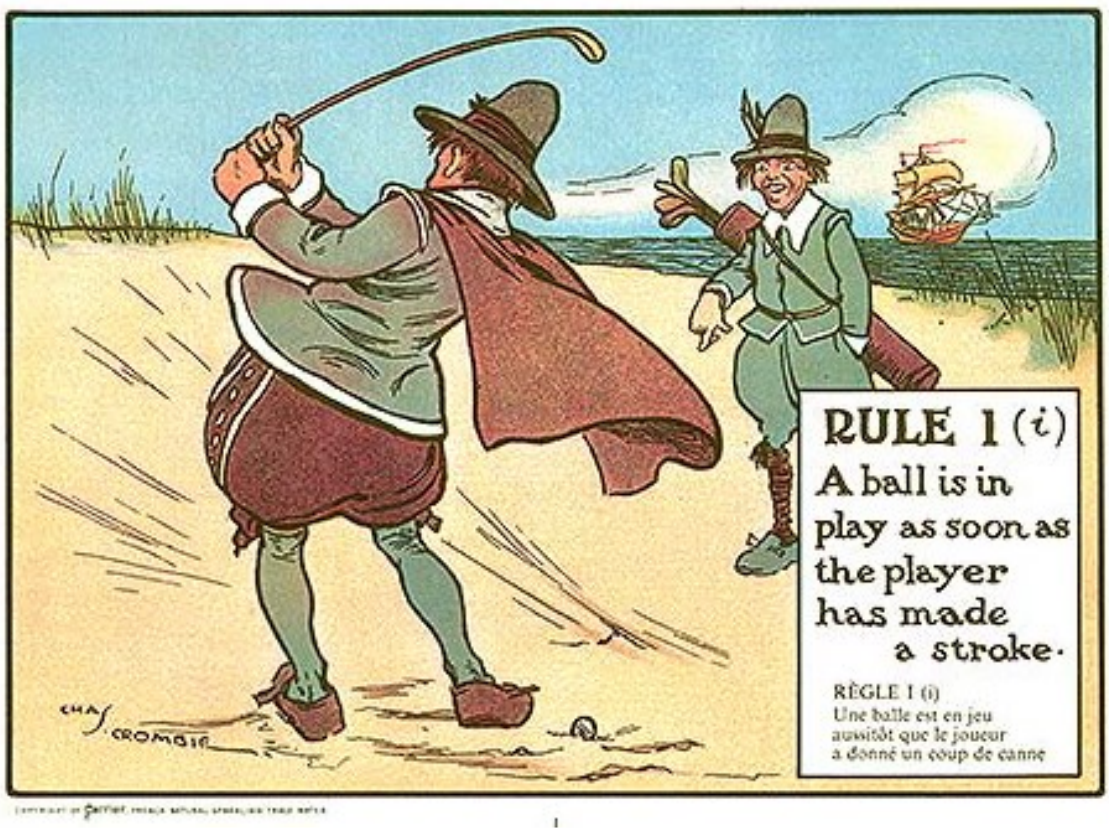





WOW, THAT'S BAD LUCK! YOU'LL HAVE TO DROP AGAIN WITH ANOTHER PENALTY STROKE.


QUESTION:
Is it true that Tom has to drop a ball again and will get another penalty stroke?


ANSWER:
This rule was changed as of January 1, 2023. The new rule states: No, Tom must replace the ball on its original spot without penalty. If a ball comes to rest after having been dropped and is then moved by natural forces or moves by itself, coming to rest in another area of the course, the ball must be replaced. However, if the ball had stopped short of the penalty area (i.e. it had stayed in the same area of the course), it would have to be played as it lies.
Rule 9.3 exception 2.



Decidiendo cual fue la causa del Movimiento de la Bola - R 9.3

Bola Movida* por *Fuerzas Naturales

- Viento o agua
- Juega la bola como reposa ahora
- No hay penalización

NOTAS: Cual fue la causa que movió la bola

- Si *Fuerzas Naturales* movieron la bola, no hay penalización y la bola se juega desde donde vino a reposar - No se repone

R 9.3 Excepción

- La bola en el *Green* debe *Reponer*se si se mueve después de haberse levantado y repuesto
  - Aunque se haya movido por causas naturales
  - La bola debe *Reponer*se

NOTAS: En el *Green*

Importante recordar que si la bola ha sido ya marcada, levantada y repuesta (R 13-1d)

- Si la bola se mueve por *Fuerzas Naturales*, deberá *Reponer*se
- Si la bola no se ha levantado y *repuesto*, se jugará como reposa
- El levantar y *Reponer* la bola es un *acto* resultado del último *Golpe*. si pasa algo después de esto (ej. Movida por el viento a un obstáculo) la bola deberá devolverse al lugar donde reposaba, más que enfrentarse a una nueva situación.

Q.306 Si la bola de un jugador que se encuentra en el *Área General* ha sido movida por una fuerza natural, como el viento o el agua, debe jugarse desde donde está en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 9.3.

Q.377 Si una bola que ya ha sido levantada y repuesta queda en reposo en el *Green* se mueve, debe ser repuesta, incluso si fue una fuerza natural (por ejemplo, viento) la que causó su Movimiento. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 9.3.

Q.424 El viento es una *Influencia Externa* cuando sopla una bola en reposo en el *Green* lejos del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de Fuerza Natural y R 9.3

Q.477 Si el viento mueve la bola de un jugador que se encuentra en el *Área General*, no hay penalización y la bola debe jugarse desde su nuevo punto de reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 9.3.

70. Un jugador marca, levanta y repone su bola en el *Green*. Cuando el jugador se está preparando para hacer un *Golpe*, el viento hace que la bola se emboque. El jugador embocó con su último *Golpe* hecho antes de reponer la bola.

Falso. Reglas 9.3, Excepción y R 13.1d (2)

11. Una fuerte ráfaga de viento hace que la bola de un jugador se mueva en el *Green* antes de que el jugador haya tenido la oportunidad de marcar, levantar y reponer la bola. El jugador debe reponer su bola en el punto de reposo original.
Falso. R 9.3

40.- En el *Green*, un jugador marca y levanta su bola. Después de reponerla, una fuerte ráfaga de viento hace que la bola se mueva. El jugador debe reponer su bola en el punto de reposo original.

Verdadero. R 9.3, R 13.1d

43.- Un jugador se dirige a su bola en la calle pero antes de jugarla cambia la elección del palo; regresa a su bolsa y al cambiar su palo una ráfaga de viento hace que su bola ruede por una pendiente a varios pies de su posición original. ¿Cuál es el ruling?

A) No hay penalización y la bola debe ser repuesta.
B) No hay penalización y la bola debe ser jugada desde su nueva posición.
C) El jugador recibe una penalización de un *Golpe* y debe reponer la bola.

B) R 9.3

Pregunta de Repaso

1. Si una bola que no ha sido levantada y vuelta a colocar, se mueve por una fuerte ráfaga de viento, se deberá:

A. Volverla a colocar sin penalización

B. Jugarla desde su nueva posición sin penalización

C. Volverla a colocar con dos *Golpe de Penalización*

B. Jugarla desde su nueva posición sin penalización

Pregunta de Repaso

2. Un jugador mueve su bola que reposa cuando la está buscando ¿Cuál es la decisión?

A. Un *Golpe de Penalización* y jugarla como reposa

B. No hay penalización y la bola se repone

C. Un *Golpe de Penalización* y *Reponer* la bola

B. No hay penalización y la bola se repone

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

Esta Regla sólo se aplica cuando *es Conocido o Virtualmente Cierto* que el jugador (incluyendo su *Caddie*) levantó su bola en *reposo* o causó su movimiento.

9.4a Cuándo una Bola Levantada o Movida Debe Ser *Repuesta*

Si el jugador levanta su bola en *reposo* o causa que se *mueva*, la bola ha de *Reponerse* en el punto de reposo original (si no se sabe se estima) (ver Regla 4.2), **excepto**:

- Cuando el jugador levanta la bola bajo una Regla para aliviarse o para *Reponer* la bola en otro punto (ver Reglas 14.2d y 14.2e), o
- Cuando la bola se *mueve* después que el jugador ha iniciado el *Golpe* o el *backswing* (subida del palo) para un *Golpe* y éste se completa (Regla 9.1b)

Regla 9.4a Interpretaciones:

9.4a/1 Procedimiento para Cuando la Bola de un Jugador es Desalojada de un Árbol

La Regla 9.4 se aplica donde quiera que una *Bola en Juego* esté en el *Campo*. Esto incluye cuando una bola está en un árbol. Sin embargo, cuando el jugador no tiene la intención de jugar la bola como reposa, sino que solo está intentando identificarla, o trata de recuperarla para aplicar otra Regla, rigen las Excepciones a la Regla 9.4b y no hay penalización. Por ejemplo:

- Al buscar su bola, un jugador ve una bola alojada en un árbol, pero no puede identificarla. El jugador trepa al árbol en un intento por identificar la bola y, al hacerlo, la desaloja accidentalmente del árbol. La bola es identificada como la bola del jugador.

  En este caso, como la bola fue *movida* accidentalmente al emprender acciones razonables para identificarla, no incurre en penalización por haber *movido* la bola (Regla 7.4).

  El jugador debe *reponer* la bola o puede directamente emplear una Regla de alivio (como la Regla 19 – Bola Injugable).

  En dos situaciones, la única opción del jugador es aliviarse según una Regla de alivio:
  - El jugador es incapaz de *reponer* la bola porque no puede llegar al punto de reposo de donde la bola fue *movida* cuando el jugador estaba identificándola, o
  - El jugador puede alcanzar ese punto de reposo, pero la bola no permanece en reposo sobre ese punto y el jugador no puede alcanzar el punto donde quedaría en reposo según la Regla 14.2e (Bola Repuesta no Permanece en el Punto)
- La bola de un jugador todavía no se ha encontrado, pero se cree que está alojada en un árbol en el *Área General*. El jugador deja claro que, si la bola es encontrada, optará

por alivio de bola injugable según la regla 19. El jugador sacude el árbol; la bola cae y es identificada por el jugador dentro de los tres minutos del comienzo de la búsqueda.

Ahora, el jugador puede aliviarse según la Regla 19 (Bola Injugable) añadiendo solamente el *Golpe* de penalización prescrito por esa Regla sin ninguna penalización adicional por haber causado que la bola se *mueva*. Si lo desconoce, el jugador debe estimar el punto donde la bola reposaba en el árbol cuando aplique la Regla 19.

Sin embargo, si el jugador *mueve* la bola cuando no está intentando identificarla o sin pretender aliviarse según otra Regla, sí incurre en penalización por infringir la Regla 9.4. Por ejemplo:

- La bola de un jugador está en un árbol y pretende jugarla. Al preparar el *Golpe*, el jugador, accidentalmente, desprende la bola.

  El jugador incurre en la penalización de un *Golpe* según la regla 9.4 por causar que la bola se *mueva*. El jugador debe *reponer* la bola o puede aliviarse directamente según una Regla de alivio. Si el jugador se alivia según la Regla 19, tendrá una penalización total de dos *Golpes*, uno bajo la regla 9.4 y otro bajo la Regla 19.

9.4b Penalización por Levantar o Tocar Deliberadamente la Bola o Causar que se Mueva

Si el jugador *levanta* o Deliberadamente toca su bola en reposo o causa que se *mueva*, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

Pero, hay cuatro excepciones:

Excepción 1 - Jugador Puede Levantar o Mover la Bola: No hay penalización cuando el jugador levanta la bola o causa que se *mueva* bajo una Regla que:

- Permite levantar la bola y *Reponerla* en su punto de reposo original,
- Requiere que una *Bola Movida* se *reponga* en su punto de reposo original, o
- Requiere o permite al jugador *Dropar* o colocar una bola de nuevo o jugar una bola desde un lugar diferente.

Excepción 2 - Movimiento Accidental Antes de Que la Bola sea Encontrada: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola mientras está intentando encontrarla o identificarla (ver Regla 7.4)

Excepción 3 - Movimiento Accidental en el *Green*: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola en el *Green* (ver Regla 13.1d), sin importar cómo sucede.

Excepción 4 - Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el *Green* al Aplicar una Regla: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola en cualquier lugar excepto en el *Green,* si está realizando acciones razonables para:

- *Marcar* el punto de reposo o levantar o *Reponer* la bola, cuando está permitido (ver Reglas 14.1 y 14.2)
- Quitar una *Obstrucción Movible* (ver Regla 15.2),
- Restaurar las condiciones empeoradas, cuando está permitido (ver Regla 8.1d),
- Tomar alivio bajo una Regla, incluso para determinar si el alivio está permitido bajo una Regla (como haciendo un *swing* con un palo para comprobar si hay interferencia de alguna condición) o dónde tomar alivio (como determinar el *punto más cercano de alivio completo*), o
- Medir de acuerdo con una Regla (como para decidir el orden de juego de acuerdo con la Regla 6.4).

Excepción 5 – Bola Se Mueve Después de Quedar en Reposo Contra el Jugador o Equipamiento: No hay penalización si, después de que la bola del jugador quede en reposo contra el jugador o su *equipamiento* como resultado de un *golpe* (Regla 11.1), o de *dropar* la bola (Regla 14.3c(1)), el jugador al moverse o mover su *equipamiento*, causa que la bola se mueva.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.4: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si se requiere que un jugador reponga una bola movida según la Regla 9.4 y no lo hace y juega desde *lugar equivocado*, solo incurre en la Penalización General según la Regla 14.7a (ver Regla 1.3c(4) Excepción

Regla 9.4b Interpretaciones:

9.4b/1 Bola Tocada Deliberadamente pero No Movida Supone Penalización para el Jugador

Cuando la *Bola en Juego* es tocada deliberadamente por el jugador, aunque no se *mueva*, el jugador incurre en un *Golpe* de penalización según la Regla 9.4b.

Por ejemplo, un jugador incurre en un *Golpe* de penalización si:

- Sin antes *marcar* la posición de la bola, rota la bola en el *Green* para alinear el logo con el *Hoyo*, incluso cuando la bola permanezca en el mismo punto de reposo. Si el jugador hubiera *marcado* la bola antes de tocarla o rotarla, no habría incurrido en penalización.
- Sin antes marcar el punto de reposo de la bola, rota la bola en cualquier lugar de *Campo* para identificarla y la bola es la del jugador.
- Toca deliberadamente la bola con un palo al prepararse para ejecutar un *Golpe*.
- Sujeta estable la bola con la mano o coloca una piña de pino o rama contra la bola para evitar que se *mueva* mientras retira algunos *Impedimentos Sueltos* o quita algo de la bola.

9.4b/2 Significado de "Intentando Encontrar"

En la Regla 7.4 (Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla) y la Excepción 2 de la Regla 9.4, no hay penalización si una bola es accidentalmente movida mientras "se esta intentando encontrar" la bola. "Intentando encontrar" incluye acciones que razonablemente pueden ser consideradas, parte de la búsqueda de la bola, incluidas las acciones permitidas por la Regla 7.1 (Cómo Buscar la Bola Adecuadamente). No incluye acciones con anterioridad al comienzo de la búsqueda tales como caminar hacia el área donde se espera que esté la bola.

Por ejemplo, la bola de un jugador es golpeada hacia un área arbolada. El jugador no es consciente de que la bola ha impactado contra un árbol y ha sido desviada hacia atrás en dirección al *Área de Salida*. Cuando el jugador está todavía a cierta distancia del área donde cree que es posible que esté la bola y antes de comenzar a buscar, el jugador accidentalmente le da una patada a su bola. Debido a que esto no fue mientras intentaba encontrar la bola, el jugador incurre en un *Golpe* de penalización según la Regla 9.4b por *mover* accidentalmente su bola y debe *reponerla*.

9.4b/3 *Bola Movida* Cuando la Búsqueda Estaba Temporalmente Detenida

En la 9.4b/2 un jugador incurre en penalización si la bola es *movida* cuando no está intentando encontrarla.

Sin embargo, si un jugador *mueve* accidentalmente su bola cuando la búsqueda se ha detenido temporalmente debido a circunstancias fuera del control del jugador, no incurre en penalización por *mover* la bola.

Por ejemplo:

- El jugador detiene la búsqueda de su bola para apartarse del paso de otro grupo que les está adelantando. Mientras se está apartando, el jugador mueve su bola accidentalmente.
- El *Comité* suspende el juego y el jugador comienza a abandonar el área y, accidentalmente, pisa su bola y la *mueve*.

9.4b/2 Significado de "Mientras" en la Regla 9 4b Excepción 4

La Excepción 4 utiliza "mientras" para regular el período de tiempo en que la Excepción se aplicará a un jugador que *mueve* su *Bola en Juego* como consecuencia de "acciones razonables". Para el significado de "acciones razonables", véase 9.4b/2.

El uso de la palabra "mientras" indica que toda acción razonable al aplicar una Regla tiene un principio y un final y que, si el movimiento de la bola ocurre durante el tiempo que tal acción está teniendo lugar, se aplica la Excepción.

Los ejemplos de situaciones cubiertas por la Excepción 4, y que por tanto no conllevan penalización por causar que la bola se *mueva*, incluyen cuando:

- El jugador encuentra una bola que cree que es su *Bola en Juego*. En el proceso de identificación, el jugador se acerca a la bola para *marcarla* y levantarla y accidentalmente resbala y *mueve* la bola.

  Aunque el jugador no estaba *marcando* ni levantando la bola cuando se *movió*, aun así, se *movió* mientras el jugador estaba identificándola.
- El jugador ha *dropado* una bola al tomar alivio y entonces se inclina para levantar el *Tee* que estaba marcando el *Área de Alivio*. Al levantarse, se le cae accidentalmente un palo que estaba sujetando y el palo golpea y *mueve la Bola en Juego*.

  Aunque el jugador ya ha *dropado* la bola para aliviarse, la bola se *movió* mientras estaba tomando alivio.

9.4b/3 Significado de "Acciones Razonables" en la Regla 9.4b Excepción 4

En muchas situaciones, las Reglas requieren que un jugador lleve a cabo acciones cerca de o junto a la bola (como levantar,*marcar*, medir, etc.). Si la bola es accidentalmente *movida* mientras se emprenden estas "acciones razonables", se aplica la Excepción 4 a la Regla 9.4.

Sin embargo, existen otras situaciones en las que el jugador se encuentra llevando a cabo acciones más lejos de la bola donde, aun cuando la bola podría ser *movida* como resultado de esas acciones, también se aplica la Excepción 4 porque tales acciones son "razonables".

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola con el propósito de aliviarse y accidentalmente le da una patada a una piedra o se le cae el palo que golpea y *mueve* la bola.
- El jugador retira estacas y cuerdas (*Obstrucciones Movibles*) utilizadas con el propósito de control del público a cierta distancia por delante de la bola y, al quitar una de las estacas causa que las otras se aflojen y caigan al suelo, moviendo su *Bola en Juego*.
- El jugador restaura la *Línea de Juego* retirando arena del ante *Green* con su gorra según la Regla 8.1d (Restaurando las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo), y la arena golpea en la bola causando que se *mueva*.

En otras situaciones, no se aplica la Excepción 4 a la Regla 9.4 porque las acciones del jugador no son "razonables".

Estas incluyen cuando:

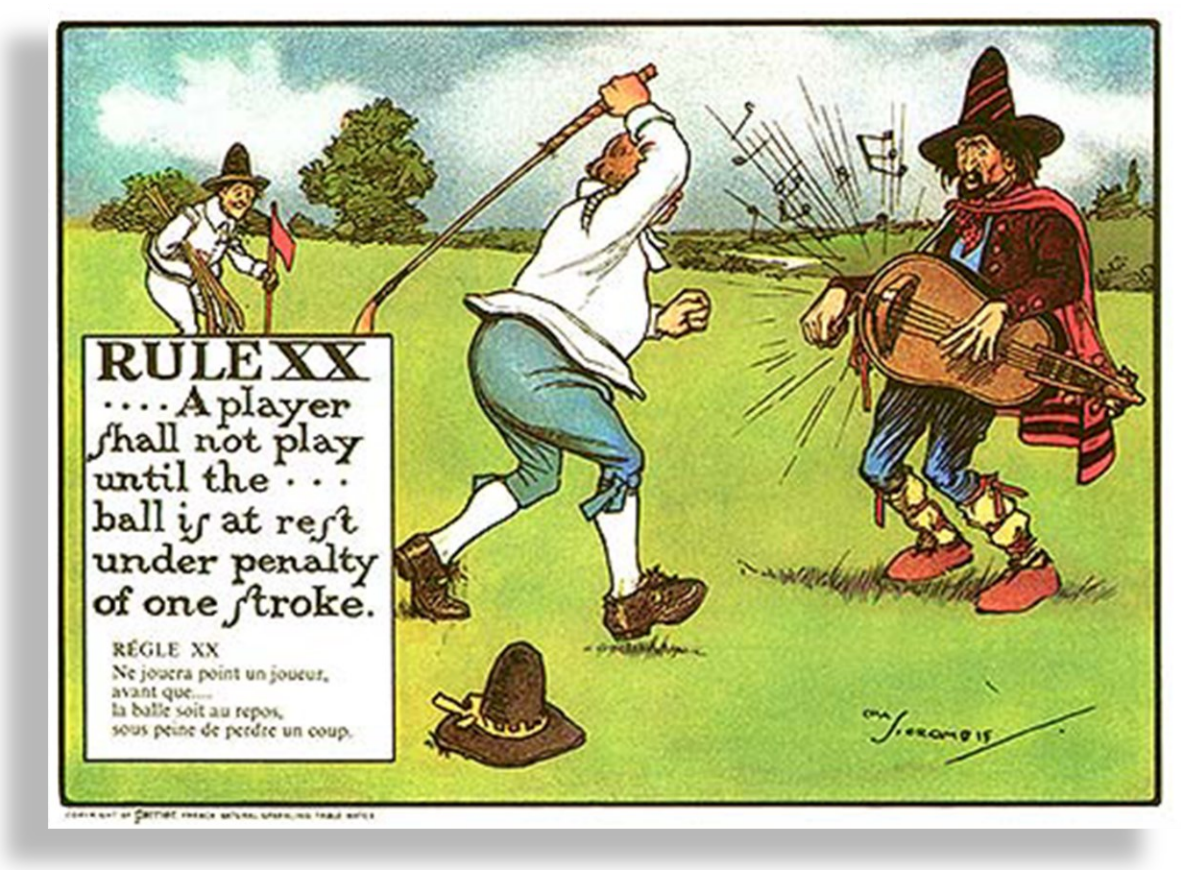
- El jugador se acerca a su bola para aliviarse y, en un gesto de frustración, le da una patada a una piedra que accidentalmente golpea y *mueve* la bola.
- El jugador tira un palo hacia el *Área de Alivio* al prepararse para medir y el palo accidentalmente golpea y *mueve* la bola.
- El jugador levanta un rastrillo de *Búnker* o su palo y lo lanza fuera de un *Búnker*. El rastrillo o palo caen de nuevo en el *Búnker*, golpeando y *moviendo* la bola.

9.4b/4 Jugador Levanta la Bola Según la Regla 16 1b Que Autoriza el Alivio, pero Posteriormente Decide No Tomar Alivio sin Penalización

En el *Área General*, si un jugador levanta su bola con la intención de aliviarse sin penalización según la Regla 16.1b (*Condiciones Anormales del Campo*), pero luego decide no proceder bajo esa Regla a pesar de que tiene alivio disponible, el derecho del jugador a levantar la bola según la Regla 16.1b ya no tiene validez.

Después de levantar la bola, pero antes de llevar a cabo ninguna otra cosa acción, el jugador tiene las siguientes opciones:

- *Reponer* la bola en su posición original con una penalización de un *Golpe* (Regla 9.4b);
- *Reponer* la bola en su posición original con una penalización de un *Golpe* (Regla 9.4b) y luego aliviarse según la regla 19.2 (Alivio de Bola Injugable), obteniendo una penalización adicional de un *Golpe* para un total de dos *Golpes* de penalización;
- Aliviarse directamente según la regla 19.2b o c, sin *reponer* la bola y utilizando el lugar donde reposaba la bola original para determinar el punto de referencia para el procedimiento de alivio, incurriendo en una penalización de un *Golpe* según la Regla 19.2 y una penalización adicional de un *Golpe* según la regla 9.4b para un total de dos *Golpes* de penalización;
- *Dropar* la bola según la regla 16.1b y luego, bien jugar la bola como reposa sin penalización, o bien, utilizando su nueva posición para determinar el punto de referencia, aliviarse según cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, obteniendo una penalización de un solo *Golpe*; o
- Aliviarse directamente con *Golpe y distancia*, sin *Dropar* la bola según la Regla 16.1b, obteniendo una penalización de un *Golpe* según la Regla 19.2a y sin penalización según la Regla 9.4b, ya que el jugador no necesita establecer un nuevo punto de referencia antes de aliviarse según la Regla 19.2a.



102 A player sees a ball in a tree, but cannot identify it from the ground, so they climb the tree. As they get close to the ball they accidentally dislodge it and it falls to the ground. If it is their ball they get a penalty of one stroke and the ball must be replaced. True or False?

102 Answer: False. Interpretation 9.4a/1.

102 Note: In this circum*Stance*, as the ball was accidentally moved by the player in taking a reasonable action to identify it, there is no penalty for moving the ball. The player must either replace the ball without penalty or directly use a relief Rule, e.g. Rule 19, Unplayable Ball.

103 A player has identified their ball lodged in a tree and decides to play it as it lies. As they prepare for their stroke they accidentally dislodge the ball and it drops to the ground. They then announce that they are going to take penalty relief for an unplayable ball and drop a ball underneath where the ball was lodged in the tee. They get a total penalty of two strokes. True or False?

103 Answer: True. Interpretation 9.4a/1.

103 Note: The player gets one penalty stroke under Rule 9.4 for causing their ball to move, and a second penalty stroke for taking relief for their unplayable ball, Rule 19.

Bola Levantada o Movida por el Jugador - R 9.4

- Si el jugador levanta o mueve la bola, la bola debe ser repuesta
- Incurre en **un *Golpe de Penalización***

NOTAS: Bola levantada o movida por el jugador - R 9.4

- Si el jugador levanta o mueve la bola en reposo, debe *Reponer*la en su lugar original (o estimado si este no es conocido)
- Si el jugador levanta, mueve o toca Deliberadamente la bola en reposo, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización***

Bola Levantada o Movida por el Jugador - R 9.4

- Debe ser conocido o ser virtualmente cierto
- El jugador o su *Caddie*
- La bola debe *Reponer*se
- **Un *Golpe de Penalización***

NOTAS: Qué causó que la bola se moviera ?

Qué causó que la bola se moviera ?

- Debe *conocerse* o ser virtualmente cierto que la bola se ha movido. Si no se sabe o no se está virtualmente cierto, la bola deberá jugarse como reposa
- Si el jugador mueve la bola - la bola debe *Reponer*se y se aplicará **un *Golpe de Penalización***

Bola Levantada o Movida por el Jugador. R 9.4

Cuatro excepciones:

- Al jugador se le permite levantar o mover la bola al aplicar una Regla
- Movimiento accidental al buscar o identificar la bola
- Movimiento accidental en el *Green*
- Movimiento accidental en cualquier lugar excepto en *Green* al aplicar una Reglas

NOTAS: Bola Levantada o Movida por el Jugador – R 9.4

Cuatro excepciones

- 1. Al jugador se le permite levantar o mover la bola bajo una R que permite que la bola sea levantada y repuesta o requiere que una *Bola Movida* sea repuesta o que requiere que el jugador tenga que jugar de diferente lugar
- 2. Cuando el jugador mueve la bola Accidentalmente, cuando está tratando de buscarla o identificarla
- 3. Cuando el jugador mueve Accidentalmente la bola en el *Green* sin importar como ha sucedido
- 4. Cuando el jugador mueve Accidentalmente la bola en cualquier lugar excepto en el *Green*, mientras está realizando acciones razonables al *Marcar*, levantar y *Reponer* la bola, al quitar una *Obstrucción Movible*o restaurar las condiciones empeoradas si esta permitido hacerlo, o tomar alivio o medir de acuerdo con las Reglas

Bola Levantada o Movida por el Jugador - R 9.4

- Pero… **No hay penalización** si se mueve:
  - Cuando está permitido levantar o mover la bola
  - Accidentalmente tratando de encontrarla o identificarla
  - Accidentalmente en el *Green*
  - Accidentalmente cuando se aplica otra R

Cuando la Bola se Mueve en el *Green* - R 13.1d

- No hay penalización por causar que la bola se mueva Accidentalmente
- La bola debe ser repuesta

NOTAS: No hay penalización por Causar que Accidentalmente se Mueva la Bola

- No hay penalización si cualquiera Accidentalmente causa que la bola se mueva en el *Green*
- *Repón* la bola en su punto de reposo original (si no se conoce se estima)
- Entonces, marca la bola *de la manera habitual*

Q.173 Cuando un jugador Accidentalmente hace que su *Bola en Juego* se mueva antes de comenzar su *Golpe* desde el *Área General*, *Área de Penalización* o *Búnker*, incurre en una penalización de un *Golpe* y debe *Reponer* la bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 9.4a.

8 A player accidentally moves their ball at rest in a general area. They replace the ball, but before making a stroke they accidentally move their ball again. They must replace the ball again and they get two penalty strokes in total. True or False?

8 Answer: True. Interpretation 1.3c(4)/1 and Rule 9.4a.

8 Note: When a player breaches the same Rule multiple times, any relationship between the breaches is broken by an intervening event, in this case replacing the ball, and the player gets multiple penalties.

RULES 9.4a, 13.1d(1) and 14.7

A player's ball is at rest on the putting *Green*. In making a practice swing, the player accidentally strikes the ball causing it to move several inches farther from the hole. The player plays the ball from its new position into the hole. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. There is a penalty of one stroke and the ball is holed.
C. There is a penalty of two strokes and the ball is holed.
D. There is a penalty of two strokes and the ball must be replaced.

Answer is C. It is important to distinguish between a stroke and a practice swing. A stroke is the forward movement of the club made to strike the ball. If a player accidentally moves the ball in play with a club (by a practice swing, not a stroke), the
player gets no penalty if this happens on the putting *Green*, Rule 13.1d(1).

Nevertheless, both Rule 9.4a and Rule 13.1d(1) require that the ball be replaced on its original spot before playing. However, in the question, the player did not replace the ball but rather played it from its new position. For accidentally moving the ball in play and not replacing it before a stroke, the player gets the general penalty of two strokes under Rule 14.7. After the

ball was played from a wrong place not a serious breach (a few inches), the error may not be corrected and the ball is holed.

Alternatively, had the ball been moved much closer to the hole as a result of the practice swing and played from there (a significant advantage), this would be considered a serious breach of playing from a wrong place. For a serious breach of playing from a wrong place, the player is required to correct the mistake in accordance with Rule 14.7b. This means that the player must play out the hole with a ball played from the right place, that is, where the ball lay when it was accidentally struck during the practice swing. The player would still get the general penalty of two strokes under Rule 14.7 and none of the strokes with the ball played from the wrong place would count.

104 Without first marking their ball on a putting *Green*, a player rotates it to line up the trademark with their intended line of putt. As they did not lift the ball and it remained on its spot there was no penalty for this action. True or False?

104 Answer: False. Interpretation 9.4b/1.

104 Note: When a player deliberately touches their ball in play they get one penalty stroke, even if it does not move.

105 A player that deliberately touches their ball with their club as they prepare to make a stroke gets a penalty of one stroke. True or False?

105 Answer: True. Interpretation 9.4b/1.

105 Note: When a ball in play is deliberately touched by a player, even if it does not move, the player gets one penalty stroke.

106 A player thinks that their ball will have come to rest in rough 200 yards (183 m) from where they played it. They are still some di*Stance* from the area where they believe their ball is likely to be and have not started search for it when they tread on it. They get a penalty of one stroke. True or False?

106 Answer: True. Interpretation 9.4b/2.

106 Note: Because the player was not in the action of trying to find their ball when they trod on it they get one penalty stroke for accidentally moving it and must replace it.

107 A player stops searching for their ball after two minutes to stand aside while the following group play through. While getting out of the way they accidentally kick their ball, causing it to move. The player gets a penalty of one stroke. True or False?

107 Answer: False. Interpretation 9.4b/2.

107 Note: If a player accidentally moves their ball while search is temporarily stopped due to circum*Stance*s outside their control there is no penalty.

108 A player drops a ball while taking relief from an abnormal course condition. As they bend down to lift the *Tee* marking the area of relief their hat fell off causing the ball to move. The y get no penalty. True or False?

108 Answer: True. Interpretation 9.4b/4.

108 Note: Although the player had already dropped their ball to take relief, it was moved while they were in the action of taking relief.

Mientras

Excepción 4 a la R 9.4b, Interpretación 9.4b/4

La Excepción 4 usa "mientras" para regular el período donde la Excepción se aplicará a un jugador que mueve su *Bola en Juego* como resultado de "acciones razonables". El uso de la palabra "mientras" indica que toda acción razonable al aplicar una R tiene un comienzo y un final y, si el Movimiento de la bola ocurre durante el tiempo en que dicha acción tiene lugar, se aplica la Excepción.

Ejemplos de situaciones que podrían ocurrir mientras el jugador está tomando una acción cubierta por la Excepción 4, incluyen cuando:

- El jugador encuentra una bola que cree es su *Bola en Juego*. En el proceso de identificación, se acerca a la bola para marcarla y levantarla, y Accidentalmente resbala y la mueve. Aunque el jugador no estaba marcando o levantando la bola cuando fue movida, lo fue mientras la estaba identificando.
- El jugador ha dropado una bola al tomar alivio y luego se agacha para levantar el *Tee* que estaba marcando el *Área de Alivio*. Cuando se estaba levantando, Accidentalmente se le cae un palo que tenía, y el palo golpea y mueve la *Bola en Juego*. Aunque el jugador había dropado la bola para aliviarse, la bola fue movida mientras estaba tomando alivio.

109 A player is going to take relief from a penalty area. As the approach their ball they accidentally drop their club and it bounces off the ground causing their ball to move. They get one penalty stroke. True or False?

109 Answer: False. Interpretation 9.4b/5.

109 Note: This is a situation where the player's accidental dropping of a club, causing their ball to move, is considered a reasonable action directly connected to lifting their ball to take relief.

110 In preparing to measure their area of relief a player takes a driver and a wedge into a penalty area. They throw down the wedge, which bounces backwards causing their ball to move. They get one penalty stroke. True or False?

110 Answer: True. Interpretation 9.4b/5.

110 Note: This is a situation where the player's action of throwing a club down, causing their ball to move, is not considered a reasonable action directly connected to measuring the relief area.

Acciones Razonables

Excepción 4 a la R 9.4b, Interpretación 9.4b/5

En muchas situaciones, las Reglas requieren al jugador desarrollar acciones cerca o al lado de la bola (como levantar, marcar, medir, etc.). Si la bola es Accidentalmente movida mientras se toman esas "acciones razonables", la Excepción 4 a la R 9.4 se aplica.

Sin embargo, hay otras situaciones cuando el jugador está tomando acciones más lejos de la bola donde, aunque la bola podría haberse movido como resultado de esas acciones, se aplicaría también la Excepción 4 porque las mismas son "razonables".

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola con el propósito de aliviarse y Accidentalmente patea una piedra o se le cae un palo que golpea y mueve la bola.
- A cierta distancia delante de la bola, el jugador quita estacas y cuerdas (OM) usadas para paso y control del público, y al quitar una de las estacas hace que las otras se suelten y caigan al suelo, moviendo su *Bola en Juego*.
- El jugador restaura la *Línea de Juego* barriendo y quitando arena del ante*Green* con su gorra según la R 8.1d (Restaurando Condiciones Empeoradas Después que la Bola Fue a Reposar), y la arena se esparce sobre la bola y hace que se mueva.

En otras situaciones, la Excepción 4 a la R 9.4 no se aplica porque las acciones del jugador no fueron "razonables".

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola para tomar alivio y, frustrado, patea una piedra que Accidentalmente golpea y mueve la bola.
- El jugador arroja un palo al *Área de Alivio* preparándose para medir, y el palo Accidentalmente golpea y mueve la bola.
- El jugador levanta un rastrillo o su palo del *Búnker* y lo arroja fuera del mismo. El rastrillo o el palo caen dentro del *Búnker*, golpeando y moviendo la bola.

111 A player lifts their ball from temporary water in a general area. When they determine their nearest point of complete relief they realise that it is in an unfavourable position, so they consider their options and use the reference point of where the ball originally lay to determine where they can drop a ball on back-of-the-line relief for an unplayable ball. They get a penalty of one stroke. True or False?

111 Answer: True. Interpretation 9.4b/6.

111 Note: Although the player lifted their ball with the intention of taking free relief from the abnormal course condition and then decided not to proceed under that Rule they could not avoid a penalty, but by treating their ball as unplayable in a general area, they were able to limit the penalty to one stroke under Rule 19.2.

Tratando de Encontrar

R 9.4b, Interpretación 9.4b/2

"Tratando de encontrar" incluye acciones que pueden razonablemente considerarse ser parte de la búsqueda de la bola, incluyendo las acciones permitidas por la R 7.1 (Cómo Buscar la Bola Adecuadamente). No incluye acciones anteriores al inicio de la búsqueda como caminar hacia la zona donde se espera esté la bola.

Q.330 No hay penalización cuando un jugador Accidentalmente causa que su bola se mueva en cualquier lugar en el *Campo*, excepto en un *Green*, mientras toma medidas razonables al medir para aplicar una R. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción 4 a la R 9.4b.

Q.447 En *Match Play*, un jugador recoge su *Bola Equivocada*mente pensando que había perdido el *Hoyo* cuando de hecho todavía tenía un *Golpe* para una victoria y dos *Golpes* para empatar, debido a las penalizaciones en las que su *Contrario* había incurrido en el *Hoyo*. Pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.4b.

Q.498 Un jugador no está seguro de si hay interferencia de un muro de piedra con el *Golpe* que intenta realizar. Mientras simula su *Golpe*, Accidentalmente mueve su bola. Incurre en una penalización de un *Golpe* y debe *Reponer* su bola, ya sea que haya o no alivio disponible. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción 4 a la R 9.4b.

Q.649 Si la bola de un jugador que reposa en un césped alto cae verticalmente hacia abajo cuando el jugador apoya su palo, se penaliza con un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Bola Movida* y R 9.4.

34. Un jugador presiona el césped detrás de su *Bola en Juego* mejorando el *Lie* de la bola y Accidentalmente moviendo la bola también. El jugador repone la bola antes de ejecutar el *Golpe*. El jugador recibe un total de tres *Golpe* de Penalización.

Falso. Reglas 1.3c (4); Interpretación 1.3c (4)/3; R 8.1a; R 9.4b

76. En el *Área General* y sobresaltado por la señal que indica una suspensión del juego, un jugador patea su bola que estaba en juego antes de la suspensión. No hay penalización porque la bola no está en juego durante una suspensión.

Falso. Definición de *Bola en Juego*, R 9 Introducción y R 9.4b

81. Al quitar un *Marcador de Bola* el jugador hace que se mueva su bola. No hay penalización.

Verdadero. R 9.4b Excepción 4

86. Si un jugador toca Deliberadamente su *Bola en Juego* cuando ha preparado el *Golpe*, no hay penalización.

Falso. R 9.4b

22.- Antes de jugar su bola en hierba alta, un jugador se mueve IS cerca de su bola. Al hacerlo, hace que su bola se mueva. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización y la bola debe ser repuesta.
B) El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización y la bola debe ser repuesta.
C) No hay penalización pero la bola debe ser repuesta.

B) R 9.4b

35. Un jugador hace un swing de práctica y Accidentalmente mueve su *Bola en Juego* en la calle en el *Campo* con su palo. ¿Cuál es el ruling?

A) No hay penalización, pero el Movimiento de la bola cuenta como un *Golpe* y la bola debe ser jugada como reposa.
B) El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización y debe reponer la bola.
C) No hay penalización pero el jugador debe reponer la bola.

B) R 9.4b

25. RULE 9.4b EXCEPTIONS

In which of the following situations regarding a player's ball in play and at rest moved is there a penalty?

A. In the act of marking the position of the ball and lifting it while applying a Rule, a player accidentally drops a towel that causes the ball to move.
B. If a player's ball at rest on the putting *Green* moves as a result of the player lifting a small twig resting against the ball.
C. In removing a rake from the sloping side of a *Búnker*, a player causes the ball that was resting against the rake to roll down the slope.
D. A player's *Caddie* searches for the player's ball, finds it and identifies it; in selecting a club for the stroke, the player accidentally causes the ball to move.

Answer is D. Rule 9.4b states that if the player moves the player's ball at rest, the player must add one penalty stroke. However, there are exceptions to Rule 9.4b where the player gets no penalty for causing the ball in play to move when taking a specific action covered in that exception. The exception applies during the entire time from when the player begins to take that action until the action is completed.

A. Exception 4 states that when the player accidentally moves the ball while marking, lifting or replacing the ball, there is no penalty.
B. Exception 3 refers to Rule 13.1d that states if a player accidentally moves the ball on the putting *Green*, there is no penalty for causing the ball to move.
C. Exception 4 refers to Rule 15.2 that states if the player's ball moves when removing a movable obstruction, there is no penalty.
D. There is an exception from penalty when a player moves the player's ball while searching (Rule 7.4) but in this situation in the question, the search was completed. The player must add one penalty stroke.

31. RULE 9.4 and RULE 12

A player's ball lies in a large *Búnker*. After the player's first stroke in the *Búnker*, the ball comes to rest 10- yards away in another part of the *Búnker*, closer to the hole. The player rakes the area where the ball originally lay and carries the rake to the ball's new position. There, the player accidentally drops it, causing the ball to move without altering the original lie. Replacing the ball where it lay before being moved, the player plays out of the *Búnker*. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. There is a penalty of one stroke for accidentally causing the ball to move.
C. There is a penalty of two strokes for raking the *Búnker*.
D. There is a total penalty of three strokes for accidentally causing the ball to move and for raking the *Búnker*.

Answer is B. There are two issues here:

(1) The player may rake or smooth the *Búnker* to care for the course provided this action does not improve the conditions affecting the stroke, Rule 12.2b(2). Since the player's ball lies some di*Stance* from the smoothing and is not on the line of play, the player's actions do not breach Rule 8.1a. There is no penalty for raking.

(2) There is a violation for accidentally causing the ball in play to move and the ball must be replaced, Rule 9.4b. None of the four exceptions to the Rule apply in this situation. There is a penalty of one stroke.

9.5 Bola Levantada o Movida por el *Contrario* en *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

Esta Regla se aplica solo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que el *contrario* (incluyendo el *caddie del contrario*) levantó la bola en reposo de un jugador o sus acciones causaron su movimiento.

Si el *Contrario* juega la bola del jugador como una *Bola Equivocada*, eso está cubierto por la Regla 6.3c (1), no por esta Regla.

9.5a Cuándo una Bola Levantada o Movida Debe Ser *Repuesta*

Si el *Contrario* levanta o *mueve* la bola del jugador en *reposo*, la bola ha de *Reponerse* en el punto de reposo original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2), **excepto**:

- Cuando el *Contrario* está concediendo un *Golpe*, un *Hoyo* o el match (ver Regla 3.2b), o
- Cuando el *Contrario* levanta o mueve la bola a petición del jugador porque pretende aplicar una Regla para aliviarse o *Reponerla* en otro punto.

9.5b Penalización por Levantar o Tocar Deliberadamente la Bola o Causar que se Mueva

Si el *Contrario* levanta o toca deliberadamente la bola del jugador en reposo o causa que se mueva, incurre en **un *Golpe de Penalización.***

Pero, hay varias **excepciones**:

Excepción 1 - *Contrario* Autorizado a Levantar la Bola del Jugador: No hay penalización cuando el *Contrario* levanta la bola.

- Cuando concede un *Golpe*, un *Hoyo* o el match al jugador, o
- A petición del jugador.

Excepción 2 – Marcando y Levantando la Bola del Jugador en el *Green* por Error: No hay penalización cuando el *Contrario marca* el punto de reposo de la bola del jugador y la levanta en el *Green* con la creencia errónea de que es la bola del propio *contrario*.

Excepción 3 – Mismas Excepciones que para el Jugador: No hay penalización cuando el *Contrario* accidentalmente causa que la bola se *mueva* mientras lleva a cabo cualquiera de las acciones cubiertas por las Excepciones 2, 3, o 4 de la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.5: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Regla 9.5b Interpretaciones:

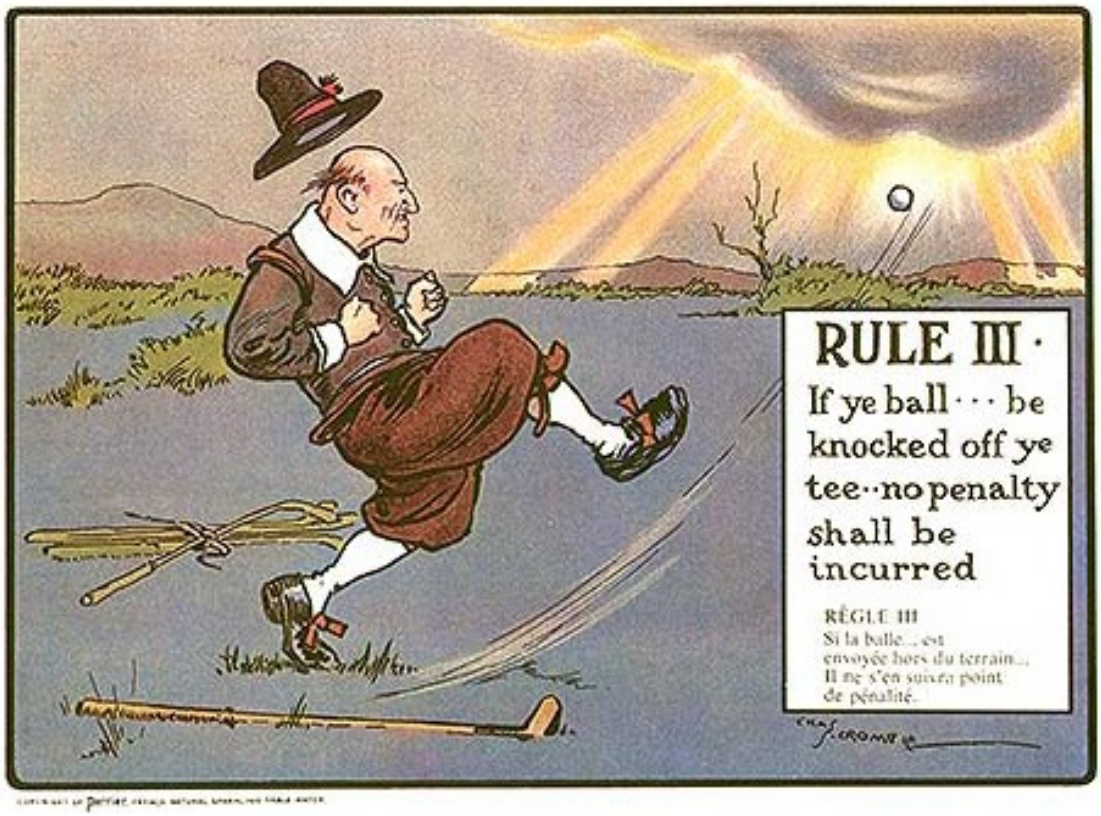
9.5b/1 Jugador Declara Como Suya una Bola Encontrada y Esto Causa que el *Contrario* Levante Otra Bola que Resulta Ser la Bola del Jugador

Bajo la Regla 9.5b, un *Contrario* incurre en la penalización de un *Golpe* por levantar la bola del jugador a menos que se aplique una de las Excepciones.

Por ejemplo, durante una búsqueda, el Jugador A encuentra una bola y declara que es la suya. El Jugador B (el *Contrario*) encuentra otra bola y la levanta. Entonces el Jugador A se da cuenta de que la bola encontrada por el no era realmente la suya y que la que levantó el jugador B era la bola del Jugador A.

Como la bola no fue realmente encontrada cuando el Jugador B levantó la bola del Jugador A, se considera que ha sido accidentalmente *movida* durante la búsqueda y se aplica la Excepción 3 a la regla 9.5. El jugador o el *Contrario* deben *reponer* la bola sin penalización para ninguno.





112 In match play, opponents A and B were searching for a ball. A finds a ball and states that it is theirs and carries on the search for B's ball. B finds another ball, which is not theirs, lifts it and carries on the search. A realises that the first ball found was not theirs and the ball that B had just lifted was. B's ball was the one that A had found. Neither player gets a penalty. True or False?

112 Answer: True. Interpretation 9.5b/1.

112 Note: As the ball was not in fact found when B lifted A's ball, it is considered to have been accidentally moved during search and Exception 3 to Rule 9.5b applies. Either A or B must replace A's ball, without penalty.

Bola Levantada o Movida por el *Contrario* - R 9.5

- Si el *Contrario* levanta o mueve la bola, la bola debe ser repuesta
- El *Contrario* incurre en **un *Golpe de Penalización***

NOTAS: Bola Levantada o Movida por el *Contrario* en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) – R 9.5

- Si el *Contrario* levanta o mueve la bola en reposo, esta debe ser repuesta en su punto de reposo original (o estimado si no es conocido)
- Si el *Contrario* levanta, mueve o toca Deliberadamente la bola en reposo del jugador, el *Contrario* tiene **un *Golpe de Penalización***

Bola Levantada o Movida por el *Contrario* - R 9.5

Tres excepciones:

- El *Contrario* ha sido autorizado a levantar o mover la bola
- Ha marcado y levantando una bola en el *Green* por error
- Las mismas excepciones que se aplican al jugador

NOTAS: Bola levantada o movida por el *Contrario* en *JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)* - R 9.5

Tres excepciones

- 1. El *Contrario* ha sido autorizado a levantar la bola del jugador – Cuando está concediendo un *Golpe*, un *Hoyo* o el partido al otro jugador o cuando es requerido a levantar la bola
- 2. Marcando y levantando la bola en el *Green* por error– no hay penalización cuando el *Contrario* piensa que es su bola
- 3. Las mismas excepciones que se aplican al jugador (cuando esta permitido por una R, en la busqueda, Accidentalmente en el *Green*, Accidentalmente al aplicar una R

Q.231 En *Match Play*, un jugador marca y levanta la bola de su *Contrario* en el *Green*, porque está cerca de su *Línea de Juego* y no quiere esperar mientras el *Contrario* rastrilla el búnker del que acaba de jugar. No hay penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.5b.

Q.427 No hay penalización cuando un jugador marca y levanta la bola de su *Contrario* del *Green* pensando que era su propia bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción 2 a la R 9.5b.

Q.647 No hay penalización cuando un jugador marca y levanta la bola de su *Contrario* después de haber sido autorizado por el *Contrario*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción 1 a la R 9.5b.

9.6 Bola Levantada o Movida por *Influencia Externa*

Si *es Conocido o Virtualmente Cierto* que una *Influencia Externa* (incluyendo otro jugador en el *Juego por Golpes* u otra bola) levanto o *movió* una bola del jugador:

- No hay penalización, y
- La bola ha de *Reponerse* en su punto de reposo original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2).

Esto se aplica tanto si se encuentra o no la bola del jugador.

Pero si no *es Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola fue levantada o *movida* por una *Influencia Externa* y la *bola está perdida,* el jugador debe tomar alivio por *Golpe y Distancia* bajo la Regla 18.2.

Si la bola del jugador es jugada por otro jugador como *Bola Equivocada*, esto está cubierto por la Regla 6.3c (1), no por esta Regla.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.6: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Regla 9.6 Interpretaciones:

9.6/1 *Influencia Externa* Movida por el Viento Causa que la Bola se Mueva

El viento no es por sí mismo una *Influencia Externa* , pero si el viento causa que una *Influencia Externa mueva* la bola de un jugador, la Regla 9.6 será de aplicación.

Por ejemplo, si la bola de un jugador va a reposar en una bolsa de plástico (*Obstrucción Movible*) que está tirada en el suelo, y una racha de viento vuela la bolsa y *mueve* la bola, se considera que la bolsa (*Influencia Externa*) ha movido la bola. El jugador puede, o bien:

- Aliviarse directamente según la Regla 15.2a, estimando el punto justo debajo de donde la bola estaba en reposo en la bolsa de plástico antes de que se *moviera*, o
- *Reponer* la *Bola Movida* por la bolsa en aplicación de la Regla 9.6 (*reponiendo* la bola y la bolsa) y entonces decidir jugar la bola como repose o aliviarse según la Regla 15.2a (Alivio de *Obstrucción Movible*).

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

Si una bola ha sido *movida* por una *Influencia Externa* y el punto de reposo original donde la bola reposaba no se conoce, el jugador debe utilizar su buen juicio (Regla 1.3b(2)) para determinar dónde había ido a reposar la bola antes de ser *movida*.

Por ejemplo, en un *Hoyo* en particular, parte del *Green* y el área adyacente no pueden verse por los jugadores que juegan hacia allí. Cerca del *Green*, hay un *Búnker* y un *Área de Penalización*. Un jugador juega hacia el *Green*, pero no puede distinguir dónde fue a reposar la bola. Los jugadores ven a una persona (*Influencia Externa*) con una bola. La persona deja caer la bola y se va corriendo. El jugador la identifica como su bola, pero desconoce si estaba en el *Green*, en el *Área General,* en el *Búnker*, o en el *Área de Penalización*.

Como es imposible saber dónde debería *reponerse* la bola, el jugador debe utilizar su juicio razonable. Si existe la misma probabilidad de que la bola fuera a reposar al *Green*, al *Área General*, al *Búnker*, o al *Área de Penalización*, un juicio razonable sería estimar que la bola fue a quedar en reposo en el *Área General*.

9.6/3 Jugador Descubre Después de Efectuar el *Golpe* que la Bola Fue Movida

Si no es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola del jugador ha sido *movida* por una *Influencia Externa* , el jugador debe jugar la bola como reposa. Si la información de que la bola fue realmente *movida* por una *Influencia Externa* únicamente es conocida por el jugador después de haber jugado la bola, el jugador no jugó desde un *Lugar Equivocado*, ya que no existía este conocimiento cuando el jugador ejecutó el *Golpe*.

9.6/4 Bola en Reposo Jugada y Posteriormente Se Descubre Haber Sido Movida por *Influencia Externa* ; Bola Resulta Ser *Bola Equivocada*

Si un jugador descubre, después de jugar su bola, que había sido *movida* hacia el *Campo* por una *Influencia Externa* tras haber quedado en reposo *Fuera de Límites*, el jugador ha jugado *Bola Equivocada* (véase Definición).

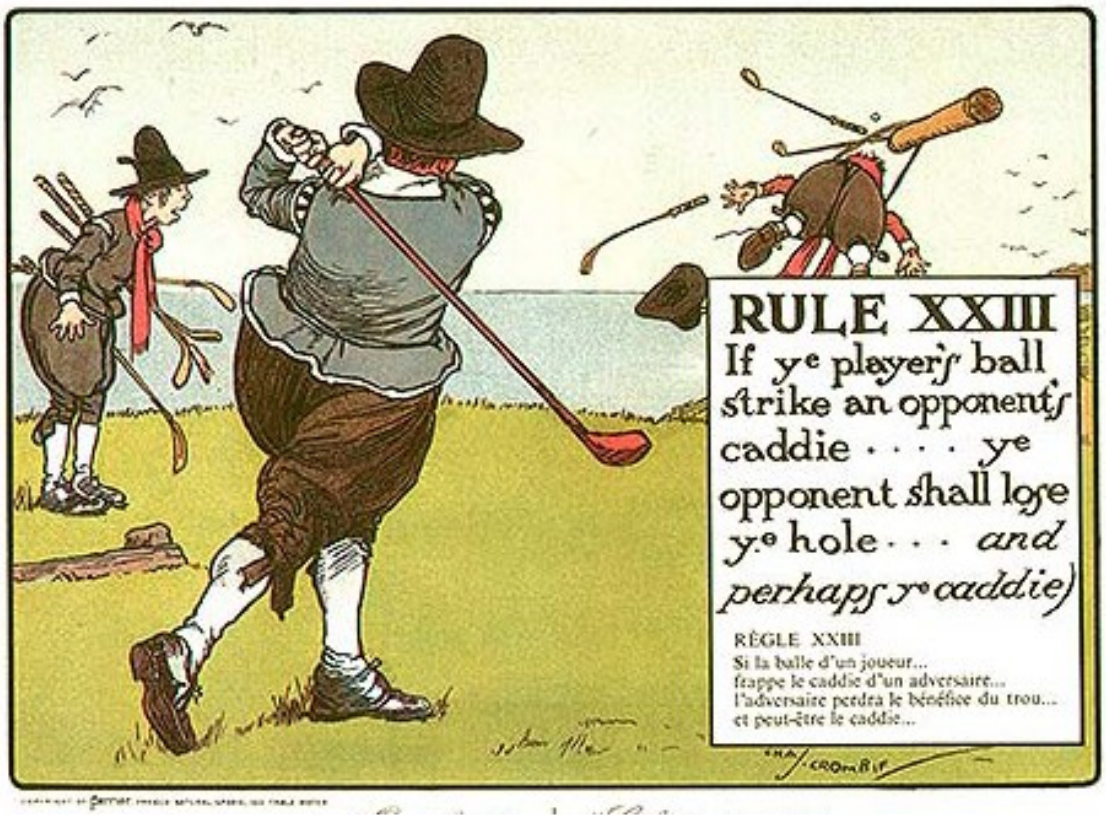
Como en el momento en que la bola fue jugada no era *Conocido o Virtualmente Cierto*, el jugador no incurre en penalización por jugar *Bola Equivocada* según la Regla 6.3c(1), pero podría ser necesario corregir el error procediendo según la regla 18.2b (Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida o *Fuera de Límites*) dependiendo de cuándo se descubre:

- En *match play*, el jugador debe corregir el error si el descubrimiento que la bola fue *movida* hacia el *Campo* por una *Influencia Externa* antes de que el *Contrario* efectúe su siguiente *Golpe* o lleve a cabo una acción similar (como conceder el *Hoyo*).

  Si tal descubrimiento ocurre después de que el *Contrario* ejecute su siguiente *Golpe* o lleve a cabo una acción similar, el jugador debe continuar jugando el *Hoyo* con la *Bola Equivocada*.
- En *stroke play*, el jugador debe corregir su error si el descubrimiento de que la bola fue *movida* hacia el *Campo* por una *Influencia Externa* es antes de ejecutar un *Golpe*

o comenzar otro *Hoyo* o, si se trata del último *Hoyo* de la *vuelta*, antes de entregar su *Tarjeta de Resultados*.

Si tal descubrimiento ocurre después de que el jugador ha ejecutado un *Golpe* en el siguiente *Hoyo* o, si se trata del último *Hoyo* de la *vuelta*, antes de entregar su *Tarjeta de Resultados*, su resultado con la *Bola Equivocada* cuenta.



113 A player's ball has come to rest on a plastic bag when a gust of wind moves both the bag and the ball. The player has to play their next stroke at their ball from where it was blown to. True or False?

113 Answer: False. Interpretation 9.6/1.

113 Note: Wind is not itself an outside influence, but if wind causes an outside influence to move a player's ball, Rule 9.6 applies. The player must continue by taking relief without penalty from a movable obstruction, under Rule 15.2a.

114 A player has played to a putting *Green* that is out of sight from where they were playing from, so they cannot tell where their ball came to rest. They see a person running away from the area where the ball landed and as they chase after them a ball is dropped, which the player identifies as their ball. As the ball was moved by an outside influence from an unknown area the stroke must be played again, without penalty. True or False?

114 Answer: False. Interpretation 9.6/2.

114 Note: Rule 9.6 requires that a ball moved by an outside influence is replaced on its original spot, which if not known must be estimated. In this circum*Stance*, as it is impossible to know where the ball should be replaced, the player must use reasonable judgment. If it is equally likely the ball came to rest on the putting *Green*, in a general area, in a *Búnker* or in a penalty area, a reasonable judgment would be to estimate the ball came to rest in the general area.

115 A player has already made their stroke when they are informed that their ball at rest had been lifted by a crow and dropped nearer to the putting *Green*. They do not get a penalty for playing from a wrong place. True or False?

115 Answer: True. Interpretation 9.6/3.

115 Note: As it was not known or virtually certain that the player's ball had been moved by an outside influence when they made their stroke, they did not play from a wrong place.

116 In stroke play, a player hits their ball out of sight towards a boundary ball. As they approach the area they find and identify their ball. Presuming that the ball must have de*Fuera de Límites*ected of a tree they continue play of the hole. Two hoes later the player is informed that the ball came to rest out of bounds, but was thrown back onto the course by a passer-by. Although they completed the hole with a wrong ball their Resultado for the hole stands. True or False?

116 Answer: True. Interpretation 9.6/4.

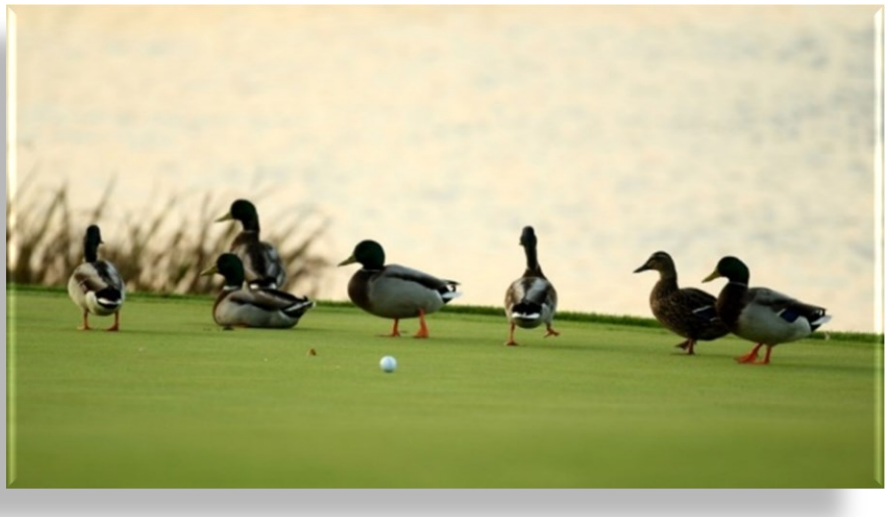
116 Note: Because it was not known or virtually certain that the ball had previously been at rest out of bounds at the time the ball was played from the course, the player does not get a penalty for playing a wrong ball. As soon as the player made a stroke on the next hole their Resultado with the wrong ball counts.

***Bola Movida* por *Influencias Externas* - R 9.6**

- Se sabe o es virtualmente cierto
- La bola debe *Reponer*se
- No hay penalización
- Si la bola no es encontrada, puede ser sustituida
- Se repone en el punto estimado

NOTAS: ¿Qué causo el Movimiento de la bola?

- Debe saberse o ser virtualmente cierto que la bola se ha movido, la bola debe jugarse como reposa
- *Influencias Externas*– ej. Un perro, pájaro u otra bola en Movimiento
- No hay penalización y la bola debe *Reponer*se
- Si la bola no se encuentra o no es recuperable, *coloca* una bola sustituta en el punto estimado



Bola Levantada o Movida por *Influencia Externa* - R 9.6

- Si una *Influencia Externa* levanta o mueve la bola, la bola debe ser repuesta
- No hay penalización
- Esto se aplica se encuentre o no la bola
- Pero si no es *CVC*, la bola esta perdida

NOTAS: Bola Levantada o Movida por *Influencia Externa* – R 9.6

- Debe ser *CVC*
- Si la bola es movida por una *Influencia Externa* no hay penalización
- La bola debe ser repuesta
- Esto se aplica tanto si se encuentra o no la bola del jugador
- Pero si no es *CVC*, la bola esta perdida y el jugador el jugador debe de tomar alivio por *Golpe y Distancia*.



Q.191 Si se sabe que una *Influencia Externa* ha movido la bola de un jugador y no pueden estar seguros del punto exacto en que fue levantada, deben *Dropar* una bola en el punto estimado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.6.

Q.426 Después de un drive recto por una pendiente pronunciada, un jugador está seguro de que su bola se habría detenido en un *Área del Campo* estrechamente cortada, pero no puede encontrarla. Ha habido varios casos en que las aves levantan bolas del *Área General*, por lo que el jugador puede calcular dónde se habría detenido su bola y *Reponer*la por otra en ese punto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.6.

Q.521 Un jugador ve que un pájaro recoge su bola del *Green* y la deja caer más cerca del *Hoyo*. No hay penalización y la bola debe jugarse desde donde quedó en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.6.

Q.561 Un perro recoge la bola de un jugador de un *Área General* y sale corriendo con ella. El jugador puede *Reponer* otra bola donde estimaron que su bola original reposaba, sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 9.6.

Q.597 Después de un tiro a ciegas sobre la cima de una colina, un jugador espera encontrar su bola en un *Área General*, pero después de una breve búsqueda la encuentra detrás de un árbol. Al ver a dos niños alejarse, el jugador cree que uno de ellos debió haberla movido. Puede estimar dónde se habría detenido su bola y *Reponer*la en ese punto. ¿Verdadero o falso?

74. La toalla de un jugador cayó Accidentalmente de la bolsa de golf del jugador sobre la bola del jugador en juego e hizo que la bola se moviera. Como la toalla era una *Influencia Externa* , no hay penalización y la bola debe ser repuesta.

74.Verdadero Definición de Equipo, Definición de *Influencia Externa* y R 9.6

33. RULE 9.6 and RULE 14

A coach accidentally steps on a player's ball in the general area, but not in sand, and embeds it. What procedure MUST the player follow?

A. Take relief under the embedded ball Rule.
B. Replace the ball by placing it on the nearest spot (not nearer the hole) with a *Lie* most similar to the original *Lie* that is within one club-lengths from its original spot and in the general area.
C. Place the ball as near as possible to where it lay but not nearer the hole.
D. Drop the ball as near as possible to where it lay but not nearer the hole.

Answer is B. The coach is an outside influence. Thus, this situation involves a ball in play moved by an outside influence where the original *Lie* has been altered. The ball must be replaced with no penalty, Rule 9.6. Since the *Lie* is altered, the altered *Lie* Rule must be followed in replacing the ball and the procedure in choice B is correct, Rule 14.2d(2). The player would get no penalty.

If the player were to continue as described in the other choices and play the ball, the player would be in violation of Rule 14.7 for playing from a wrong place and would get a penalty of two strokes. If the player continues with the other choices but before playing the ball, the player may lift the ball and continue correctly without penalty, Rule 14.5.

Desafío Número 2 (Bola levantada por un jugador de otro partido)

1. Verdadero o Falso

Cuando una bola es levantada, de acuerdo con las Reglas para ser dropada, el jugador siempre puede poner otra *Bola en Juego* sin penalización.

a) Verdadero
b) Falso

Justificación:

Regla 14.3a Se Puede Usar la Bola Original u Otra Bola

El jugador puede usar la bola original u otra bola. Esto significa que el jugador puede utilizar cualquier bola cada vez que dropa o coloca una bola bajo esta Regla.

2. Pedro y Juan jugando un *Hoyo*
Modalidad de Juego: Individual Stroke Play Scratch

Hoyo 2 del Centro Nacional, Pedro y Juan ejecutan sus *Golpes* de salida. La bola de Juan va a parar al rough, junto a un árbol situado a la izquierda de la calle. Al ir hacia allí ven a un jugador del *Hoyo* 3 que se acerca a la bola, la coge y se dirige al *Green* de su *Hoyo*.

Pedro le grita diciendo que devuelva la bola porque no era la suya. El jugador le pide perdón diciendo que creía que era una *Bola Perdida* y se la devuelve a Juan. Este como la ve dañada y no le gusta decide cambiarla y así lo hace. La dropa y realiza un *Golpe* que va a *Green*, a continuación, realiza dos putts. Pedro que está en medio de la calle, en su siguiente *Golpe* alcanza el *Green* embocando en un magnífico putt ¿Cuál es resultado de Juan para el *Hoyo* 2?

a) 6
b) 5
c) 7
d) 4

Resolución

- Salida con la Bola Original……1 *Golpe*
- *Bola Movida* por *Influencia Externa* , Juan la sustituye por encontrarse dañada no hay penalización, Posteriormente la dropa en lugar de reponerla, quedando en reposo en un punto de reposo diferente al que fue levantada, esto le supone jugar desde *Lugar Equivocado* con 2 *Golpes* de penalización, luego tenemos……1 *Golpe* + 2 *Golpes* de Penalización.
- Contamos: 1 *Golpe* + 1 *Golpe* a *Green* + 2 *Golpes* de Penalización: 4
- 2 Putts
- **Total: 6 *Golpes*.**
- Nota Importante: No hay *Grave Infracción*.

3. Pregunta multi-respuesta

Si Juan y Pedro, no hubieran visto que un jugador se había llevado la bola, ¿cuál sería el procedimiento a efectuar por Juan?

e. Reponer la bola en el punto donde vieron reposar la bola original
f. **Tomar alivio por la Regla de *Golpe* y distancia**
g. *Dropar* una bola dentro de la distancia de un palo del punto de referencia con respecto a la posición en que creía que estaba su bola
h. Acordar con Pedro donde colocar una bola.

Justificación:

Regla 9.6 Bola Levantada o Movida por una *Influencia Externa*

Si es *Conocido o Virtualmente Cierto* que una *Influencia Externa* (incluyendo otro jugador en stroke play (*Juego por Golpes*) u otra bola) levantó o movió la bola de un jugador:

• No hay penalización, y
• La bola debe reponerse en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

Esto se aplica tanto si se encuentra o no la bola del jugador.

Pero si no es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola fue levantada o movida por una *Influencia Externa* y la bola está perdida, el jugador debe tomar alivio por *Golpe* y distancia bajo la Regla 18.2.

9.7 *Marcador de Bola* Levantado o Movido

Esta Regla describe lo que hay que hacer si un *marcador de bola*, que está marcando el punto de reposo de una bola levantada, es levantado o movido antes de reponer la bola.

9.7a La Bola o *Marcador de Bola* Debe Ser *Repuesto*

Si es *conocido o virtualmente cierto* que el *marcador de bola* de un jugador es levantado o movido de cualquier forma (incluyendo por fuerzas naturales) antes de reponer la bola, el jugador debe:

- *Reponer* la bola en su punto de reposo original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *Marcador de Bola* para *Marcar* el punto de reposo original.

9.7b Penalización por Levantar el *Marcador de Bola* o Causar que se Mueva.

Si el jugador o el *Contrario* en *Match Play (Juego por Hoyos),* levanta el *Marcador de Bola* del jugador o causa que se *mueva (*cuando la bola está levantada y aún no ha sido *repuesta*), el jugador o *Contrario* incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

Excepción – Las Excepciones a la Regla 9.4b y 9.5b se Aplican a Levantar un *Marcador de Bola* o Causar que se Mueva. En todos los casos en los que el jugador o el *Contrario* no incurren en penalización por levantar la bola del jugador o accidentalmente causar que se mueva, tampoco hay penalización por levantar *o mover* accidentalmente el *Marcador de Bola* del jugador.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.7: *Penalización General* bajo las Reglas 6.3b o 14.7a.



Q.580 Si el *Marcador de Bola* de un jugador es levantado o movido de alguna manera antes de que su bola sea repuesta, el jugador debe colocar un *Marcador de Bola* para *Marcar* el punto de reposo original o el punto estimado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.7a.

Q.637 En *Match Play*, un jugador levanta el *Marcador de Bola* de su *Contrario* en el *Green* pensando que él había ganado el *Hoyo* cuando de hecho el *Contrario* tiene un putt para empatar. El jugador pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 9.7b.

Nota: Si el jugador o el *Contrario* en *Match Play* (*Juego por Hoyos*), levanta el *Marcador de Bola* del jugador o causa que se mueva, el jugador o *Contrario* incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

El *Marcador* debe ser repuesto y su *Contrario* ahora tiene un putt para ganar el *Hoyo* o dos putts para empatar

16. En un match un jugador que cree erróneamente que ha ganado un *Hoyo*, recoge su *Marcador*. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador pierde el *Hoyo*.
B) El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización y debe reponer su bola.
C) No hay penalización y el jugador debe reponer la bola o el *Marcador de Bola*.

B) R 9.7b

Marcador de Bola **Levantado o Movido – R 9.7**

- *Marcador de Bola* marcando el punto de reposo de una bola levantada
- *Marcador de Bola* movido de cualquier manera antes de que la bola sea repuesta
- Bola o *Marcador de Bola* debe ser repuesto
- Incurre en **un *Golpe de Penalización***
- Aplicar excepciones

NOTAS: *Marcador de Bola* Levantado o Movido – R 9.7

- Si un *Marcador de Bola* marcando el punto donde la bola ha sido levantada, es movido a cualquier lugar antes de *Reponer* la bola, la bola se repone o el *Marcador* se repone
- El jugador o su *Contrario*, incurre en un *Golpe de Penalización* (dependiendo quien fué el que la movió)
- Sin embargo las excepciones a la R 9.4b y R 9.5b se aplican también al *Marcador de Bola*
- En todo caso, cuando el jugador o su *Contrario* no tienen penalización por levantar o mover Accidentalmente la bola, tampoco hay penalización por mover el *Marcador de Bola* en las mismas circunstancias





RULE 10 Preparing for and Making a Stroke; Advice and Help; Caddies

Regla 10 Preparar y Realizar un *Golpe*; *Consejo* y Ayuda; *Caddies*

Propósito: La Regla 10 cubre cómo preparar y ejecutar un *Golpe*, incluyendo el *Consejo* y otra ayuda que el jugador puede recibir de otros (incluidos los *Caddies*). El principio fundamental es que golf es un juego de habilidad y desafío personal.

10.1 Realizar un *Golpe*

Propósito: La Regla 10.1 cubre cómo ejecutar un *Golpe* y varias acciones que están prohibidas al hacerlo. Un *Golpe* se ejecuta golpeando adecuadamente una bola con la cabeza de un palo. El reto principal es dirigir y controlar el movimiento del palo, balanceándolo libremente y sin anclarlo.

10.1a Golpear Adecuadamente la Bola

Al realizar un *Golpe:*

- El jugador debe golpear adecuadamente la bola con la cabeza del palo, de tal forma que sólo haya un contacto momentáneo entre el palo y la bola, no debiendo ser empujada, arrastrada o acucharada.
- Si el palo del jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, sólo ha habido un *Golpe* y no hay penalización.

Regla 10.1a Interpretaciones:

10.1a/1 Ejemplos de Empujando, Arrastrando o Acucharando

Estos términos tienen significados concurrentes, pero se pueden definir mediante estos tres ejemplos de utilizar el palo de una forma no permitida por la Regla:

- Un jugador emboca un putt corto golpeando la bola con la parte inferior de la cabeza del palo, mediante un movimiento similar al utilizado en un *Golpe* de billar o tejo. Mover la bola así es empujarla.
- Un jugador mueve el palo a lo largo de la superficie del terreno arrastrándolo hacia él. Mover la bola así es arrastrarla.
- Un jugador desliza un palo por debajo y muy cercano a la bola. El jugador entonces levanta y mueve la bola mediante un movimiento hacia delante y hacia arriba. Mover la bola así es acucharla.

10.1a/2 El Jugador Puede Usar Cualquier Parte de la Cabeza del Palo para golpear Adecuadamente la Bola

Para golpear una bola adecuadamente, se puede utilizar cualquier parte de la cabeza del palo, incluida la punta, el talón y la parte de atrás de la cabeza del palo.

10.1a/2 Otro Material Puede Intervenir Entre la Bola y la Cabeza del Palo Durante el *Golpe*

Para golpear una bola adecuadamente no es necesario que la cabeza del palo haga contacto con la bola. Algunas veces otro material puede intervenir.

Un ejemplo de golpear adecuadamente la bola incluye cuando una bola se encuentra apoyada contra la base de una valla que define el *Fuera de Límites* y el jugador ejecuta un *Golpe* a la cara de la valla de *Fuera de Límites* para que la bola se *mueva*.

10.1b Anclando el Palo

Al realizar un *Golpe*, el jugador no debe anclar el palo, ya sea:

- Directamente, manteniendo el palo o una de las manos que lo empuñan, en contacto con cualquier parte de su cuerpo (**excepto** que puede mantener el palo o una de las manos que lo empuñan, contra la otra mano o antebrazo), o
- Indirectamente, mediante el uso de un "punto de anclaje", manteniendo un antebrazo en contacto con cualquier parte de su cuerpo, para hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer el *swing* con el palo.

Si el palo, la mano que lo agarra o el antebrazo sólo tocan el cuerpo o la ropa del jugador durante el *Golpe*, sin que los apoye contra el cuerpo, no se infringe esta Regla.

A efectos de esta Regla, “antebrazo” significa la parte del brazo por debajo del codo e incluye la muñeca.



Regla 10.1b Interpretaciones:

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

Mantener el antebrazo contra el cuerpo durante un *Golpe* es una manera indirecta de anclar el palo.

Para que exista un “punto de anclaje” deben ocurrir dos cosas: (1) el jugador debe mantener el antebrazo contra el cuerpo; y (2) el jugador debe agarrar el palo de manera que las manos estén separadas y trabajen independientemente la una de la otra.

Por ejemplo, al ejecutar un *Golpe* con un putter de varilla larga, el antebrazo del jugador se mantiene contra su cuerpo para crear un punto estable, mientras la mano de la parte de abajo sujeta la varilla a fin de balancear la parte inferior del palo.

Sin embargo, un jugador está autorizado a mantener uno o ambos antebrazos contra su cuerpo al ejecutar un *Golpe*, siempre y cuando al hacerlo no cree un punto de anclaje

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

La ropa mantenida contra el cuerpo por un palo o la mano que empuña se trata como si fuera parte del cuerpo del jugador a los efectos de aplicación de la Regla 10.1b.

El concepto de un swing que *Fuera de Límites*uya libremente no puede eludirse por algo que intervenga entre el cuerpo del jugador y el palo o la mano.

Por ejemplo, si un jugador que viste un chubasquero y está utilizando un putter de varilla de longitud media y presiona el palo contra su cuerpo, el jugador infringe la Regla 10.1b.

Igualmente, si el jugador utiliza deliberadamente la mano que empuña para sujetar una prenda de ropa que lleva puesta en cualquier parte del cuerpo (como sujetar la manga de una camisa con la mano) mientras ejecuta un *Golpe*, hay una infracción de la Regla 4.3 (Uso de *Equipamiento* Prohibido) ya que ese no es el uso pretendido y hacerlo así podría ayudar al jugador a ejecutar ese *Golpe*.

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

Tocar un artículo del vestuario con el palo o la mano que empuña y ejecutar el *Golpe* está permitido.

Esto es posible que ocurra en varias situaciones donde un jugador:

- Viste ropa suelta o equipo de lluvia,
- Tiene un tamaño físico o constitución corporal que causa que los brazos se apoyen junto al cuerpo de una manera natural,
- Sujeta el palo extremadamente cerca del cuerpo, o
- Por alguna otra razón toca su ropa al ejecutar un *Golpe*.

10.1c Realizar un *Golpe* Estando a Horcajadas o Sobre La *Línea de Juego*

El jugador no debe ejecutar un *Golpe* con un *Stance* en el que deliberadamente tenga un pie a cada lado de la *Línea de Juego* o cualquier pie tocándola o en una extensión de ésta detrás de la bola.

Sólo para esta Regla, la *Línea de Juego* no incluye una distancia razonable a ambos lados.

Excepción – No hay penalización Si el *Stance* Se ha Tomado Accidentalmente o Para Evitar Pisar La *Línea de Juego* de Otro Jugador.

Ver Regla 25.4i(para los jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad, se modificala Regla 10.1c en el sentido de que el *stance* adoptado incluye cualquier parte del dispositivo deasistencia a la movilidad)

10.1d Jugar Bola en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un *Golpe* a una bola en movimiento.

- Una *Bola en Juego* se está "moviendo" cuando no está en reposo en un punto.
- Si una bola que está en reposo está tambaleándose (algunas veces se dice oscilando) pero permanece o regresa a su punto de reposo original, se considera que está en reposo y no en movimiento.

Pero hay tres **excepciones** donde no hay penalización**:**

Excepción 1 - La Bola Comienza a Moverse justo Después de Que el Jugador Inicie el *Backswing* (Subida del Palo) para el *Golpe*: Ejecutando un *Golpe* a una bola en movimiento en esta situación está cubierto por la Regla 9.1b y no por esta Regla.

Excepción 2 - Bola Cayendo del *Tee*: Ejecutando un *Golpe* a una bola cayendo de un ***Tee*** está cubierto por la Regla 6.2b (5) y no por esta Regla.

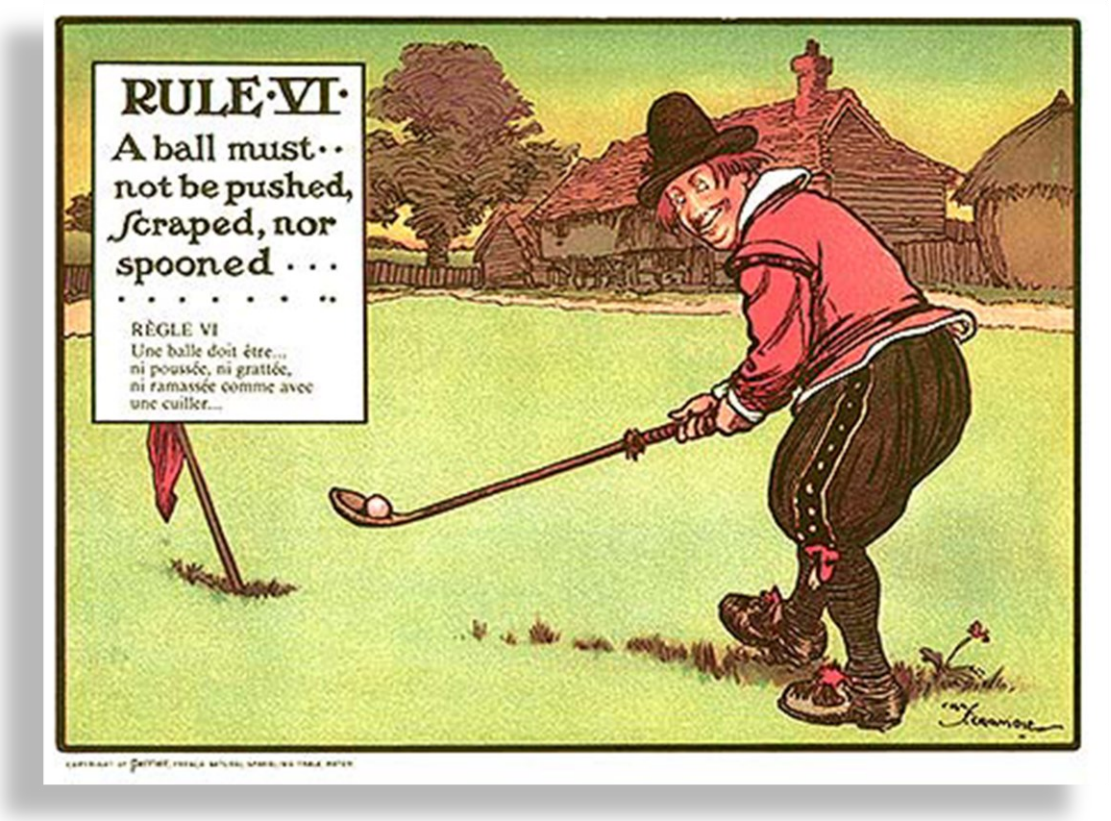
Excepción 3 - Bola Moviéndose en el Agua: Cuando una bola está moviéndose en *Agua Temporal o en* agua en un *Área de Penalización:*

- El jugador puede golpear la bola en movimiento sin penalización, o
- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1 o Regla 17 y puede levantar la bola en movimiento.

En cualquier caso, el jugador no debe demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a) con el propósito de permitir que el viento o la corriente muevan la bola a un lugar mejor.

Penalización por Realizar un Golpe Infringiendo la Regla 10.1: *Penalización General*

En *Stroke Play (Juego por Golpes),* un *Golpe* que se ejecuta infringiendo esta Regla cuenta y el jugador incurre en **dos *Golpes de Penalización***



117 A player's ball lies a few paces of the putting *Green* in a tight fairway lie. They prepare to make their stroke by resting their club on the ground about 18 in (~45 cm) behind the ball. Then, without lifting the clubhead off the ground they slide it through where the ball lies. Using the club in this manner to make a stroke is not allowed. True or False?

117 Answer: True. Interpretation 10.1a/1.

117 Note: This type of stroke is a scrape. Players must fairly strike at their ball with the head of the club such that there is only momentary contact

118 A player's ball lies against a wire fence in a *Lie* where they can just get their clubhead behind the ball, but cannot make any backswing. They slide their clubhead behind the ball and lift and move their ball with a forward and upward motion. Using the club in this manner to make a stroke is not allowed. True or False?

118 Answer: True. Interpretation 10.1a/1.

118 Note: This type of stroke is a scoop. Players must fairly strike at their ball with the head of the club such that there is only momentary contact between the club and the ball and must not push, scrape or scoop the ball.

Acucharar

R 10.1a, Interpretación 10.1a/1

Un jugador desliza un palo debajo de la bola y apoya suavemente la bola en la cara del palo. El jugador luego levanta y mueve la bola usando un Movimiento hacia adelante y arriba. Mover la bola así es acucharla.

Arrastrar

R 10.1a, Interpretación 10.1a/1

Un jugador mueve el palo a lo largo de la superficie del suelo tirando el mismo hacia el jugador. Mover la bola así es arrastrarla.

Empujar

R 10.1a, Interpretación 10.1a/1

Un jugador emboca un putt corto golpeando la bola con la base de la cabeza del palo usando un Movimiento similar al del billar o al de tejo. Mover la bola así es empujarla.

119 A player may not use the semi-circular back of their mallet putter to hole out. True or False?

119 Answer: False. Interpretation 10.1a/2.

119 Note: Any part of the clubhead may be used to fairly strike a ball, including the toe, heel and back.

2. En el *Juego por Golpes*, un jugador ejecuta un *Golpe* con la parte posterior de la cabeza de un palo para diestros ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización.
B) El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización.
C) No hay penalización.

C) R 10.1a; Interpretación 10.1a/2

120 A player's ball lies against the base of a wire fence. They are allowed to make a stroke at their ball by hitting the other side of the wire fence to make their ball move. True or False?

120 Answer: True. Interpretation 10.1a/3.

120 Note: In fairly striking a ball, it is not necessary for the clubhead to make contact with the ball. Sometimes other material may intervene.

Q.140 Al hacer un *Golpe* desde un búnker, un jugador sabe que *Golpeó* su bola dos veces y luego rebota en el borde del búnker y golpea la varilla de su palo. Incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.1a y R 11.1a.

Q.286 Un jugador no puede usar el grip o la varilla de su palo para golpear su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.1a.

Q.525 Al ejecutar un *Golpe*, un jugador debe golpear la bola con la cara de la cabeza del palo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.1a.

Q.626 Si un jugador usa la cabeza del palo para golpear su bola, no existe otra restricción sobre cómo realizar el *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.1a.

51. El palo de un jugador golpea Accidentalmente la bola más de una vez durante un *Golpe*. Ha habido un solo *Golpe* y no hay penalización.

Verdadero. R 10.1a

44.- La bola debe ser golpeada adecuadamente con cualquier parte de la cabeza del palo.

Verdadero. R 10.1a

121 A player using a long-handled putter is allowed to hold one or both forearms against their body in making a stroke, so long as doing so does not create an anchor point. True or False?

121 Answer: True. Interpretation 10.1b/1

121 Note: Players making a stroke must not anchor the club, either directly or indirectly.

Punto de anclaje

R 10.1b, Interpretación 10.1b/1

Para que exista un "punto de anclaje", deben suceder dos cosas: (1) el jugador debe mantener apoyado un antebrazo contra el cuerpo; y (2) el jugador debe sostener el palo de tal forma que las manos estén separadas y trabajen independientemente una de otra.

122 If a player who is wearing a rain jacket and putting with a mid-length putter presses it into their body while they make a stroke they incur the general penalty. True or False?

122 Answer: True. Interpretation 10.1b/2.

122 Note: Clothing held against the body by a club or gripping hand is treated as if it is part of the player's body for the purpose determining whether the player is using an anchor point in breach of Rule 10.1b.

123 A player who uses a long-handled putter and holds it close to their body, does not get a penalty if their club or gripping hand makes inadvertent contact with their clothing as they make their stroke. True or False?

123 Answer: True. Interpretation 10.1b/3.

123 Note: Touching an article of clothing with a long-handled club or gripping hand while making a stroke is allowed, if it is not deliberate.

Anclando el Palo

R 10.1b

Al ejecutar un *Golpe*, el jugador no debe anclar el palo, ya sea:

- Directamente, manteniendo el palo o una de las manos que lo empuñan, contra cualquier parte del cuerpo, (excepto que puede mantener el palo o una de las manos que lo empuñan contra la otra mano o antebrazo), o
- Indirectamente, mediante el uso de un "punto de anclaje", manteniendo un antebrazo contra cualquier parte del cuerpo, para hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer el swing con el palo.

Q.567 Al hacer un *Golpe*, un jugador no debe anclar el palo contra su pecho, ni directa ni indirectamente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.1b.

15. En el *Green*, un jugador se dirige a la bola con su palo anclado directamente contra su cuerpo. Sin embargo, durante su backswing, el jugador quita el putter del punto de anclaje y continúa con el *Golpe* con el palo sin anclar. ¿Cuál es el ruling?

A) No hay penalización.
B) El jugador incurre en dos *Golpe* de Penalización y la bola se juega como reposa.
C) El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización y la bola se juega como reposa.

A) La prohibición de anclar en la R 10.1b solo se aplica mientras el jugador está haciendo el *Golpe*, es decir, el Movimiento hacia delante del palo hecho para golpear la bola.

Q.654 Un jugador no puede golpear "estilo de croquet" con sus pies a horcajadas sobre la extensión de su *Línea de Juego* prevista. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.1c.

Nota: El jugador no debe ejecutar un *Golpe* con un *Stance* en el que Deliberadamente tenga un pie a cada lado de la *Línea de Juego* o cualquier pie tocándola o en una extensión de ésta detrás de la bola.

Sólo para esta Regla, la *Línea de Juego* no incluye una distancia razonable a ambos lados.

Bola en Movimiento

R 10.1d

Una *Bola en Juego* se está "moviendo" cuando no está en reposo en un punto. Si una bola que está en reposo está tambaleándose (también se dice oscilando) pero permanece o regresa a su posición original, se considera que está en reposo y no en Movimiento.

Q.210 No hay circunstancias en las que un jugador pueda ejecutar un *Golpe* a una bola en Movimiento sin recibir una penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.1d.

8. RULE 10.1d

A player's ball is on the putting *Green*. After the player starts the backswing for the stroke, the ball moves but the player did not cause the ball to move. Without discontinuing the stroke, the player strikes the moving ball. What is the ruling?

A. There is no penalty and the ball is played as it lies.
B. There is a penalty of one stroke and the ball is played as it lies.
C. There is a penalty of one stroke; the stroke does not count and the ball must be replaced.
D. There is a penalty of two strokes; the stroke does not count and the ball must be replaced.

Answer is A. Rule 10.1d prohibits the playing of a moving ball; however, there are exceptions and this is one of them. Because the ball began to move only after the player began the backswing for the stroke, there is no penalty under Rule 10.1d and the ball is played as it lies after the stroke.

10.2 *Consejo* y Otra Ayuda

Propósito: Un reto fundamental para el jugador es decidir la estrategia y las tácticas para su juego. Por tanto, hay limitaciones sobre el *Consejo* y otra ayuda que puede recibir durante una *Vuelta*.

10.2a *Consejo*

Durante una *Vuelta*, un jugador no debe:

- Dar *Consejo* a nadie en la competición que está jugando en el *Campo*,
- Pedir *Consejo* a nadie, excepto a su *Caddie, o*
- Tocar el *Equipamiento* de otro jugador para obtener información, que sería *Consejo* si se la diese o se la hubiera pedido al otro jugador (como tocar los palos o la bolsa del otro jugador para ver qué palo está siendo usado).

Esto no se aplica antes de una *Vuelta*, mientras el juego está suspendido bajo la Regla 5.7a o entre las *Vueltas* de una competición.

Penalización por Infringir la Regla 10.2a: *Penalización General.*

Tanto en match play (juego por hoyos) como en stroke play (juego por golpes), la penalización se aplica como sigue:

- El Jugador Pide o Da Consejo Cuando Cualquier Jugador Está Jugando el Hoyo. El jugador incurre en la penalización general en el hoyo que acaba de completar.
- El Jugador Pide o Da Consejo Cuando Ambos Jugadores Están Entre el Juego de Dos Hoyos. El jugador incurre en la penalización general en el siguiente hoyo.

Ver Reglas 22, 23 y 24 (en las modalidades de juego en las que hay *Compañeros*, un jugador puede dar *Consejo* a su *Compañero* o su *Caddie* y puede pedir *Consejo* a su *Compañero* o al *Caddie de su Compañero*).

Regla 10.2a Interpretaciones:

10.2a/1 El Jugador Puede Obtener Información de un *Caddie* Compartido

Si un *Caddie* está siendo compartido por más de un jugador, cualquiera de los jugadores que comparte ese *Caddie* puede pedirle información.

Por ejemplo, dos jugadores están compartiendo un *Caddie* y ambos envían los *Golpes* de salida hacia un área similar. Uno de los jugadores selecciona un palo para ejecutar el *Golpe* mientras

que el otro está indeciso. El jugador indeciso está autorizado a preguntar al *Caddie* compartido qué palo eligió el otro jugador.

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

Si un jugador recibe *Consejo* de alguien que no sea su *Caddie* (como un espectador) sin pedirlo, no incurre en penalización. Sin embargo, si el jugador continúa recibiendo *Consejo* de esa misma persona, el jugador debe intentar evitar que esa persona le dé *Consejo*. Si no lo hace, se considerará que ha pedido ese *Consejo* e incurrirá en penalización bajo la Regla 10.2a.

En una competición por equipos (Regla 24), esto se aplica también a un jugador que recibe *Consejo* de un capitán de equipo que no ha sido designado como consejero.

10.2b Otra Ayuda

(1) Obtener A yuda del Caddie con la Línea de Juego u Otra Información sobre la Dirección

Cuando el caddie de un jugador está ayudando al jugador con la línea de juego u otra información sobre la dirección, el caddie está sujeto a las siguientes limitaciones:

- El caddie no debe colocar un objeto para proporcionar dicha ayuda (y el jugador no puede evitar la penalización retirando el objeto antes de que se realice el golpe).
- Mientras se realiza el golpe, el caddie no debe:
  - Colocarse en una posición hacia la que el jugador pueda jugar, o
  - Hacer cualquier otra cosa para proporcionar dicha ayuda (como señalar un punto en el terreno).
- El caddie no debe situarse en la zona restringida cuando no esté autorizado bajo la Regla 10.2b(4).

Pero esta Regla no prohíbe que el caddie se sitúe cerca del hoyo para atender el *Asta de la Bandera*.

Aclaraciones Adicionales de las Reglas de Golf 2023
Actualizadas a fecha 16 de diciembre de 20222

Las aclaraciones adicionales normalmente se actualizarán trimestralmente cada enero, abril, julio y octubre, y la próxima actualización trimestral será en abril de 2023.

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

[Nota: Hasta el 1 de enero de 2025 está en vigor un aplazamiento de la aplicación que se aplica a determinados usos de los self-standing putters. Para más información, ver Aclaración 10.2b(3)/2]. (Añadido en diciembre de 2022)

(2) Obtener A yuda del Caddie con la Línea de Juego u Otra Información sobre la Dirección Antes de ejecutar el Golpe, sólo el jugador y su Caddie pueden indicar la Línea de *Juego*, pero con estas restricciones:

El jugador no debe recibir ayuda con la línea de juego u otra información sobre dirección de ninguna persona que no sea su caddie, excepto en los casos siguientes:

- Esa persona puede proporcionar ayuda dando información pública en relación con un objeto (como señalar un árbol que muestra o indica el centro de una fairway (calle) ciega)
- A excepción de cuando la bola del jugador está en el green, esa persona puede situarse en una posición que le indique al jugador en que dirección debe jugar, **pero** debe retirarse antes de realizar el golpe.

Pero esta Regla no prohíbe que cualquier persona se sitúe cerca del hoyo para atender el *Asta de la Bandera*.

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

Un jugador no debe colocar un objeto para ayudarle a alinearse o para ayudarle a adoptar un stance para el golpe a realizar (como un palo colocado en el suelo para indicar hacia donde el jugador debe apuntar o colocar sus pies).

"Colocar un objeto" significa que el objeto está en contacto con el suelo y el jugador no está tocando el objeto.

Si el jugador infringe esta Regla, no puede evitar la penalización retirando el objeto antes de que se realice el golpe).

Esta Regla también se aplica a la realización de una acción con un propósito similar, como por ejemplo que un jugador realice una marca en la arena o en el rocío para ayudarse con su swing.

Esta Regla no se aplica a un marcador de bola cuando se utiliza para marcar el punto de reposo de una bola o a la bola cuando se coloca en un punto. **Pero** un marcador de bola que cumple con la definición de dispositivo de alineación en las Reglas de Equipamiento está incluido en la Regla 4.3.

Ver Regla 25.2c (modificación de la Regla 10.2b(3) para jugadores ciegos

Regla 10.2b Otra Ayuda

La Regla 10.2b ha sido reescrita para mayor claridad y para incorporar los principios clavede las aclaraciones emitidas en abril de 2019 para apoyar la Regla de 2019.

Las Reglas 10.2b(1) y (2) han sido modificadas para establecer que ni el caddie ni ninguna otra persona está autorizada a poner un objeto en el suelo para ayudar al jugador con la línea de juego u otra información direccional (como cuando el jugador

no puede ver el *Asta de la Bandera*), y el jugador no puede evitar la penalización haciendo que el objeto sea retirado antes de realizar el golpe.

Regla 10.2b(3) Interpretaciones:

10.2b(3)/1 – Colocar la Cabeza del Palo Sobre el Terreno Detrás de la Bola para Ayudar al Jugador a Tomar un *Stance* Está Permitido

La Regla 10.2b(3) no permite a un jugador colocar un objeto (como una varilla de alineación o un palo de golf) para ayudarle a adoptar un *Stance*.

Sin embargo, esta prohibición no impide a un jugador colocar la cabeza de un palo detrás de la bola, como ocurre cuando un jugador se coloca detrás de la bola y sitúa la cabeza del palo perpendicular a la *Línea de Juego* y luego da la vuelta desde detrás de la bola para tomar su *Stance*

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

[Nota: Hasta el 1 de enero de 2025 está en vigor un aplazamiento de la aplicación que se aplica a determinados usos de los self-standing putters. Para más información, ver Aclaración 10.2b(3)/2]. (Añadido en diciembre de 2022)

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

Un aplazamiento de dos años en la aplicación, en relación con determinados usos de los selfstanding putters bajo la Regla 10.2b(3), está en vigor de la siguiente manera:

- Hasta el 1 de enero de 2025, un jugador puede utilizar un self-standing putter colocándolo justo detrás o justo al lado del punto en el que la bola quedó en reposo para ayudar a alinearse o para adoptar un *stance* o colocar sus pies.
- A partir del 1 de enero de 2025, la Regla 10.2b(3) se aplicará a los self-standing putters y las acciones descritas en el párrafo anterior ya no estarán permitidas. Pero a un jugador se le seguirá permitiendo utilizar un self-standing putter que sea conforme con las Reglas para realizar un *golpe* o llevar a cabo otras acciones permitidas por las Reglas. (Añadido en diciembre de 2022)

(4) Zona Restringida para el Caddie A ntes de que el Jugador Realice el Golpe.

Cuando un jugador comienza a adoptar un *stance* para el *golpe* (lo que significa que tiene al menos un pie en posición para ese *stance* y hasta que se realiza el *golpe*, existen limitaciones relativas a cuándo y por qué el *caddie* de un jugador puede situarse deliberadamente en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola (es decir, la "zona restringida") como sigue:

- Alinearse. El *caddie* no debe situarse en la zona restringida para ayudar al jugador a alinearse. Esta ayuda incluye cuando el *caddie* se aleja sin decir nada, pero, haciendo eso, está dando una indicación al jugador de que está alineándose correctamente al objetivo previsto. **Pero** no hay penalización si el jugador se retira antes de realizar el *golpe* y el *caddie* se aleja de la zona restringida antes de que el jugador comience adoptar de nuevo un *stance* para el *golpe*.
- Otra Ayuda Diferente a Alinearse. Si el *caddie* está ayudando al jugador con algo específico que no sea a alinearse (como comprobar si el palo del jugador va a golpear un árbol cercano durante el backswing (subida del palo)), el *caddie* puede situarse en la zona restringida, pero solo si el *caddie* se retira antes de realizar el *golpe* y siempre que esta colocación no forme parte de una rutina habitual.

No hay penalización si el *caddie* estaba situado inadvertidamente en la zona restringida.

Esta Regla no prohíbe que el jugador obtenga ayuda haciendo que una persona, que no sea el *caddie* del jugador, se sitúe en la zona restringida para ayudar a seguir el vuelo de una bola.

Ver Reglas 22, 23 y 24 (en las modalidades de juego en las que hay compañeros, y consejeros, un compañero del jugador, el caddie del compañero y cualquier consejero están restringidos de la misma manera).

Ver Regla 25.2d (modificación de la Regla 10.2b(4) para jugadores ciegos).

Regla 10.2b(4) Aclaraciones:

1. **Significado de "Comienza a Tomar el *Stance* para el *Golpe*"**
   La Regla 10.2b(4) no permite a un jugador tener a su *Caddie* parado deliberadamente en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola por cualquier motivo cuando el jugador comienza a tomar el *Stance* para el *Golpe*. La referencia a "el *Golpe*" significa el *Golpe* que realmente se realiza.

   El jugador comienza a tomar el *Stance* para el *Golpe* que se realiza realmente cuando tiene al menos un pie en posición para ese *Stance*.

   Si un jugador se retira del *Stance*, no ha tomado un *Stance* para el *Golpe* que realmente se realiza, y el segundo punto de la Regla 10.2b (4) no se aplica.

   Por lo tanto, si un jugador toma un *Stance* cuando el *Caddie* está parado deliberadamente en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola, no hay penalización bajo la Regla 10.2b (4) si el jugador se retira del *Stance* y no comienza a tomar un *Stance* para el *Golpe* que realmente se realiza hasta que el *Caddie* se haya movido de esa posición. Esto se aplica en cualquier parte del *Campo*.

   Retirarse significa que los pies o el cuerpo del jugador ya no están en una posición en la que se pueda brindar una orientación útil para apuntar a la *Línea de Juego* pretendida. (Añadido 02/2019)
2. **Ejemplos de *Caddie* No Colocado Deliberadamente Detrás de la Bola Cuando el Jugador Comienza a Tomar el *Stance* para el *Golpe*:**

La Regla 10.2b(4) no permite a un jugador tener a su *Caddie* parado deliberadamente en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola por cualquier motivo cuando el jugador comienza a tomar un *Stance* para el *Golpe*.

El uso del término "deliberadamente" requiere que el *Caddie* sea consciente de que (1) el jugador está comenzando a tomar un *Stance* para el *Golpe* que va a jugar, y (2) está parado en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola.

Si el *Caddie* no es consciente de ninguna de estas dos cosas, la acción del *Caddie* no es deliberada y la Regla 10.2b (4) no se aplica.

Ejemplos de cuando la acción de un *Caddie* no se considera deliberada incluyen cuando:

El *Caddie* está rastrillando un *Búnker* o realizando alguna acción similar para cuidar el *Campo* y no es consciente de que lo está haciendo en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola.

- El jugador realiza un *Golpe* y la bola va a reposar cerca del *Hoyo*, el jugador se acerca y la emboca mientras el *Caddie* no se da cuenta de que está parado en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola.
- El *Caddie* está parado en una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola pero, cuando el jugador se mueve para comenzar a tomar un *Stance*, el *Caddie* está de espaldas al jugador o mirando en una dirección diferente y no sabe que el jugador ha comenzado a tomar su *Stance*.
- El *Caddie* está ocupado en una tarea (como comprobar una distancia) y no es consciente de que el jugador ha comenzado a tomar el *Stance*.

Pero, en los ejemplos anteriores, cuando el *Caddie* se da cuenta de que el jugador ya ha comenzado a tomar un *Stance* para el *Golpe* que se va a jugar y está parado en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola, el *Caddie* debe hacer todos los esfuerzos necesarios para apartarse de ese lugar.

Acciones habituales que los *Caddie*s realizan no relacionados con el jugador que se está preparando para la bola, como mirar si el palo de un jugador golpea un árbol, si el jugador tiene interferencia de un camino o sosteniendo un paraguas sobre la cabeza de un jugador antes del *Golpe*, no se tratan como acciones deliberadas según la Regla 10.2b (4). Después de ayudar al jugador con tal acto, no hay penalización siempre que el *Caddie* se retire antes de que se realice el *Golpe*.

Si el jugador o el *Caddie* están intentando eludir el propósito principal de la Regla 10.2b (4), que es garantizar que apuntar al objetivo deseado es un desafío que el jugador debe superar solo, las acciones del *Caddie* serán consideradas como deliberadas. (Añadido 02/2019)

3. **Ayuda de Alineación Antes de que el Jugador Comience a Tomar un *Stance* para el *Golpe*:**
La Interpretación 10.2b (4) /1 explica que el propósito principal de la Regla 10.2b (4) es

DIAGRAMA 10.2b: CADDIE PARADO EN UN LUGAR EN O CERCA DE LA LINEA DE JUEGO DETRÁS DE LA BOLA

Permitido	No Permitido
	
El caddie no está parado en un lugar en o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola cuando el jugador comienza a tomar el stance para el golpe y, siempre que el caddie no se mueva a dicha posición antes de que el golpe sea realizado , no hay infracción a la Regla 10.2b(4).	El caddie está parado en un lugar en o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola cuando el jugador comienza a tomar el stance para el golpe, por consiguiente hay una infracción a la Regla 10.2b(4).

garantizar que apuntar al objetivo deseado es un desafío que el jugador debe superar solo.

En una situación en la que un jugador aún no ha comenzado a tomar su *Stance* para el *Golpe*, pero:

- los pies o el cuerpo del jugador están cerca de una posición en la que se podría dar una orientación útil para apuntar y
- el *Caddie* está parado deliberadamente en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola, se considera que el jugador ha comenzado a tomar un *Stance* para el *Golpe* (aunque sus pies no están en esa posición) sólo si el *Caddie* da ayuda al jugador para alinearse.

Si se proporciona ayuda para la alineación, pero el jugador se retira antes de ejecutar el *Golpe* y el *Caddie* se aparta de detrás de la *Línea de Juego*, no hay infracción de la Regla. Esto se aplica en cualquier parte del *Campo*.

La ayuda de alineación incluye cuando el *Caddie* brinda ayuda colocándose detrás del jugador y se retira sin decir nada pero, haciendo eso, está dando una indicación al jugador de que está apuntando correctamente al objetivo deseado. (Añadido 02/2019)

Regla 10.2b(4) Interpretaciones:

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

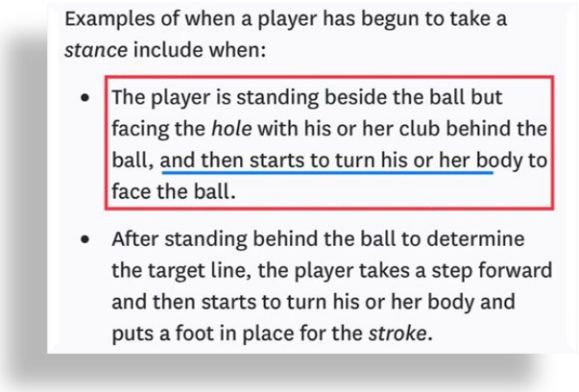
La Regla 10.2b(4) no permite a un jugador a que su *Caddie* permanezca detrás de él deliberadamente cuando el jugador comienza a tomar su *Stance* porque apuntar al objetivo previsto es uno de los retos a los que el jugador debe enfrentarse el solo.

No existe un procedimiento establecido para determinar cuando un jugador ha empezado a adoptar un *Stance* ya que cada jugador tiene su propia rutina de preparación. Sin embargo, si un jugador tiene sus pies o el cuerpo próximos a una posición donde se pudiera dar una indicación útil para apuntar al objetivo previsto, debería decidirse que el jugador ha comenzado a tomar un *Stance*.

Los ejemplos de cuando un jugador ha comenzado a tomar un *Stance* incluyen cuando:

• El jugador está colocado al lado de la bola, pero encarando al *Hoyo* con su palo detrás de la bola y entonces empieza a girar el cuerpo para encarar la bola.

• Después de colocarse detrás de la bola para determinar la línea del objetivo, el jugador da un paso adelante y entonces empieza a girar su cuerpo y pone un pie en posición para el *Golpe*.


Examples of when a player has begun to take a *stance* include when:

- The player is standing beside the ball but facing the *hole* with his or her club behind the ball, and then starts to turn his or her body to face the ball.
- After standing behind the ball to determine the target line, the player takes a step forward and then starts to turn his or her body and puts a foot in place for the *stroke*.

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

Un jugador no debe realizar un *golpe*:

- Mientras recibe ayuda física de su *caddie* o de cualquier otra persona, o
- Con su caddie o cualquier otra persona u objeto deliberadamente posicionado para.
  - Eliminar distracciones, o
  - Dar protección de los rayos de sol, la lluvia, el viento u otros elementos.

Esta Regla no prohíbe a un jugador:

- Llevar a cabo acciones para protegerse de los elementos mientras realiza un *golpe*, como usar ropa protectora o sujetar un paraguas sobre su propia cabeza, o
- Pedir a cualquier otra persona, que no haya sido colocada deliberadamente por el jugador, que permanezca en su posición o que se retire de donde está (como cuando un espectador proyecta una sombra sobre la bola del jugador).

Penalización por Infringir la Regla 10.2: *Penalización General*

Regla 10.2b(5) Interpretaciones:

10.2b(5)/1 El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Estaba Colocada Deliberadamente Que Se Mueva o Que Permanezca en el Sitio

Aunque un jugador no puede colocar un objeto o a una persona con el propósito de bloquear la luz solar de la bola, el jugador sí puede pedirle a una persona (como un espectador) que esté ya en una posición, que no se mueva, de forma que la sombra permanezca sobre la bola, o que se mueva, para que su sombra no esté en la bola.

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

Aunque un jugador no puede mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe* para protegerse de los elementos, sí puede vestir ropa de protección para protegerse de éstos.

Por ejemplo, si la bola de un jugador va a reposar justo al lado de un cactus, infringiría la Regla 8.1a (Acciones Que Mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe*) si colocara una toalla sobre el cactus para mejorar el área del *Stance* que desea adoptar. Sin embargo, el jugador se puede envolver una toalla alrededor de su cuerpo para protegerse del cactus.



Consejo y Otra Ayuda – R 10.2

- Limitaciones al *Consejo* y ayuda que un jugador puede tener
- No puede dar *Consejo*
- No puede pedir *Consejo* a nadie excepto a su *Caddie*
- No puede tocar *Equipamiento*s de otros jugadores para obtener información





NOTAS: *Consejo*

- En el juego del golf la estrategia y la táctica son retos fundamentales para el jugador.
- Limites sobre *Consejo* y ayuda que un jugador puede obtener durante una *Vuelta*.
- Durante una *Vuelta* un jugador no debe:
  - Tocar el *Equipamiento* de otro jugador para obtener información (i.e. mover una toalla para ver que palo ha utilizado otro jugador)

124 In stroke play, two players are sharing the same *Caddie*. There is no restriction with what they may ask the *Caddie* or the advice he may give to them. True or False?

124 Answer: True. Interpretation 10.2a.1.

124 Note: When a *Caddie* is being shared by more than one player any of the players sharing that *Caddie* may seek information from them.

125 A player can get a general penalty if during their round they keep getting unsolicited advice from a spectator. True or False?

125 Answer: True. Interpretation 10.2a/2.

125 Note: In this circum*Stance*, the player must try to stop that person from giving advice. If they do not do so, they are treated as asking for that advice.

Q.11 Un jugador recibe una penalización si mueve la capucha impermeable que cubre los palos de otro jugador para ver qué palo está usando desde el lugar de salida de un *Hoyo* de par 3. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2a.

Q.122 Durante una *Vuelta*, un jugador puede dar *Consejo* a un jugador en la competición que está jugando con un grupo diferente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.2a.

Q.369 Mientras espera para dar el primer *Golpe* desde el primer *Área de Salida*, un jugador le pide al profesional del Club *Consejos* de *swing* que puede usar durante su *Vuelta*. Esto recibe una *Penalización General* ya sea que el profesional asesore o no. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.2a.

Q.539 Un jugador le dice a otro jugador, "No tienes ningún tiro en absoluto. Si yo fuera tú, consideraría la bola injugable". El jugador que hace la declaración obtiene una penalización de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2a y Definición de *Consejo*.

27. En un *Match Play*, A ha embocado Cuando B se está preparando para patear y empatar el *Hoyo*, A da *Consejo* a B sobre la *Línea de Juego* de B. A infringe las Reglas pero el *Hoyo* queda empatado porque A ya había ganado medio punto.

Falso. R 10.2a

6. La bola del jugador B estaba en un mal lie. B estaba deliberando qué acción tomar cuando el jugador A, su *Marcador*, dijo: "No tienes ningún tiro. Si yo fuera tú, consideraría la bola injugable. "¿Cuál es el ruling?

D) Como la sugerencia de A podría haber influido en B "para determinar su juego", constituye un *Consejo* y A es penalizado con dos *Golpes*. B no está penalizado.
E) A es penalizado con dos *Golpes* por dar *Consejo* y, si B sigue ese *Consejo*, también incurrirá en una penalización de dos *Golpes*.
F) A proporcionó a B información sobre las Reglas y, por lo tanto, no incurren en penalización ninguno de los jugadores.

A) R 10.2a; Interpretación *Consejo*/1

Q.186 Un jugador puede pedirle a un espectador que camine hacia adelante a una posición donde pueda actuar como un *Marcador* que muestre la *Línea de Juego* hasta el *Green*, que no se puede ver desde donde está su bola, siempre que se aleje antes de realizar el *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2b (1).

Q.322 Cuando se enfrenta con un tiro ciego sobre una colina, un jugador puede caminar hacia adelante y colocar y dejar una toalla en el suelo para señalar su *Línea de Juego*, siempre que no retrasen indebidamente el juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.2b (1).

Q.69 Un jugador puede colocar su bolsa de golf justo al lado del *Green* para mostrar la *Línea de Juego* de su putt desde el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.2b (2).

Q.388 Un jugador o su *Caddie* pueden tocar el *Green* con el extremo de un *Asta de la Bandera* para señalar la *Línea de Juego* del jugador para una bola en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2b (2).

Q.495 En una competición de *Stroke Play* individual, antes de que se realice un *Golpe* a una bola en el *Green*, solo el jugador y su *Caddie* pueden señalar la *Línea de Juego* del jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2b (2)

64. Al señalar la *Línea de Juego*, un *Caddie* sacó un insecto del borde del *Hoyo* y tocó el interior de *Hoyo*. El jugador incurre en la *Penalización General*.

Falso. R 10.2b (2)

90. En un match Four Ball, A-B forman un *Bando*. A toca el *Green* para señalar la *Línea de Juego* para el putt de B sin mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe*. El punto que A toca también está en la *Línea de Juego* de A. No hay penalización para ninguno de los jugadores.

Verdadero. R 10.2b (2)

126 A player stands behind their putter to line up a putt, then holds the club stationary while they walk around it to take a *Stance*. They get a penalty as players are not allowed to set down an object to help them take a *Stance*. True or False?

126 Answer: false. Interpretation 10.2b(3)/1.

126 Note: Players are allowed to set their clubhead on the ground behind their ball to help them take a *Stance*.

Q.589 Un jugador no puede colocar un palo o cualquier otro objeto, para ayudar a alinear sus pies o cuerpo antes de ejecutar un *Golpe* en cualquier lugar del recorrido. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2b (3).

8. Un jugador puede colocar un palo en el suelo durante el *Golpe* para ayudarse en la alineación.

Falso.R 10.2b (3)

***Caddie* situándose detrás de la bola– R 10.2**

- Cuando el jugador comienza a adoptar la colocación para el *Golpe* y hasta que ejecuta el *Golpe*
  - El *Caddie* no debe situarse Deliberadamente sobre o cerca de la extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola. No puede evitar la penalización aunque se retire.
  - Excepto en el *Green*, donde no hay penalización si se retira antes del *Golpe*



NOTAS: Restricciones en la colocación del *Caddie* detrás del jugador

La tilde y la cruz en el video no están colocadas para mostrar cuando ocurre la infracción. Solamente indican lo que está permitido y lo que no.

127 A *Caddie* is standing immediately behind their player while they survey their intended stroke. The player takes a step forward, turns their body and puts a foot in place for their stroke. They get a penalty, as by these actions they are considered to have taken their *Stance*. True or False?

127 Answer: True. Interpretation 10.2b(4)/1.

127 Note: If a player has their feet or body close to a position where useful guidance on aiming at the intended target could be given by their *Caddie* positioned behind them, it should be decided that they have begun to take their *Stance* and get the penalty.

Q.97 Un *Caddie* no puede ayudar a su jugador a alinearse parado detrás de ellos mientras se preparan para realizar su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2b (4).

Q.408 En el *Green*, un jugador se detiene en una extensión de la línea de putt de su *Compañero* en un Four-Ball mientras toma su *Stance*. El jugador que hace el putt puede evitar recibir una penalización alejándose de su postura y no retomándola hasta que su *Compañero* se haya apartado de la línea. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 10.2b (4) y la R 23.5a.



ooooooooooooooooooOOOOOoooooooooooooooooo

De: Federación Gallega de Golf [mailto:fggolf@fggolf.com]
Enviado el: viernes, 08 de febrero de 2019 14:25
Para: 'Ángeles (Federación Gallega de Golf)'
Asunto: RV: ACLARACIÓN REGLA 10.2b SOBRE TOMAR EL *STANCE*

Buenos días,

Como era de esperar se están produciendo aclaraciones por parte del R&A y la USGA sobre situaciones que se van produciendo, cosa normal cuando ha habido un cambio tan profundo en las Reglas.

Dada la importancia y la practicidad en su aplicación, os adjunto la nota emitida el día 6 sobre el significado de "Comienza a Tomar el *Stance* para el *Golpe*"

Espero os ayude!

Pablo Chaves Puch
Presidente *Comité* Técnico de Reglas
REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE GOLF
c/ Arroyo del Monte, 5 • 28035 Madrid
T. (+34) 91 376 91 30 • F. (+34) 91 556 32 90
rfegolf@rfegolf.es • www.rfegolf.es

Aclaraciones en la Aplicación de la Regla 10.2b(4)

6 de Febrero de 2019

Regla 10.2b(4)

1. Significado de "Comienza a Tomar el *Stance* para el *Golpe*"

La Regla 10.2b(4) no permite a un jugador tener a su *Caddie* parado deliberadamente en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola por cualquier motivo cuando el jugador comienza a tomar el *Stance* para el *Golpe*. La referencia a "el *Golpe*" significa el *Golpe* que realmente se realiza.

El jugador comienza a tomar el *Stance* para el *Golpe* que se realiza realmente cuando tiene al menos un pie en posición para ese *Stance*.

Si un jugador se retira del *Stance*, no ha tomado un *Stance* para el *Golpe* que realmente se realiza, y el segundo punto de la Regla 10.2b(4) no se aplica.

Por lo tanto, si un jugador toma un *Stance* cuando el *Caddie* está parado deliberadamente en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola, no hay penalización bajo la Regla 10.2b(4) si el jugador se retira del *Stance* y no comienza a tomar un *Stance* para el *Golpe* que

realmente se realiza hasta que el *Caddie* se haya movido de esa posición. Esto se aplica en cualquier parte del *Campo*.

Retirarse significa que los pies o el cuerpo del jugador ya no están en una posición en la que se pueda brindar una orientación útil para apuntar a la línea de tiro pretendida. (Añadido 02/2019)

2. Ejemplos de *Caddie* No Colocado Deliberadamente Detrás de la Bola Cuando el Jugador Comienza a tomar el *Stance* para el *Golpe*:

La Regla 10.2b(4) no permite a un jugador tener a su *Caddie* parado deliberadamente en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola por cualquier motivo cuando el jugador comienza a tomar un *Stance* para el *Golpe*.

El uso del término "deliberadamente" requiere que el *Caddie* sea consciente de que (1) el jugador está comenzando a tomar un *Stance* para el *Golpe* que va a jugar, y (2) está parado en o cerca de una extensión del *Línea de Juego* detrás de la bola.

Si el *Caddie* no es consciente de ninguna de estas dos cosas, la acción del *Caddie* no es deliberada y la Regla 10.2b(4) no se aplica.

Ejemplos de cuando la acción de un *Caddie* no se considera deliberada incluyen cuando:

- El *Caddie* está rastrillando un *Búnker* o realizando alguna acción similar para cuidar el *Campo* y no es consciente de que lo está haciendo en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola.
- El jugador realiza un *Golpe* y la bola va a reposar cerca del *Hoyo* y el jugador se acerca y golpea la bola al *Hoyo* mientras el *Caddie* no se da cuenta de que está parado en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola.
- El *Caddie* está parado en una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola pero, cuando el jugador se mueve para comenzar a tomar un *Stance*, el *Caddie* está de espaldas al jugador o mirando en una dirección diferente y no sabe que el jugador ha comenzado a tomar su *Stance*.
- El *Caddie* está ocupado en una tarea (como comprobar una distancia) y no es consciente de que el jugador ha comenzado a tomar el *Stance*.

Pero, en los ejemplos anteriores, cuando el *Caddie* se da cuenta de que el jugador ya ha comenzado a tomar un *Stance* para el *Golpe* que se va a jugar y está parado en o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la bola, el *Caddie* necesita hacer todos los esfuerzos para apartarse de ese lugar.

Actos comunes que los *Caddie*s realizan no relacionados con el jugador que se está preparando para la bola, como mirar si el palo de un jugador golpea un árbol, si el jugador tiene interferencia de un camino o sosteniendo un paraguas sobre la cabeza de un jugador antes del *Golpe*, no se tratan como acciones deliberadas según la Regla 10.2b(4). Después de ayudar al jugador con tal acto, no hay penalización siempre que el *Caddie* se retire antes de que se realice el *Golpe*.

Si el jugador o el *Caddie* están intentando eludir el propósito principal de la Regla 10.2b(4), que es garantizar que apuntar al objetivo deseado es un desafío que el jugador debe superar solo, las acciones del *Caddie* serán consideradas como deliberadas. (Añadido 02/2019)

Rule 10:

Rule 10.2:

10.2b/1 – Use of Self-Standing Putter for Alignment Help is Not Allowed

[Note: A delay of implementation is in effect until January 1, 2025 that applies to certain uses of self-standing putters. For more information, see Clarification 10.2b(3)/2] (Added December 2022)

10.2b(3)/1 – Setting Clubhead on Ground Behind Ball to Help the Player Take a Stance is Allowed

[Note: A delay of implementation is in effect until January 1, 2025 that applies to certain uses of self-standing putters. For more information, see Clarification 10.2b(3)/2] (Added December 2022)

10.2b(3)/2 – Delay of Implementation for Certain Uses of Self-Standing Putters

A two-year delay of implementation in relation to certain uses of self-standing putters under Rule 10.2b(3) is in effect as follows:

- Until January 1, 2025, a player may use a self-standing putter by setting it down right behind or right next to the spot on which the ball came to rest to help aim or to take a *stance* or position their feet.
- From January 1, 2025, Rule 10.2b(3) will apply to self-standing putters and the acts described in the previous paragraph will no longer be allowed. But a player will still be allowed to use a self-standing putter that conforms to the Rules to make a *stroke* or take other actions allowed by the Rules. (Added December 2022)

Comenzar a Tomar el *Stance*

R 10.2b(4), Interpretación 10.2b(4)/1

No hay un procedimiento establecido para determinar cuándo un jugador ha comenzado a tomar un *Stance* dado que cada jugador tiene su propia rutina preparatoria. Sin embargo, si un jugador tiene sus pies cerca de una posición que podría dar orientación útil para apuntar al objetivo pretendido, debería decidirse que el jugador ha comenzado a tomar su *Stance*. Ejemplos de cuando un jugador ha comenzado a tomar un *Stance* incluyen cuando:

- El jugador está parado junto a la bola, con su palo detrás de ella y de cara al *Hoyo*, y luego comienza a mover su cuerpo para enfrentar la bola.
- Después de pararse detrás de la bola para determinar la línea hacia el objetivo, el jugador da un paso adelante y mueve su cuerpo para poner un pie en posición para el *Golpe*.

128 A player tees their ball in a teeing area. They notice that a marshal's shadow is conveniently blocking the sunlight from where their ball is teed. They are not allowed to ask the marshal to stay still until after they have made their stroke. True or False?

128 Answer: False. Interpretation 10.2b(5)/1.

128 Note: The player may ask the marshal to move or remain in place during the stroke, providing they had not been deliberately positioned by them.

129 On a dry, sunny day a player's ball lies close to a prickly cactus. They put on their wet suit trousers to protect their legs before making their stroke. They get a general penalty. True or False?

129 Answer: False. Interpretation 10.2b(5)/2

129 Note: Although a player must not improve conditions affecting their stroke to protect against the elements, they may wear protective clothing to protect against the elements.

Q.480 Bajo la lluvia torrencial, un jugador puede pedirle a un espectador que sostenga un paraguas sobre ellos y su bola mientras se alinea y se prepara para ejecutar un putt. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.2b (5).

8. Un jugador no debe poner su bolsa de golf paralela a la *Línea de Juego* en el *Green* para proteger la línea del viento durante un *Golpe*; sin embargo, no hay penalización si la bolsa se retira antes de que ejecute el *Golpe*.

Verdadero. R 10.2b (5)

2. RULE 4.3a(5) and RULE 10.2b(5)

After playing two strokes in heavy rain, a player's ball lies on the putting *Green*. During the stroke of the first putt, a coach holds an umbrella over the player's head. For the second putt that is holed, since the grip of the putter is wet, the player wraps a towel around the grip. What is the player's Resultado for the hole?

A. 4.

B. 6.

C. 8.

D. Disqualification.

Answer is B. There are two issues here:

(1) A player must not make a stroke while getting physical help from any other person, Rule 10.2b(5). There is a penalty of two strokes.

(2) The player is allowed to wrap a towel around the grip to help with gripping the club, Rule 4.3a(5). There is no penalty.

Consequently, the player made a total of four strokes with the ball in play and gets a penalty of two strokes for a Resultado of six for the hole.

RESUMEN Ayuda en la *Línea de Juego* (R10.2b)

Desde NO *Green* Indicando *Línea de Juego* (1) El Jug puede colocar a cualquier Persona u Objeto en o cerca de la Linea de Juego pero retirarlo antes de ejecutar el G

Desde *Green* Indicando *Línea de Juego* (2) antes de el G sólo el Jug o su *Caddie* pueden indicar la Linea de Juego tocando el *Green* pero no pueden colocar objetos aunque se quiten. Mientras se ejecuta el G el *Caddie* no se colocará en o cerca de la *Línea de Juego* deliberadamente (excp atendiendo el *Asta de la Bandera*)

Restricciones del *Caddie* colocado detrás de Jug (4) Cuando el Jug comienza a tomar su *Stance* y hasta el G, el *Caddie* no se colocará deliberadanmente sobre o cerca de una extensión de la *Línea de Juego* detrás de la Bola. Si elJug toma su *Stance* ya no evita la penalización aunque se retire del *Stance* salvo que lo haga en *Green* y comienza a tomar el *Stance* lo de nuevo cuando el *Caddie* se ha movido a otra posición.

10.3 *Caddies*

Propósito. El jugador puede tener un *Caddie* para llevarle los palos, darle *Consejo* y otra ayuda durante la *Vuelta*, pero existen límites respecto a lo que el *Caddie* tiene permitido hacer. El jugador es responsable de las acciones del *Caddie* durante la *Vuelta* y será penalizado si el *Caddie* infringe las Reglas.

10.3a El *Caddie* Puede Ayudar al Jugador Durante la *Vuelta*

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

Un jugador puede tener un *Caddie* para llevar, transportar y manipular sus palos, dar *Consejo* y ayudarle de otras maneras permitidas durante la *Vuelta*, **pero** con estas limitaciones:

- El jugador no debe tener más de un *Caddie* a la vez.
- El jugador puede cambiar *Caddie*s durante la *Vuelta*, **pero** no lo puede hacer de forma temporal con el único propósito de pedir *Consejo* al nuevo *Caddie*.

Tenga o no tenga el jugador un *Caddie*, cualquier otra persona que camina o conduce junto al jugador o que lleva otras cosas para él (como un traje de agua, paraguas o comida y bebida) no es el *Caddie* del jugador, a menos que esta persona esté designada por el jugador o también le lleve, transporte o manipule los palos.

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

Cuando hay un problema de Reglas sobre una acción específica realizada por un *Caddie* compartido y hay que decidir para qué jugador se hizo la acción:

- Si la acción del *Caddie* fue efectuada cumpliendo una instrucción específica de uno de los jugadores que lo comparten, la acción fue realizada para ese jugador.
- Si ninguno de los jugadores específicamente pidió la acción, se considera que la acción fue para el jugador, de los que comparten el *Caddie*, cuya bola estaba involucrada.
- Si ninguno de los jugadores que comparten el caddie ordenó específicamente la acción del caddie, y ninguna de las bolas de esos jugadores estuvo involucrada, todos los jugadores que comparten el caddie incurren en la penalización.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo H-1 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo u obligando el uso de *caddies* o restringiendo la elección de *caddie* por parte del jugador)

Ver Regla 25.2, 25.4 y 25.5 (los jugadores con ciertas discapacidades puede recibir también ayuda de un asistente).

Penalización por Infringir la Regla 10.3a:

- El jugador incurre en la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* en el que es ayudado por más de un *Caddie* a la vez.
- Si la infracción se produce o continúa entre el juego de dos *Hoyos*, el jugador incurre en la ***Penalización General*** en el siguiente *Hoyo*.

Regla 10.3a Interpretaciones:

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

Un jugador cuyos palos son transportados en un coche de golf motorizado, que él mismo está conduciendo, está autorizado a contratar a una persona para llevar a cabo las demás tareas de un *Caddie*, y a esta persona se le considerará un *Caddie*.

Este acuerdo está permitido siempre y cuando el jugador no haya contratado también alguna otra persona para que conduzca el coche.

En tal caso, el conductor del coche también es un *Caddie* ya que está transportando los palos del jugador y el jugador incurre en una penalización bajo la Regla 10.3a (1) por tener más de un *Caddie*.

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

Un jugador en una competición puede ejercer de *Caddie* de otro jugador en la misma competición, excepto cuando el jugador está jugando su *vuelta* o cuando una Regla Local prohíba al jugador ejercer de *Caddie*.

Por ejemplo:

• Si dos jugadores están jugando en la misma competición, pero en horarios diferentes en el mismo día, están autorizados a ejercer de *Caddie* entre sí.

• En *stroke play*, si un jugador de un grupo se retira durante una vuelta, puede ejercer de *Caddie* de otro jugador del grupo.

10.3b Qué Puede Hacer un *Caddie*

Estos son ejemplos de lo que puede y no puede hacer un *Caddie*:

(1) Acciones Siempre Permitidas

Un *Caddie* puede realizar siempre estas acciones cuando estén permitidas por las Reglas:

- Llevar, transportar y manipular los palos del jugador y otro *Equipamiento* (incluyendo conducir un coche de golf o tirar de un carro).
- Buscar la bola del jugador (Regla 7.1)
- Dar información, *Consejo* y otra ayuda antes de ejecutar el *Golpe* (Reglas 10.2a y 10.2b).
- Alisar *Búnkers* o realizar otras acciones para el cuidado del *Campo* (Reglas 8.2 Excepción, 8.3 Excepción, y 12.2b (2) y (3)).
- Quitar arena y tierra suelta y reparar daños en el *Green* (Regla 13.1c).
- Quitar o atender *el Asta de la Bandera* (Regla 13.2b).
- Levantar la bola del jugador una vez que sea razonable concluir (por ejemplo, a partir de una acción o declaración) que el jugador va a tomar alivio bajo una Regla (Regla 14.1b).

- Marcar la posición de la bola del jugador, levantarla y reponerla en el green (Reglas 14.1b Excepción y 14.2b).
- Limpiar la bola del jugador (Regla 14.1c).
- Quitar *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucciones Movibles* (Regla 15.1 y 15.2).

(2) Acciones Permitidas Sólo con la Autorización del Jugador

Un *Caddie* puede realizar estas acciones sólo cuando las Reglas permiten tomarlas al jugador y sólo con la autorización de este (que debe darse específicamente cada vez y no de forma general para la *Vuelta*).

- Restaurar las condicioness que han sido empeoradas después de quedar en *reposo* la bola del jugador (Regla 8.1d).
- Cuando la bola del jugador reposa en cualquier lugar que no sea el *Green*, levantar la bola del jugador bajo una Regla que requiere que sea *repuesta* o después de que el jugador ha decidido tomar alivio bajo una Regla (Regla 14.1b).

Regla 10.3b(2) Aclaraciones:

1. *Caddie* Puede Levantar la Bola Cuando el Jugador Tomará Alivio:

Siempre que sea razonable concluir que el jugador está tomando alivio bajo una Regla, se considera que su *Caddie* está recibiendo autorización para levantar la bola y puede hacerlo sin penalización. (Añadido 12/2018)

(3) Acciones no Permitidas

Un *Caddie* no puede hacer estas acciones para el jugador:

- Conceder un *Golpe*, *Hoyo* o el match al *Contrario* o acordar con el *Contrario* sobre el resultado del match (Regla 3.2).
- *Reponer* una bola, salvo que el *Caddie* la hubiera levantado o *movido* (Regla 14.2b).
- *Dropar* o colocar una bola en un *Área de Alivio* (Regla 14.3).
- Decidir aliviarse bajo una Regla (como considerar una *bola injugable* bajo la Regla 19 o aliviarse de una *Condición Anormal del Campo* o *Área de Penalización* bajo la Regla 16.1 o 17); el *Caddie* puede aconsejarle al jugador que lo haga, pero el jugador debe tomar la decisión.

10.3c El Jugador es Responsable de Las Acciones de Su *Caddie* e Infracciones de las Reglas

Un jugador es responsable de las acciones de su *Caddie* durante una *Vuelta* y mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a, pero no antes o después de una *Vuelta.*

Si la acción del *Caddie* infringe una Regla o la infringiría si esa misma acción la hiciese el jugador, el jugador incurre en la penalización de esa Regla.

Cuando la aplicación de una Regla depende de si el jugador era conocedor de ciertos hechos, el conocimiento del jugador es tratado como que incluye cualquier cosa conocida por su *Caddie*.



Q.59 Un jugador puede tener una persona para aconsejarle sobre la elección de un palo y la *Línea de Juego* y otra persona para llevar sus palos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.3a (1).

Nota: Ambas personas actúan como *Caddie*s y un jugador puede tener un *Caddie* para llevar, transportar y manipular sus palos, dar *Consejo* y ayudarle de otras maneras permitidas durante la *Vuelta*, pero con estas limitaciones:

El jugador no debe tener más de un *Caddie* a la vez.

El jugador puede cambiar *Caddie*s durante la *Vuelta*, pero no lo puede hacer de forma temporal con el único propósito de pedir *Consejo* al nuevo *Caddie*.

36. Cualquier persona que camina o conduce junto con el jugador y lleva cosas como un traje de lluvia, paraguas o comida no es el *Caddie* del jugador a menos que el jugador lo designe o también le lleve, transporte o maneje los palos.

Verdadero. R 10.3a (1)

9.- Un jugador puede emplear dos *Caddie*s al mismo tiempo durante una vuelta.

Falso. R 10.3a (1)

31.- Un jugador puede emplear dos *Caddie*s al mismo tiempo durante una vuelta.

Falso. R 10.3a (1)

Q.385 Un *Caddie* puede ser compartido entre dos jugadores y puede darles *Consejos* a ambos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.3a (2).

13. Se permite que el mismo *Caddie* sea empleado por más de un jugador.
Falso. R 10.3a (2)

130 A player whose clubs are being carried on their golf cart may employ someone to perform all the other duties of a *Caddie* and that person is considered to be a *Caddie*. True or False?

130 Answer: True. Interpretation 10.3a/1.

130 Note: This arrangement is allowed provided the player has not also hired someone else to drive the cart, which would mean that the player had two *Caddie*s, in breach of Rule 10.3a(1).

131 A player who is playing in a stroke play competition in the afternoon may *Caddie* for another player in the same competition who is playing in the morning. True or False?

131 Answer: True. Interpretation 10.3a/2.

131 Note: A player may act as a *Caddie* for another player when not playing their round.

132 In stroke play, frustrated at having lost several balls a player withdrew from the competition mid-round. They may not start *Caddie*ing for another player in the same group. True or False?

132 Answer: False. Interpretation 10.3a/2.

132 Note: A player may act as a *Caddie* for another player when not playing their round.

38. En el *Juego por Golpes*, un jugador completa el juego de los primeros cuatro *Hoyos* de su vuelta empleando dos *Caddie*s. Al caminar hacia el *Área de Salida* del quinto *Hoyo*, se le dice que esto no está permitido e Interrumpe el empleo de uno de los *Caddie*s. El jugador incurre en la *Penalización General* en cada uno de los primeros cinco *Hoyos*.

Verdadero. R 10.3a

14. A un *Caddie* siempre se le permite dar *Consejos* a sus jugadores.
Verdadero. R 10.3b (1)

34. A un *Caddie* compartido siempre se le permite dar *Consejos* a sus jugadores.

Verdadero. R 10.3b (1).

Q.121 Sin obtener la autorización del jugador a su *Caddie* se le permite que marque, levante, limpie y reemplace su bola en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.3b (2).

Q.341 Un *Caddie* no puede *Reponer* una bola en el *Green* bajo ninguna circunstancia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.3b (3).

Nota: Un *Caddie* puede *Marcar* la bola del jugador, levantarla y *Reponer*la en el *Green* – (R 14.1b Excepción y 14.2b).

Q.370 Un *Caddie* puede aconsejar a su jugador sobre la elección de un palo, haciendo *Golpes* y líneas para poner. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Caddie* y R 10.3b.

Q.570 No se permite que un *Caddie* conceda un *Golpe*, un *Hoyo* o el partido al *Contrario*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 10.3b (3).

Q.339 Si la acción de un *Caddie* infringe una R que también infringiría su jugador, el jugador solo recibe la penalización si era consciente de la infracción. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.3c.

5. Un jugador es penalizado si su *Caddie* da información incorrecta en cuanto al número de *Golpes* que el jugador ha hecho y el error no se corrige antes de que el *Contrario* ejecute su siguiente *Golpe*.

Verdadero. R 3.2d (1); R 10.3c



RULE 11 Ball in Motion Accidentally Hits Person, Animal or Object; Deliberate Actions to Affect Ball in Motion

Regla 11 Bola en Movimiento Accidentalmente golpea a una Persona, *Animal* u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar una Bola en Movimiento

Propósito: La Regla 11 describe lo que hay que hacer si la bola en movimiento del jugador golpea a una persona, *Animal*, *Equipamiento* o cualquier otra cosa en el *Campo*. Cuando esto ocurre accidentalmente, no hay penalización y el jugador debe normalmente aceptar esta circunstancia, sea favorable o no, y jugar la bola desde donde queda en reposo. Esta Regla también restringe las acciones que un jugador puede llevar a cabo deliberadamente para afectar dónde podría ir a reposar cualquier bola en movimiento.

Esta Regla se aplica siempre a una *Bola en Juego* y en movimiento (ya sea después de un *Golpe* o de otra manera), **excepto** cuando una bola ha sido *dropada* en un *Área de Alivio* y aún no ha llegado a quedar en reposo. Esa situación está cubierta por la Regla 14.3.

11.1 Bola en Movimiento golpea Accidentalmente a una Persona o *Influencia Externa*

11.1a No Hay Penalización para Ningún Jugador

Si la bola en movimiento de un jugador accidentalmente golpea a cualquier persona o *Influencia Externa* :

- No hay penalización para ningún jugador.
- Esto es válido tanto si la bola golpea al jugador, al *Contrario* o a cualquier otro jugador, sus *Caddies* o *Equipamiento*.

Excepción – Bola Jugada en el *Green* en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*): Si la bola en movimiento del jugador golpea a otra bola en reposo en el *Green* y ambas bolas estaban en el *Green* antes del *Golpe*, el jugador incurre en **la *Penalización General* (*dos Golpes de Penalización*).**

11.1b Lugar desde Donde la Bola Debe Ser Jugada

(1) Cuando la Bola Se Juega desde Cualquier Lugar Excepto desde el Green

Si la bola en movimiento de un jugador jugada desde cualquier lugar excepto desde el *Green* golpea accidentalmente a cualquier persona (incluido el jugador) o *Influencia Externa* (incluyendo *equipamiento*), la bola debe normalmente jugarse como reposa. **Pero** si la bola queda en reposo sobre cualquier persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento, el jugador no debe jugar la bola como reposa. En su lugar, el jugador debe aliviarse como sigue:

- Cuando la Bola Queda en Reposo sobre Cualquier Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento Situada En Cualquier Lugar Excepto en el Green. El jugador debe *dropar* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):
  - Punto de Referencia: El punto estimado justo debajo de donde la bola quedó por primera vez en reposo sobre la persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento.
  - Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
  - Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
    - Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
    - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.
- Cuando la Bola Queda en Reposo sobre Cualquier Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento Situada en el Green. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado justo debajo de donde quedó la bola por primera vez en reposo sobre la persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento, usando los procedimientos de reponer una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

(2) Cuando la Bola Es Jugada desde el Green

Si la bola en movimiento de un jugador jugada desde el *green* accidentalmente golpea al jugador o a una *influencia externa*, la bola debe normalmente jugarse como reposa. **Pero** si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento golpeó cualquiera de los siguientes elementos en el *green*, el jugador debe repetir el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde el punto desde donde se realizó ese *golpe* (ver Regla 14.6):

- Cualquier persona distinta a:
  - el jugador, o
  - una persona atendiendo el *Asta de la Bandera* (esto está cubierto por la Regla 13.2b(2), no por esta Regla).
- Una *obstrucción movible* distinta a:
  - el palo utilizado para realizar el *golpe*,
  - un *marcador de bola*, » una bola en reposo (ver Regla 11.1a para ver cuando hay penalización en *stroke play (juego por golpes)*, o
  - un *asta de bandera* (esto está cubierto por la Regla 13.2b(2), no por esta Regla).
- Un *animal* distinto a aquellos definidos como un *impedimento suelto* (como un insecto)

Si el jugador repite el *golpe* pero lo hace desde un *lugar equivocado*, incurre en a ***penalización general*** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe* incurre en la ***penalización general*** y el *golpe* cuenta, pero el jugador no ha jugado desde *lugar equivocado*.

Ver Regla 25.4k (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad asistida, la Regla 11.1b(2) se modifica de manera que si una bola golpea el dispositivo debe jugarse tal como reposa).

Regla 11.1b Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa: Lugar desde Dónde Debe Jugarse la Bola

La Regla 11.1b ha sido reescrita para mayor claridad.

La Regla 11.1b(2) se ha modificado para establecer que si una bola jugada desde el green golpea a un insecto, al jugador o al palo utilizado para realizar el golpe, la bola se juega tal como reposa - el golpe no se repite.

Cómo Proceder Cuando se Debe Repetir el Golpe

Varias Reglas que utilizaban la frase "el golpe no cuenta" (como la Regla 11.1b) han sido modificadas para que el hecho de no repetir un golpe cuando se requiere hacerlo, aunque sigue siendo una infracción de la Regla correspondiente, ya no conlleva la posibilidad de descalificación.

Regla 11.1b Aclaraciones:

1. Cómo Aplicar la Excepción 2 a la Regla 11.1b:

La Excepción 2 a la Regla 11.1b se debe aplicar utilizando el estándar "*Conocido o Virtualmente Cierto*". Por lo tanto, si hay conocimiento o evidencia concluyente de que la bola jugada desde el *Green* Golpeó accidentalmente a una persona, *Animal* u *Obstrucción Movible* en el *Green*, el *Golpe* no cuenta. (Añadido 12/2018)

2. Los Insectos Vivos son *Animales*:

La Excepción 2 a la Regla 11.1b se aplica a los insectos vivos ya que son *Animales*. (Añadido 12/2018)

Regla 11.1b Interpretaciones:

11.1b/1 Jugar desde Donde la Bola Quedo en Reposo Cuando el *Golpe* No Cuenta Es Jugar desde *Lugar Equivocado*

Cuando un *Golpe* es cancelado por un *Contrario* (como bajo la Regla 6.4a(2) – Jugar Fuera de Turno) o no cuenta bajo una Regla (como por la Excepción 2 de la Regla 11.1b – Cuando la Bola Jugada desde el *Green* golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, *Animal* u *Obstrucción Movible* (Incluyendo Otra Bola en Movimiento) en el *Green*), ese *Golpe* se exceptúa del

resultado del jugador, como si nunca se hubiera ejecutado. Si el jugador no *repone* la bola, sino que, en cambio, juega desde donde la bola quedo en reposo, habrá jugado desde un *Lugar Equivocado* y se aplica la Regla 14.7 (Jugar desde *Lugar Equivocado*) ya que el jugador estaba obligado a repetir el *Golpe*.

Por ejemplo, un jugador ejecuta un *Golpe* desde el *Green* que, accidentalmente, golpea un forro de *Hoyo* que se salió del *Hoyo* al quitar el *Asta de la Bandera* (Excepción 2 de la Regla 11.1b). En lugar de *reponer* una bola y repetir el *Golpe*, el jugador juega la bola desde donde fue a reposar. El *Golpe* con la bola que accidentalmente *Golpe*ó el forro del *Hoyo* no cuenta en el resultado del jugador. Sin embargo, al no *reponer* una bola como está obligado, el jugador ha jugado desde *Lugar Equivocado* y se aplica la Regla 14.7.

Esto se aplica también si un jugador juega fuera de turno y el *Golpe* es cancelado por un *Contrario* según la Regla 6.4a(2).

11.1b/2 Qué Hacer Cuando la Bola se Mueve Después de Haber Sido Accidentalmente Desviada o Detenida

Si una bola queda en reposo contra una persona o una *Influencia Externa* después de haber sido desviada o detenida accidentalmente, y la persona o *Influencia Externa* se mueve o es movida, se aplica la Regla 9 y el jugador debe cumplir fielmente la Regla. Sin embargo, no hay penalización bajo la Regla 9 si la bola se *mueve* tras haber quedado en reposo contra una persona o *Equipamiento*.

Ejemplos de dónde no hay penalización incluyen cuando:

- La bola del jugador queda en reposo contra el pie del *Contrario* tras haber sido detenida por él accidentalmente y la bola se *mueve* como resultado de moverse el *Contrario*. El jugador debe *reponer* la bola como requiere la Regla 9.5 pero ni el jugador ni el *Contrario* incurren en penalización.
- La bola del jugador en movimiento es detenida accidentalmente por un palo después de rodar colina abajo y la bola se *mueve* como resultado de quitar el palo. El jugador debe *reponer* la bola como requiere la Regla 9.4 pero no incurre en penalización.

Para otras situaciones cuando una bola es accidentalmente desviada o detenida por una *Influencia Externa* (como un *Animal*), y esa *Influencia Externa* se mueve y provoca que la bola se *mueva*, ver la Regla 9.6 para saber como proceder.

11.1b/3 Qué Hacer Cuando la Bola Jugada desde Cualquier Lugar, Excepto el Green, es Desviada o Cogida por un Animal

Si una bola jugada desde cualquier lugar, excepto el ***green***, está en movimiento y es detenida o desviada por un ***animal*** no hay penalización y la bola debe ser jugada como reposa (ver ***Regla 11.1***).

Pero si un ***animal*** coge una bola en movimiento, la bola ha quedado en reposo sobre el ***animal*** y debe tomarse alivio sin penalización utilizando el punto en el que el ***animal*** cogió la bola como punto de referencia (ver ***Regla 11.1b(1)***).

Por ejemplo, una bola jugada desde el fairway (calle) es cogida por un perro mientras la bola está en movimiento. La bola ha quedado en reposo sobre el ***animal*** en el punto donde el perro cogió la bola.

- Si la bola fue cogida en el fairway (calle), una bola debe ser ***dropada*** dentro de la ***longitud de un palo*** y no más cerca del hoyo que el punto donde la bola fue cogida por el perro en el ***área general***.

- Si la bola fue cogida en el ***green***, se debe colocar una bola en el ***green*** en el lugar estimado donde la bola fue cogida. (Nuevo)



NOTAS: Bola en Movimiento golpea **a una Persona, *Animal* u Objeto– R 11**

- La R 9 trata de bola en reposo
- La R 11 es sobre la bola en Movimiento desviada o detenida por alguna cosa

NOTA SRT: En Enero 2021 se crea un Modelo de Regla Local Modelo D-7 tan deseado por mi para evitar conflictos cuando al patear la bola golpea un insecto y el jugador no lo ve pero su *Compañero* si y le hace cancelar el *Golpe*:

1. La Regla Local D-7 Limita Cuando el *Golpe* Realizado Desde el *Green* Debe Repetirse De Acuerdo con la Excepción 2 a la Regla 11.1b

Regla Local Modelo D-7

"La excepción 2 a la Regla 11.1b se aplica, excepto cuando una bola jugada desde el *Green* accidentalmente golpea:

- El jugador,
- El palo utilizado por el jugador para realizar el *Golpe* o
- **Un *Animal* definido como un *Impedimento Suelto* (es decir, gusanos, insectos y *Animales* similares que pueden ser retirados fácilmente)**

El *Golpe* cuenta y la bola debe ser jugada como reposa.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla Local: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a." (Añadido 01/2021)

Q.65 Si la bola de un jugador en Movimiento después de un *Golpe* hecho desde cualquier lugar menos el *Green* golpea Accidentalmente a cualquier persona o *Influencia Externa* , no hay penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 11.1a.

Q.140 Al hacer un *Golpe* desde un búnker, un jugador sabe que *Golpe*ó su bola dos veces y luego rebota en el borde del búnker y golpea la varilla de su palo. Incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 10.1a y R 11.1a.

Nota: Al ejecutar un *Golpe* si el palo del jugador golpea Accidentalmente la bola más de una vez, sólo ha habido un *Golpe* y no hay penalización.

Q.268 En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un jugador patea su bola del *Green* y golpea la bola de otro jugador en reposo en el *Green*. Recibe una penalización de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 11.1a.

Q.332 Un jugador golpea su bola jugando desde un *Búnker*, rebota en el borde y le golpea en la pierna. Recibe una penalización de un *Golpe* y la bola debe jugarse tal como reposa. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 11.1a.

77. Un jugador hace un *Golpe* y mientras la bola está en Movimiento, hace un swing de prácticas arrancando una chuleta que desvía Accidentalmente su bola en Movimiento. El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización.

Falso. R 11.1a

21. RULE 11.1a AND RULE 11.1b EXCEPTION 2

A's ball lies on the fringe of the putting *Green* 20-feet from the hole. B's ball lies on the putting *Green* 25-feet from the hole. A plays first, but before the ball comes to rest, B putts and the two balls in motion collide. What is the ruling?

A. There is no penalty; the strokes count and each ball must be played as it lies.

B. B gets a penalty of two strokes, each stroke with a ball in play counts, and both balls must be played as they lie.

C. There is no penalty to A or B; A's ball must be played as it lies and B's stroke does not count, and the original ball or another ball must be replaced on its original spot.

D. A gets a penalty of two strokes; A's ball must be played as it lies and B's stroke does not count, and the original ball or another ball must be replaced on its original spot.

Answer is C. The occurrence of two balls colliding on the putting *Green* is not rare and the situation in this question is typical of what might happen. The proper answer to the question requires the examination of Rule 11.1a and Rule 11.1b Exception 2.

There are two basic principles in Rule 11.1, one from Rule 11.1a and the other from Rule 11.1b (but there are exception to each principle that must be accounted for in some cases).

Rule 11.1a states that if a player's ball in motion accidentally hits any person or outside influence, there is no penalty to any player with an exception for the case where both balls were on the putting *Green* before the stroke, which is not the case here. Thus, there is no penalty to either A or B.

Rule 11.b states that if a player's ball in motion accidentally hits any person or outside influence, the ball must be played as lies. This applies to the ball of A. However, Rule 11.1b Exception 2 applies when a ball is played from the putting *Green* and the ball accidentally hits another ball in motion on the putting *Green*. In this case, the stroke does not count and the original ball or another ball must be placed on its original spot. This applies to the ball of B.

133 A player makes a stroke from the putting *Green* that accidentally hits a hole-liner that came out of the hole when the *Fuera de Límites*agstick was removed. The stroke counts, there is no penalty and the ball must be played from where it came to rest. True or False?

133 Answer: False. Interpretation 11.1b/1.

133 Note: The player should have replaced a ball and replayed the stroke. The stroke with the ball that accidentally hit the hole-liner does not count in the player's Resultado. However, by not replacing a ball as required, the player has played from a wrong place and gets a general penalty.

134 A player mishits a chip from rough on a steep slope. Their ball is only moved a few inches forward and rolls back coming to rest against the player's club. Without thinking they take their club away and the ball rolls a little further down the slope. They get a penalty of one stroke and must replace the ball where it was when their club stopped it. True or False?

134 Answer: False. Interpretation 11.1b/2.

134 Note: There is no penalty under Rule 9 if the ball moves after coming to rest against a person or equipment, but it must be replaced.

Q.310 Si una bola se detiene en un carro en Movimiento en el *Área General*, el jugador debe tomar alivio dropando una bola dentro de la longitud de un palo, no más cerca del *Hoyo*, del punto de referencia, que está justo debajo de donde se estima que la bola fue a reposar en el carro. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción 1 a la R 11.1b.

Nota: **Excepción 1 – Cuando la bola jugada desde cualquier otro sitio que no sea el *Green* queda en reposo sobre una persona, *Animal* o *Influencia Externa* en Movimiento:** El jugador no debe jugar la bola como repose, sino que debe aliviarse: como se indica en esta pregunta.

Q.547 La bola de un jugador golpea a un pájaro en vuelo y va a reposar *Fuera de Límites*. El *Golpe* puede cancelarse y ejecutarse de nuevamente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 11.1b.

Nota: Si la bola en Movimiento de un jugador golpea Accidentalmente a cualquier persona o *Influencia Externa* , la bola debe jugarse como repose, **excepto** en dos situaciones:

Q.625 En *Match Play*, un jugador golpea defectuosamente su bola y golpea a su *Contrario* en la espinilla. Puede cancelar el *Golpe* y jugar de nuevo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 11.1b.

Nota: Si la bola en Movimiento de un jugador golpea Accidentalmente a cualquier persona o *Influencia Externa* , la bola debe jugarse como repose, excepto en dos situaciones:

Q.635 El *Golpe* de un jugador desde el *Green* es desviado por el *Tee* que otro jugador ha usado como *Marcador de Bola*. El jugador puede cancelar su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Una excepción a la Excepción 2 de la R 11.1b.

63. En el *Juego por Golpes*, un jugador ejecuta un *Golpe* desde el *Green*. El forro del *Hoyo* sale del agujero cuando se quita el *Asta de la Bandera*. La bola golpea Accidentalmente el borde del revestimiento del *Hoyo* que está sobre la superficie del *Green*. El jugador repone la bola en su lugar original, emboca y juega desde la siguiente *Área de Salida*. No hay penalización.

Verdadero. R 11.1b. Excepción 2.

87. En el *Juego por Golpes*, la bola original de A, jugada desde el *Green*, golpea a su bola provisional que se encuentra en el *Green*. El *Golpe* no cuenta y la bola original u otra bola debe reponerse en el punto de reposo original. No hay penalización.

Verdadero. R 11.1a y R 11.1b. Excepción 2.

Bola en Movimiento Accidentalmente golpea **a Persona o *Influencia Externa* - R 11.1**

No hay penalización para ninguno de los jugadores

- Verdadero incluso si golpea:
  - Al Jugador
  - Al *Contrario*
  - A cualquier otro jugador
  - A cualquiera de sus cadies
  - A cualquiera de sus equipamienos

Bola golpea **Accidentalmente a una Persona o *Influencia Externa* – R 11.1**

- **No hay penalización** para ningún jugador
- La Bola se juega como reposa

NOTAS: Bola golpea **Accidentalmente a una Persona o Inluencia Ex**terna

- **Excepción**: Si la bola es jugada desde el *Green* y golpea a otra bola en reposo en el *Green*, el jugador incurre en **dos *Golpe de Penalización***
- La bola se juega como reposa

Bola Jugada desde Cualquier Lugar (excepto en el *Green*) viene a Reposar Sobre Una Persona, *Animal* o *Influencia Externa* en Movimiento

- Debe tomar alivio
- La bola debe ser *dropada* en el *Área de Alivio*
- Punto de referencia: es un punto estimado debajo de donde la bola vino por primera vez a reposar
- Tamaño del *Área de Alivio*: Una *Longitud del Palo*
    - Debe ser el mismo *Área del Campo* que el punto de referencia
    - Que no esté más cerca del *Hoyo*

NOTAS: Excepción 1 – Bola Jugada desde Cualquier Lugar (Excepto el *Green*) Viene a Reposar sobre una Persona, *Animal* o *Influencia Externa* en Movimiento

- No hay penalización pero el jugador debe tomar alivio
- Si la bola esta en cualquier lugar, excepto en el *Green*, debe ser *dropada* en el *Área de Alivio*
- Si la bola vino a reposar sobre el *Green*, la bola se coloca justo debajo del punto estimado donde la bola quedó en reposo

Bola Jugada desde el *Green* Accidentalmente golpea **a Cualquier Persona, *Animal* u *Obstrucción Movible***

- El *Golpe* no cuenta
- La Bola debe ser repuesta y vuelta a jugar de nuevo

Excepciones:

- Bola en Movimiento golpea a otra bola en reposo en el *Green*
- Bola en Movimiento Accidentalmente golpea al *Asta de la Bandera* o a quien la atiende

Excepción 2 - Bola Jugada desde el *Green* Accidentalmente golpea **a Cualquier Persona, *Animal* u *Obstrucción Movible*en el *Green***

- No hay penalización y el *Golpe* no cuenta
- La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar de nuevo

Excepto

- Bola en Movimiento después de un *Golpe* jugado desde el *Green* golpea a otra bola en reposo en el mismo *Green*- el *Golpe* cuenta y la bola se juega como repose - **dos *Golpe de Penalización***
- Bola Accidentalmente golpea al *Asta de la Bandera* o a la persona que la atiende **- no hay penalización** (R 13.2)

NOTA SRT: La antigua R 161f desaparece - Jugar un *Golpe* Mientras Otra Bola Está en Movimiento

El jugador no debe ejecutar un *Golpe* mientras otra bola está en Movimiento después de un *Golpe* en el *Green*, excepto que, si un jugador lo hace, no hay penalización si era su turno de juego.

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

11.2a Cuándo se Aplica la Regla 11.2

Esta Regla sólo cuando *es Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona, es decir cuándo:

- Una persona toca deliberadamente la bola en movimiento, o
- La bola en movimiento golpea a cualquier *Equipamiento* u otro objeto (**excepto** un *Marcador de Bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o de otra manera se puso en movimiento) o a cualquier persona (como el *Caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada en una localización específica para que dicho *Equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Excepción – Bola Deliberadamente Desviada o Detenida en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que Pueda Ser *Embocada*:

La bola en movimiento de un *Contrario* que es desviada o detenida deliberadamente en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *Embocada* y cuando se hace ya sea como concesión o cuando la bola debe ser *Embocada* para empatar el *Hoyo*, está cubierta por la Regla 3.2a (1) o 3.2b (1), no por esta Regla.

Para el derecho de un jugador de hacer que una bola o *Marcador de Bola* sea levantado antes de ejecutar un *Golpe* si cree razonablemente que la bola o *Marcador de Bola* podría ayudar o interferir con el juego, ver Regla 15.3.

Regla 11.2a Interpretaciones:

11.2a/1 *Equipamiento* Dejado en una Posición Después de Que el Jugador Se Dé Cuenta De Que Podría Ser de Ayuda si la Bola lo golpeara

La Regla 11.2 se aplica a una situación donde un jugador no dejó inicialmente el *Equipamiento*, otro objeto o persona con el propósito de desviar la bola en movimiento, excepto que una vez dejado en una posición por el jugador, se dé cuenta de que puede desviar o detener la bola y deliberadamente lo deja allí.

Un ejemplo donde el jugador incurre en penalización es cuando:

- Después de rastrillar un *Búnker*, un jugador coloca el rastrillo entre el *Green* y el *Búnker*, sin pensar que ello pueda influir sobre una bola. El jugador, que ahora tiene un putt cuesta abajo en dirección hacia el *Búnker*, se da cuenta de que el rastrillo podría detener su bola y juega sin mover primero el rastrillo. El jugador ejecuta un *Golpe* con el putter y la bola es detenida por ese rastrillo.

Un ejemplo donde el jugador no incurre en penalización es cuando:

- El grupo que le precede se ha dejado un rastrillo entre el *Green* y el *Búnker*. Un jugador que tiene un putt cuesta abajo en dirección hacia el *Búnker* ve el rastrillo, y lo deja allí porque podría detener la bola si su putt es demasiado fuerte. El jugador ejecuta un *Golpe* con el putter y la bola es detenida por ese rastrillo.

11.2b Cuándo se Aplica Penalización a un Jugador

- Un jugador incurre en la ***Penalización General*** si desvía o detiene de forma deliberada cualquier bola en movimiento.
- Esto es válido si es la bola en movimiento del propio jugador, la del *Contrario*, o la de cualquier otro jugador en *Stroke Play (Juego por Golpes).*

Excepción - Bola Moviéndose en el Agua: No hay penalización si un jugador levanta su bola moviéndose en agua, en *Agua Temporal* o *en un Área de Penalización* cuando va a aliviarse bajo las Reglas 16.1 o 17 (ver Regla 10.1d (Excepción 3))

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

11.2c Lugar desde Donde una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida Debe Jugarse

Si es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (tanto si la bola ha sido encontrada como si no), no debe jugarse como reposa. El jugador debe aliviarse como sigue:

(1) *Golpe* Jugado Desde Cualquier Sitio que no Sea el *Green*

El jugador debe aliviarse en el punto estimado en el que hubiese quedado la bola en *reposo* de no haber sido desviada o detenida:

- Cuando la Bola habría quedado en reposo en cualquier parte del *Campo* excepto en el *Green*. El jugador debe *Dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *Área de Alivio* (ver Regla 14.3):
    - Punto de Referencia: El punto estimado donde hubiese quedado la bola en reposo.
    - Tamaño del *Área de Alivio* medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con las siguientes limitaciones:
    - Limitaciones de la ubicación del *Área de Alivio*:
        - Debe estar en la misma *Área del Campo* que el punto de referencia, y
        - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia.

Excepción - Se Estima Que la Bola Habría Quedado en Reposo en Área de Penalización: Si el punto estimado de la bola está en un *área de penalización*, el jugador no está obligado a tomar alivio bajo esta Regla. Alternativamente el jugador puede directamente tomar alivio del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d basado en el punto estimado por donde la bola habría cruzado el margen del *área de penalización*.

- Cuando la Bola hubiese quedado en reposo en el *Green*. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado donde hubiese quedado en reposo la bola, usando los procedimientos de *Reponer* una bola bajo las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.
- Cuando la Bola hubiese quedado *Fuera de Límites*. El jugador debe aliviarse con **penalización de *Golpe y Distancia*** bajo la Regla 18.2.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 11.2c(1): *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Regla 11.2c(1) Interpretaciones:

11.2c(1)/1 Opciones Cuando una Bola Habría Quedado en Reposo en un *Área de Penalización*

Cuando una bola en movimiento es desviada o detenida deliberadamente y se estima que habría quedado en reposo en un *Área de Penalización*, el jugador tiene la opción de *Dropar* una bola en el *Área de Penalización* (Regla 11.2c(1)) o aliviarse del *Área de Penalización* (Regla 17.1d)

Si el jugador decide tomar alivio del *Área de Penalización* porque no desea *Dropar* una bola en el *Área de Alivio* dentro del *Área de Penalización*, el jugador debe estimar el punto por el que la bola habría cruzado el margen del *Área de Penalización* por última vez para tomar alivio bajo la Regla 17.1d.

(2) *Golpe* Realizado desde el *Green*

El jugador debe repetir el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde el punto de reposo donde se realizó ese *golpe* (ver Regla 14.6).

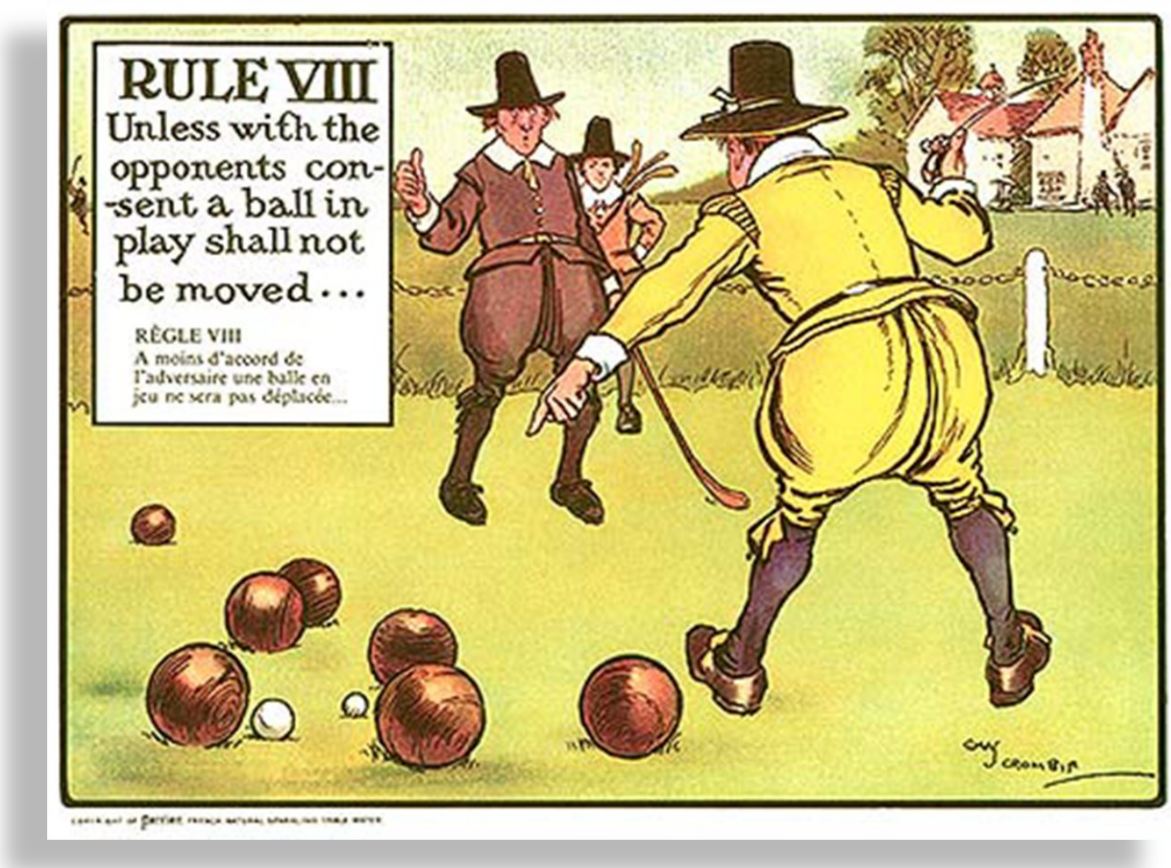
Si el jugador repite el *golpe* pero lo hace desde un *lugar equivocado*, incurre en la ***penalización general*** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe*, incurre en la ***penalización general*** y el *golpe* cuenta, pero el jugador no ha jugado desde *lugar equivocado*.

135 A player is about to play a downhill putt when they notice that someone from a preceding group has left a rake between the putting *Green* and a *Búnker*. They leave it there because it might stop the ball if their putt is too strong. They get a general penalty if their ball is then stopped by that rake. True or False?

135 Answer: False. Interpretation 11.2a/1.

135 Note: The player does not get a penalty, because it was not them that left the rake in a position where it may be helpful if their ball was to hit it.



136 After raking a *Búnker*, a player absent-mindedly places the rake between the putting *Green* and the *Búnker*. When they assess their downhill putt from the other side of the putting *Green* they realise that the rake might influence the roll of their ball. If they make the putt and the ball is stopped or diverted by that rake they get a general penalty. True or False?

136 Answer: True. Interpretation 11.2a/1.

136 Note: Although the player did not initially position the rake for the purpose of de*Fuera de Límites*ecting their ball in motion, they must remove it if they realise that it could de*Fuera de Límites*ect or stop their ball after they have made their stroke.

Deliberadamente Desviada o Detenida

R 11.2a

La bola en Movimiento de un jugador es Deliberadamente desviada o detenida por una

persona cuando:

• Una persona toca Deliberadamente la bola en Movimiento, o

• La bola en Movimiento golpea a cualquier *Equipamiento* u otro objeto (excepto un *Marcador de Bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o que de otra manera se pusiera en Movimiento) o a cualquier persona (como el *Caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado o dejado de forma deliberada en un lugar específico para que dicho *Equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en Movimiento.

Q.416 Un jugador obtiene la *Penalización General* por desviar o detener Deliberadamente cualquier bola en Movimiento, ya sea su propia bola, la de un *Contrario* o la de otro jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 11.2.b.

11. En un match Four Ball, A-B son un *Bando*. La bola de A se encuentra a 30 pies del *Hoyo* y la bola de B se encuentra a 3 pies del *Hoyo* en el *Green* después de dos *Golpes* cada uno. Los *Contrarios* han anotado cuatro para el *Hoyo*. A patea y con su bola Movimiento rodando más allá del *Hoyo* B golpea la bola y se la devuelve en la dirección donde está A en pie. B emboca su putt para un resultado de tres. El *Bando* A-B gana el *Hoyo*.

Verdadero. Reglas 11.2b y 23.5b

137 An overenthusiastic spectator saw that a player's ball was going to roll into a penalty area, so they kicked the moving ball back onto the fairway. The player had to continue by taking penalty relief from the penalty area, using the point that the ball would have last crossed the edge of the penalty area as the reference point for their drop. True or False?

137 Answer: False. Interpretation 11.2c(1)/1.

137 Note: This is one of the options that the player could have chosen, but they could also choose to drop a ball in the penalty area at the estimated spot where their ball would have come to rest.

Q.621 Al ver una bola rodar por un *Green*, bajar una pendiente y dirigirse hacia un área de profundo rough, un espectador detiene la bola con el pie. El jugador ahora puede jugar su bola tal como reposa, incluso si son conscientes de la acción del espectador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 11.2c (1).

2. Un jugador ejecuta un *Golpe* cuesta arriba hacia el *Green* y la bola regresa hacia donde *Golpe*ó la bola. El jugador emplea su palo para detener la bola y la detiene.

El jugador incurre en la *Penalización General* y debe jugar la bola como reposa.

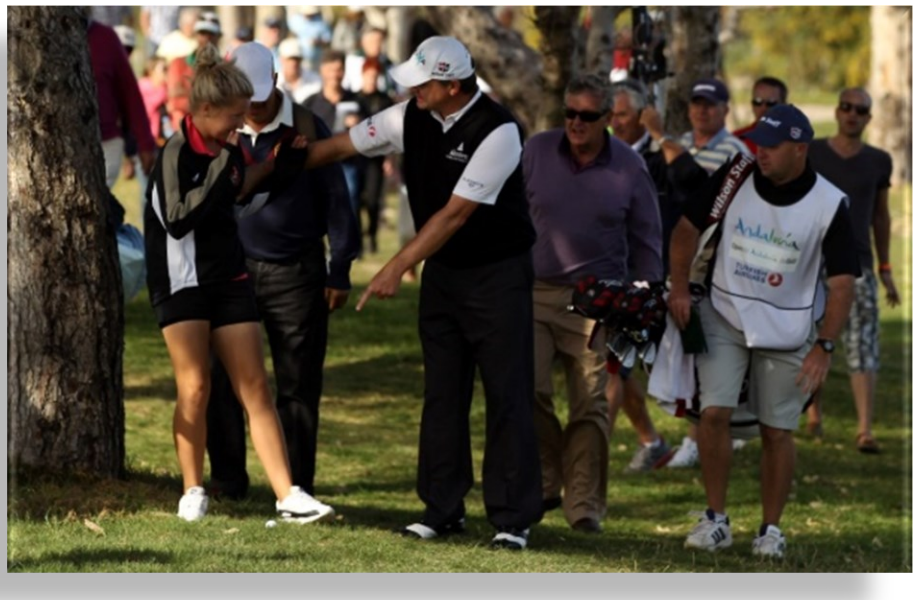
Falso. R 11.2b; R 11.2c

Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona – R 11.2

- Se aplica cuando es *CVC*
- El jugador incurre en la ***Penalización General***

NOTAS: Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

- Se aplica solamente cuando es conocido o virtualmente que una persona ha tocado Deliberadamente la bola
- La bola en Movimiento golpea a cualquier *Equipamiento* u objeto, que el jugador ha puesto o dejado Deliberadamente en un sitio tal que pudiera desviar o parar la bola.
- El jugador incurre en la ***Penalización General***



Lugar Desde Donde Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida – R 11.2

- El jugador debe tomar alivio
- La bola debe ser *dropada* dentro del *Área de Alivio*
- Punto de referencia: el punto estimado donde hubiera quedado en reposo la bola
- Tamaño del *Área de Alivio*: Una *Longitud del Palo*
  - Debe estar en el mismo *Área del Campo* que el punto de referencia
  - No mas cerca del *Hoyo*
- En *Green*: se coloca la bola en el punto estimado donde hubiera quedado en reposo la bola

Lugar Desde Donde Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida – R 11.2

- *Golpe* ejecutado desde *Green*
- La bola es desviada o detenida Deliberadamente
  - El *Golpe* no cuenta
  - La bola debe ser repuesta y debe volverse a jugar

11.3 Quitar Deliberadamente Objetos o Alterando las Condiciones para Afectar Bola en Movimiento

Cuando una bola está en movimiento un jugador no debe realizar deliberadamente ninguna de las siguientes acciones para influir en el lugar donde podría quedar en reposo esa bola en movimiento (tanto si es la del jugador como la de otro jugador):

- Alterar las condiciones físicas mediante las acciones indicadas en la Regla 8.1a (como *Reponer* un divot (chuleta) o presionar sobre un área de césped elevado), o
- Levantar o quitar:
    - Un *Impedimento Suelto* (ver Regla 15.1a, Excepción 2), o
    - Una *Obstrucción Movible* (ver Regla 15.2a, Excepción 2).

El jugador infringe esta Regla por llevar a cabo estas acciones deliberadas incluso si la acción no afecta donde la bola queda en reposo.

Excepción – Moviendo el *Asta de la Bandera*, Bola en Reposo en el *Green* y el *Equipamiento* de Otro Jugador: Esta Regla no prohíbe a un jugador levantar o mover:

- Un *Asta de la Bandera* quitada,
- Una bola en reposo en el *Green*, (ver Reglas 9.4, 9.5 y 14.1 para saber si se incurre en penalización), o
- *Equipamiento* perteneciente a cualquier jugador (que no sea una bola en reposo en cualquier lugar excepto en el *Green* o un *Marcador de Bola* en cualquier parte del *Campo*).

Quitar el *Asta de la Bandera* del *Hoyo* (incluyendo el atenderla) mientras una bola está en movimiento está cubierto por la Regla 13.2, y no por esta Regla.

Penalización por Llevar a Cabo una Acción No Permitida Infringiendo Infringir la Regla 11.3: *Penalización General*

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Regla 11.3 Interpretaciones:

11.3/1 El Resultado de las Acciones Deliberadas para Influir en una Bola en Movimiento es Irrelevante

La Regla 11.3 se aplica cuando un jugador o *Caddie* emprende una acción deliberada con el propósito de influir en una bola en movimiento, y el jugador infringe esta Regla incluso cuando la acción deliberada no afecta donde va a quedar en reposo la bola.

Ejemplos donde el jugador incurre en la *Penalización General* según la Regla 11.3, y en *stroke play* debe jugar la bola como repose, incluyen cuando:

- La bola del jugador está en reposo en el *Área General* en la parte inferior de una pendiente. El jugador ejecuta un *Golpe* y, mientras la bola rueda hacia atrás cuesta abajo, el jugador presiona una parte del césped levantada con el intención de impedir que la bola quede en reposo en un mal *lie*.
- El jugador cree que un rastrillo que se encuentra tirado en el suelo puede detener o desviar la bola en movimiento de otro jugador, y el jugador levanta el rastrillo.

Los ejemplos donde no hay penalización, y en *stroke play* la bola debe ser jugada desde donde quede en reposo, incluyen cuando:

- La bola de un jugador se encuentra en el *Área General* en la parte inferior de una pendiente. El jugador ejecuta un *Golpe* y la bola empieza a rodar hacia atrás cuesta abajo. No siendo consciente de que la bola estaba regresando al área desde donde se había jugado, el jugador presiona una parte levantada de césped sin ninguna intención de que afecte a donde la bola podría quedar en reposo. No hay penalización incluso aunque la bola quede en reposo en el área que fue presionada.
- Después de efectuar un *Golpe* y mientras la bola está en movimiento, un jugador levanta un rastrillo próximo a él para dárselo a otro jugador para un futuro *Golpe* de *Búnker*. La bola del jugador rueda a través del área de donde el rastrillo fue levantado.



138 In stroke play, a player believes that a rake lying on the ground may stop or de*Fuera de Límites*ect another player's ball in motion, so they lift it. They get the general penalty whether or not their action does affect where the ball comes to rest. True or False?

138 Answer: True. Interpretation 11.3/1.

138 Note: When a ball is in motion, a player must not deliberately move a movable obstruction other than a removed *Fuera de Límites*agstick, a ball at rest on the putting *Green*, or any other player equipment (other than a ball at rest anywhere except the putting *Green* or a ball-marker anywhere on the course).

Q.192 Al ver que una bola en Movimiento después de un putt de otro jugador iba a golpear el *Asta de la Bandera* retirada cerca del *Hoyo*, un jugador la levantó rápidamente para evitar que la bola la golpeara. Ninguno de los jugadores recibe una penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 11.3.

Q.285 Una bola jugada desde el *Green* ya estaba en Movimiento cuando otro jugador se inclinó, marcó su bola y la levantó. Si su bola hubiera sido golpeada por la bola en Movimiento, recibiría la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción a la R 11.3.

Q.609 Un jugador realizó un chip por una pendiente pronunciada hacia el *Green* y la bola comenzó a retroceder hacia donde había jugado. Al darse cuenta de que la bola podría detenerse contra una ramita que estaba en su línea, apartó la ramita. Esto está permitido, ya que la ramita era un *IS*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 11.3.

13. Un jugador ve su *Golpe* de chip ascendiendo y regresando al lugar desde donde él lo jugó El jugador repone la chuleta que había hecho con su *Golpe* y la presiona hacia abajo con el fin de evitar que la bola se detenga en un mal *Lie* La bola pasa por encima de la chuleta y se detiene por debajo de la chuleta repuesta. No hay penalización.

Falso. R 11.3

66. En *Match Play*, mientras la bola de A está en Movimiento en el *Green*, B marca y levanta su bola en el *Green* porque B pensó que su bola podría ser golpeada por la bola de A. B incurre en la *Penalización General*.

Falso. R 11.3. Excepción.

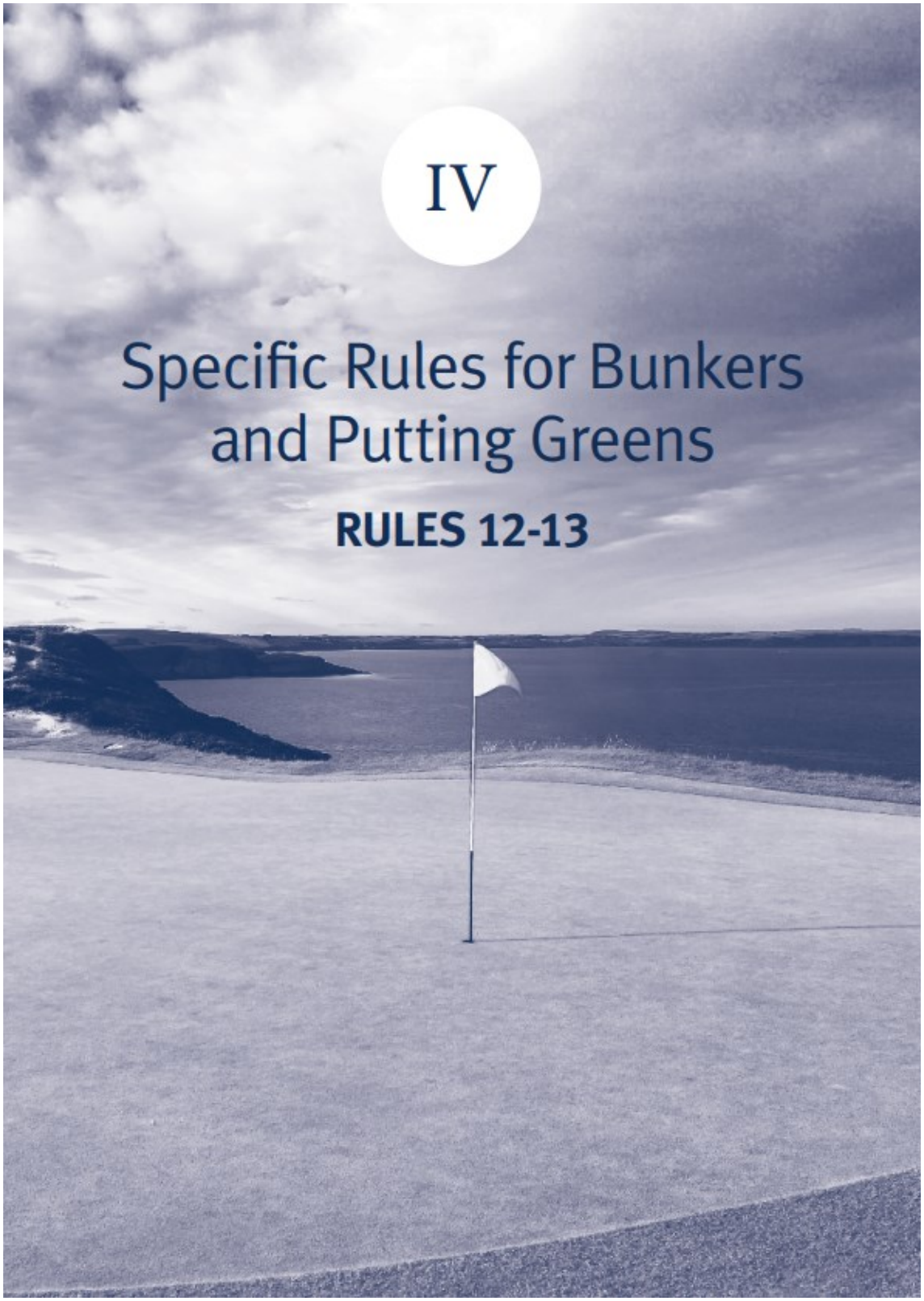
48. RULE 11

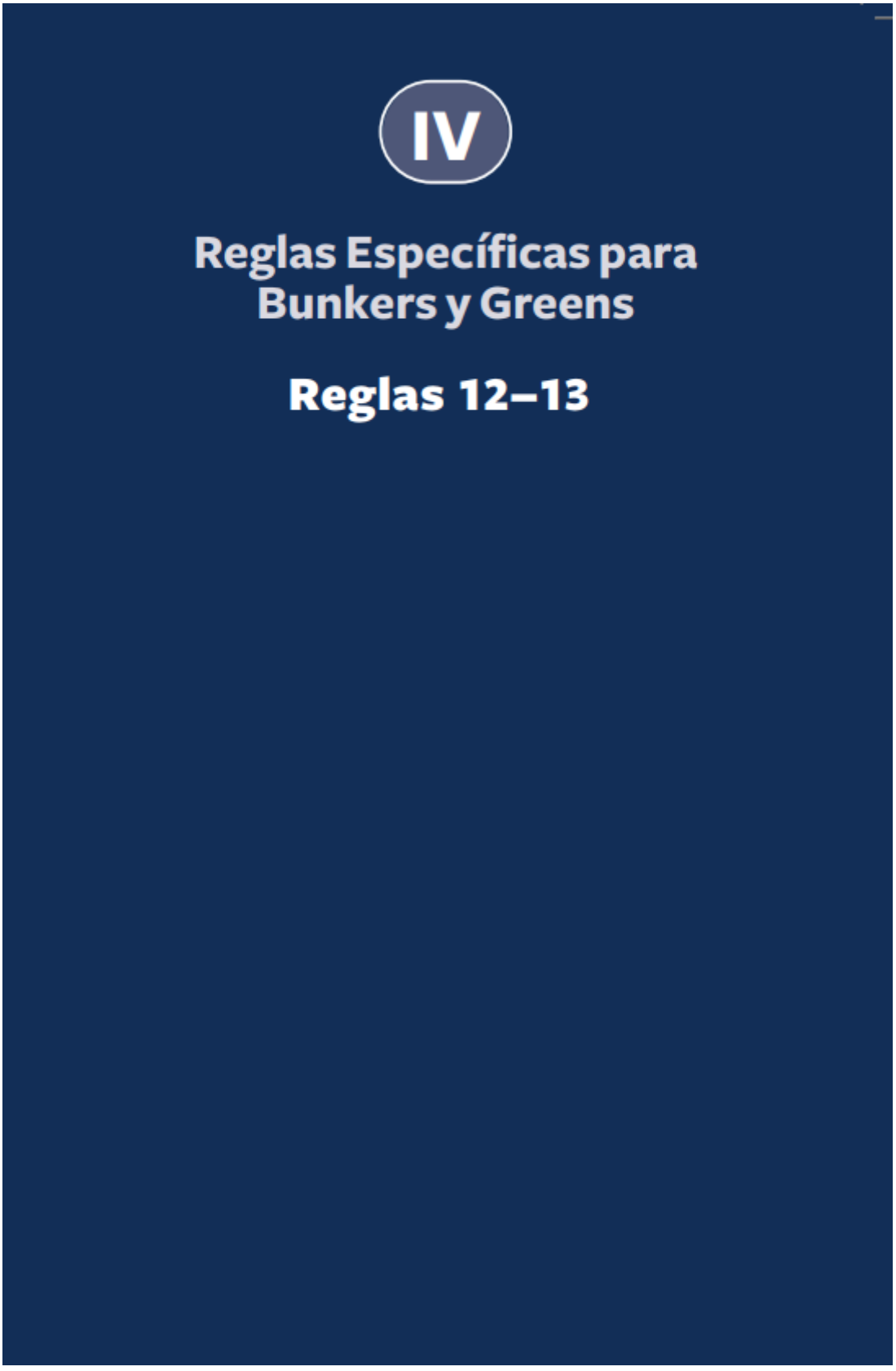
A player's ball comes to rest in a moving maintenance vehicle in the general area. The vehicle stops, the ball falls out and it comes to rest in the rough. What is the ruling?

A. The player must drop the original ball or a substituted ball in and play it from the relief area that is within one club-length from the estimated point right under where the ball was at rest in the vehicle, not nearer the hole than that point and in the general area.
B. The original ball must be dropped according to the procedure in Choice A.
C. The ball must be dropped as near as possible to the estimated point in Choice A.
D. The ball must be played as it lies in the rough.

Answer is A. The maintenance vehicle is a moving outside influence. If a ball in motion after a stroke comes to rest in a moving outside influence, the player must drop the original ball or a substituted ball in and play it from the relief area that is within one club length from the estimated point right under where the ball was at rest in the vehicle, not nearer the hole than that point and in the general area, Rule 15.2a(2).




IV
Specific Rules for Bunkers and Putting Greens
RULES 12-13


IV
Reglas Específicas para Bunkers y Greens
Reglas 12–13



IV Reglas Específicas para *Búnkers* y *Green*s (Reglas 12-13)

Rule 12

RULE 12 Bunkers

Regla 12 *Búnkers*

Propósito: La Regla 12 es una Regla específica para *Búnkers*, que son áreas especialmente preparadas con la intención de poner a prueba la capacidad del jugador para jugar una bola desde la arena. Para asegurar que el jugador se enfrenta a este desafío, existen ciertas limitaciones relacionadas con tocar la arena antes del *Golpe* y dónde se puede aliviar el jugador cuando la bola está en un *Búnker*.

12.1 Cuándo la Bola Está en un *Búnker*

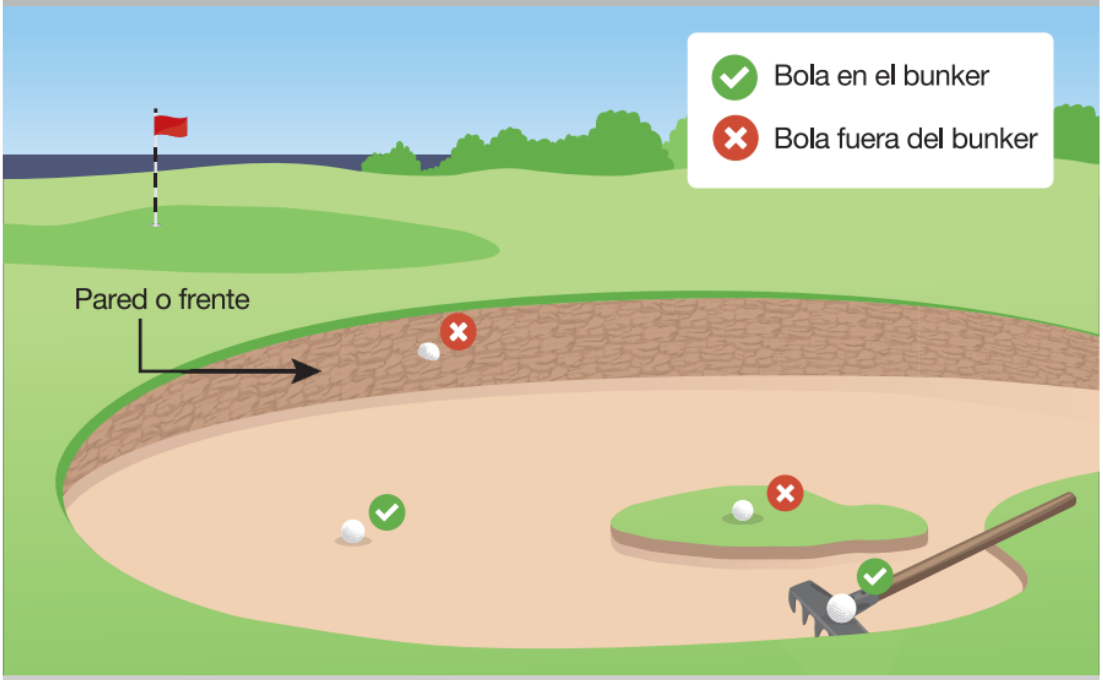
Una bola está en un *Búnker* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca la arena del terreno dentro de los márgenes del *Búnker*, o
- Está dentro de los márgenes del *Búnker* y reposa:
    - Sobre el terreno donde debería normalmente haber arena (y ha sido barrida o arrastrada por el viento o agua), o
    - Dentro o sobre un *Impedimento Suelto*, *Obstrucción Movible*, *Condición Anormal del Campo* u *Objeto Integrante* que toca la arena dentro del *Búnker* o está sobre el terreno donde normalmente debería haber arena.

Si la bola reposa sobre tierra o césped u otro objeto en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del *Búnker* sin tocar la arena, la bola no está en el *Búnker*.

Si parte de una bola está en el *Búnker* y en otra *Área del Campo*, ver Regla 2.2c.

DIAGRAMA 12.1: CUÁNDO LA BOLA ESTÁ EN EL BUNKER



De acuerdo con la Definición de Bunker y la Regla 12.1, el diagrama presenta ejemplos de cuando una bola está o no en un bunker.

Is this ball in the bunker?

¿Esta pelota está en el búnker?

⚙ · Califica esta traducción



***Búnker* – R 12**

Una bola está en un *Búnker* cuando cualquier parte:

- Toca la arena dentro del *Búnker*
- Está dentro de los márgenes de un *Búnker* y reposa sobre:
  - un *IS*
  - una*Obstrucción Movible*
  - una *Condición Anormal del Campo*
  - un *Objeto Integrante* que toca la arena



NOTAS: *Búnker*:

Pregunta ¿cuándo una bola está en el *Búnker*?

- Toca arena dentro de los márgenes del *Búnker* o
- Está dentro de los márgenes del *Búnker* y reposa sobre un *IS*, una*Obstrucción Movible*, una condición anormal del terreno o un objeto integral que toca la arena en el *Búnker*

NOTAS: *Búnker*

- Esta Sección trata sobre: el *Búnker*.
- Anteriormente conocido como un "obstáculo"
- Se aplican Nuevas Reglas al *Búnker*

Q.134 Una bola está en un *Búnker* si reposa toda ella en la arena que se ha derramado fuera del borde del *Búnker*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 12.1.

Nota: Una bola está en un *Búnker* cuando cualquier parte de la misma toca la arena del terreno dentro de los márgenes del *Búnker*.

Q.404 Una bola está en un *Búnker* cuando cualquier parte de la misma está dentro del borde del *Búnker* y reposa en el suelo donde normalmente estaría la arena. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 12.1.

12.2 Jugar Bola en *Búnker*

Esta Regla se aplica durante una *Vuelta* y cuando el juego es Interrumpido bajo la Regla 5.7a.

12.2a Quitar *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucciones Movibles*

Antes de jugar una bola desde un *Búnker*, un jugador puede quitar *Impedimentos Sueltos* bajo la Regla 15.1 y *Obstrucciones Movibles* bajo la Regla 15.2.

Esto incluye cualquier contacto o movimiento razonable de la arena en el *Búnker* que sucede al hacerlo.

Regla 12.2a Interpretaciones:

12.2a/1 Mejora Resultante al Retirar *Impedimento Suelto* u *Obstrucción Movible* de un *Búnker*

Cuando se retira un *Impedimento Suelto* o una *Obstrucción Movible* de un *Búnker*, la arena a menudo se mueve como resultado de quitar el objeto, y no hay penalización si esto *mejora* las *Condiciones que Afectan al Golpe* si las acciones llevadas a cabo para retirar el *Impedimento Suelto* o la *Obstrucción Movible* fueron razonables. (Regla 8.1b (2)).

Por ejemplo, un jugador retira una piña cerca de su bola y *mejora* las *Condiciones que Afectan al Golpe* al arrastrar la piña de manera que también retira un montoncito de arena del área del swing pretendido.

El jugador podría haber llevado a cabo una manera menos intrusivo de retirar la piña (como levantar la piña verticalmente hacia arriba sin arrastrarla por detrás de la bola). Debido a que sus acciones no son razonables en esta situación, el jugador incurre en una penalización por infracción de la Regla 8.1a (Mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe*).

12.2b Restricciones sobre Tocar la Arena en *Búnker*

(1) Cuándo Hay Penalización por Tocar la Arena

Antes de ejecutar un *Golpe* en un *Búnker*, un jugador no debe:

- Tocar deliberadamente arena en el *Búnker* con la mano, un palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena o para sacar información para el próximo *Golpe*, o
- Tocar arena en el *Búnker* con un palo:
  - En el área inmediatamente delante o detrás de la bola (**excepto** como está permitido en la Regla 7.1a en la búsqueda adecuada de una bola o bajo la Regla 12.2a al quitar un *Impedimento Suelto* o una *Obstrucción Movible*)
  - Al hacer un *swing* de práctica, o
  - Al hacer el *backswing* (subida del palo) para ejecutar un *Golpe*.

Ver Regla 25.2f (modificación de la Regla 12.2b(1) para jugadores ciegos); **Regla 25.4l** (aplicación de la Regla 12.2b(1) para jugadores que usan dispositivos de asistencia a la movilidad)

(2) Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena

Excepto lo establecido en (1), esta Regla no prohíbe al jugador tocar la arena en el *Búnker* de otras maneras, incluyendo:

- Excavar con los pies para adoptar el *Stance* y hacer un *swing* de práctica o para ejecutar el *Golpe*,
- Alisar el *Búnker* para cuidar el *Campo*,
- Colocar palos, *Equipamiento* u otros objetos dentro del *Búnker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Medir, *marcar*, levantar, *reponer* o llevar a cabo otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyándose en un palo para descansar, equilibrarse o impedir caerse, o
- Golpear la arena por frustración o enfado.

Pero, el jugador incurre en la ***Penalización General*** si sus acciones al tocar la arena mejoran las *Condiciones que Afectan al Golpe* infringiendo la Regla 8.1a. (Ver también Reglas 8.2 y 8.3 sobre las limitaciones en la mejora y empeoramiento de otras condiciones físicas para afectar al juego).

(3) No Hay Restricciones Una Vez que La Bola ha Sido Jugada y Está Fuera del *Búnker*

Después que una bola en un *Búnker* ha sido jugada y queda fuera del mismo, el jugador puede:

- Tocar la arena en el *Búnker* sin penalización bajo la Reglas 12.2b (1), y
- Alisar la arena en el *Búnker* para cuidado del *Campo* sin penalización bajo la Regla 8.1a.

Esto es válido aunque la bola vaya a reposar fuera del *Búnker* y:

- El jugador está obligado o autorizado bajo las Reglas aliviarse por *Golpe y Distancia dropando* una bola en el *Búnker*, o
- La arena en el *Búnker* está en la *Línea de Juego* del jugador para el siguiente *Golpe* desde fuera del *Búnker*.

Pero si la bola jugada desde el *Búnker* regresa al mismo *Búnker*, el jugador toma alivio *dropando* una bola dentro del *Búnker*, o el jugador decide no tomar alivio fuera del *Búnker,* las restricciones contenidas en las Reglas 12.2b (1) y 8.1(a) se aplican nuevamente a la *Bola en Juego* en el *Búnker*.

Penalización por Infringir la Regla 12.2: *Penalización General*

Regla 12.2b(3) Interpretaciones:

12.2b(3)/1 – El Jugador Está Autorizado a Alisar Arena en un *Búnker* para Cuidar el *Campo* Después de Tomar Alivio Fuera del *Búnker*

Según la Regla 12.2b(3), un jugador puede alisar arena en un *Búnker* para cuidar el *Campo* sin penalización bajo la Regla 8.1a (Acciones Que No Están Permitidas), después de que una bola sea jugada fuera de ese *Búnker*. El término "jugada fuera del *Búnker*" en la Regla 12.2b (3) también incluye aliviarse fuera del *Búnker*.

Por ejemplo, un jugador decide aliviarse de una bola injugable fuera del *Búnker* con una penalización de dos *Golpes* según la Regla 19.3b (Alivio En Línea Hacia Atrás). Antes de *Dropar* una bola utilizando el procedimiento de alivio en línea hacia atrás fuera del *Búnker* o, después de *Dropar* una bola, pero antes de efectuar su próximo *Golpe*, el jugador alisa las huellas de pisadas en el *Búnker* en la *Línea de Juego*. Se aplica la Regla 12.3b(3) y no hay penalización.

Siempre que el jugador tuviera la intención de aliviarse fuera del *Búnker*, no habría penalización incluso si el jugador alisara el *Búnker* antes de *Dropar* la bola fuera del *Búnker*.

Regla 12.2b Interpretaciones:

12.2b/1 La Regla 12 2b Se Aplica a un Montículo de Arena Extraído de un Agujero de *Animal* en un *Búnker*

Si la bola de un jugador reposa en un *Búnker* sobre o cerca un montículo de arena que es parte de un agujero de *Animal*, las restricciones de la Regla 12.2b(1) se aplican a tocar ese montículo de arena.

Sin embargo, el jugador puede aliviarse del agujero de *Animal* (que es una *Condición Anormal del Campo*) según la Regla 16.1c.

12 2b/2 Si un Jugador Puede Sondear en un *Búnker*

8.1a/7 confirma que un jugador puede sondear en cualquier lugar del *Campo* (incluido un *Búnker*) sin penalización para determinar si raíces de árbol, rocas u *Obstrucciones* podrían interferir con su *Golpe*, siempre que el jugador no mejore las *Condiciones que Afectan al Golpe*.

Por ejemplo, cuando la bola de un jugador va a reposar cerca de un drenaje en un *Búnker*, el jugador puede utilizar un *Tee* para sondear la arena a fin de determinar la extensión del drenaje y si éste interferirá con su *Golpe*.

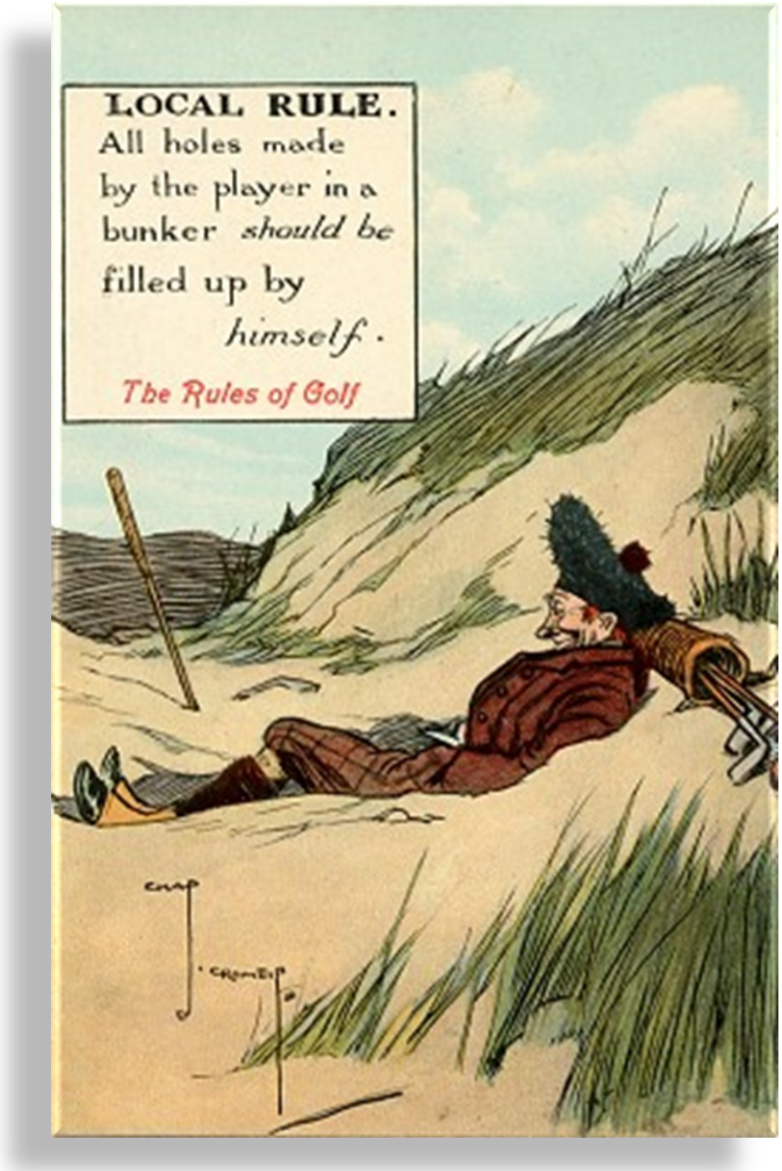
Sin embargo, si el intención de sondear es probar la condición de la arena, el jugador infringe la Regla 12.2b(1).

12 2b/3 La Regla 12 2 Continúa Aplicándose Cuándo el Jugador Ha Levantado Su Bola del *Búnker* para Aliviarse, pero Aún No Ha Decidido Si Aliviarse Dentro o Fuera del *Búnker*

Si un jugador ha levantado la bola de un *Búnker* para aliviarse según una Regla, pero todavía no ha decidido qué opción de alivio utilizar, las restricciones contenidas en la Regla 12.2b(1) continúan aplicándose.

Por ejemplo, si el *Golpe* de salida de un jugador está injugable en un *Búnker* y está aún decidiendo si volver al *Área de Salida* y jugar de nuevo con la penalización de *Golpe* y *distancia*, aliviarse en el *Búnker* o tomar alivio en línea hacia atrás fuera del *Búnker*, el jugador infringe la Regla 12.2b si deliberadamente prueba la condición de la arena en el *Búnker* o golpea la arena con un swing de práctica.

Sin embargo, como la Regla 12.2b(1) ya no rige después de que el jugador haya jugado una bola y está fuera del *Búnker*, la Regla 12.2b(1) no se aplica después de que el jugador decide aliviarse fuera del *Búnker* siempre que el alivio se tome realmente fuera del *Búnker*.





139 Because a player wants to take their *Stance* where a rake is lying they lift the rake and drag it towards them. This has the effect of smoothing the area where they intend to take their *Stance*, so they get the general penalty. True or False?

139 Answer: True. Interpretation 12.2a/1.

139 Note: The player could have used a less intrusive way to remove the rake and so they get the penalty for unreasonably improving a condition affecting their stroke.

Q.19 Un jugador puede eliminar tanto los *IS* como las *Obstrucciones* móviles de un *Búnker* en el que su bola está en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 12.2a.

Nota: Esto incluye cualquier contacto o Movimiento razonable de la arena en el *Búnker* que sucede al hacerlo.

Q.389 Un jugador puede quitar una piña que está junto a su bola en un búnker sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.1a, R 12.2a y Definición de *IS*.

Q.607 Un jugador cuya bola reposa en un búnker puede sacar una lata de un búnker, pero no una piña. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 12.2a.

4.- DEFINITION OF *BÚNKER*, RULE 12.2a and RULE 12.2b

A player's ball lies in a *Búnker*. Which is FALSE?

A. The player may remove movable obstructions in the *Búnker* before the stroke.
B. The player must not remove loose impediments in the *Búnker* before the stroke.
C. Grass-covered ground within the *Búnker* is not part of the *Búnker*.
D. A player must not touch sand in the *Búnker* with a club during a practice swing.

Answer is B (FALSE). Rule 12.2a

Q.354 Al realizar un *Golpe* a una bola en un *Búnker*, un jugador no debe tocar la arena con su palo en su Movimiento hacia atrás. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 12.2b (1).

Q.487 Un jugador no puede tocar arena en un *Búnker* con su palo durante un *swing* de práctica. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 12.2b (1).

47. La bola de un jugador está en un *Búnker*. Al hacer el backswing para el *Golpe*, el palo toca una piedra sólidamente incrustada en el *Búnker*. No hay penalización.

Verdadero. Definición de *Búnker* y R 12.2b (1)

50. Al jugar desde un búnker, un jugador toca una pared de tierra en el margen del *Búnker* con su palo en el backswing. El jugador incurre en la *Penalización General*.

Falso. Definición de *Búnker* y R 12.2b (1)

Q.449 Un jugador puede rastrillar la arena en un búnker para cuidar el *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 12.2b (2) y Definición de *Mejorar*.

140 Finding their ball embedded in sand under the lip of a *Búnker* a player takes a rake with them to retrieve their ball. As they exit the *Búnker* they smooth their footprints and others made previously. When they drop their ball in the back-on-the-line relief area outside the *Búnker* they realise that the area they have just smoothed is directly on their line of intended play. They get a general penalty. True or False?

140 Answer: False. Interpretation Rule 12.2b(3).

140 Note: A player is allowed to smooth sand in a *Búnker* to care for the course after taking relief outside the *Búnker*. In this circum*Stance*, as the player intended to take relief outside the *Búnker*, there is no penalty even though they smoothed the *Búnker* before dropping the ball outside the *Búnker*.

Jugada Fuera del *Búnker*

R 12.2b(3), Interpretación 12.2b(3)/1

La expresión "jugada fuera del *Búnker*" en la R 12.2b(3) también incluye aliviarse fuera del *Búnker*.

Q.459 Si una bola jugada desde un búnker va *Fuera de Límites*, el jugador no puede rastrillar el área en el búnker donde *Dropará* otra bola bajo la penalización de *Golpe y Distancia*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 12.2b (3).

23. En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador se encuentra en un *Búnker* donde el jugador realiza varis swings de práctica tocando la arena en todos. Otro jugador le advierte que eso es una violación de las Reglas pero el jugador no está de acuerdo y realiza varios swings de prácticas más tocando la arena antes de realizar un *Golpe*. El jugador incurre en dos penalizaciones generales separadas para un total de cuatro *Golpe* de Penalización.

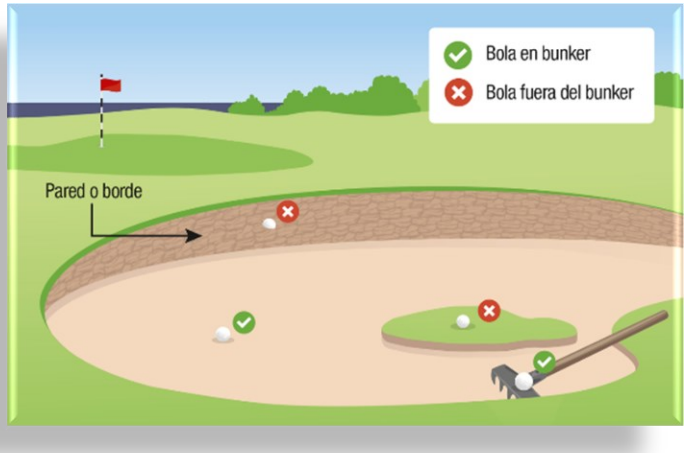
Verdadero. Reglas 1.3c (4) y 12.2b

7.- Un jugador puede apoyar su palo ligeramente detrás de la bola en un *Búnker*.

Falso. R 12.2b

Jugando la bola en el *Búnker* – R 12.2

- Puedes quitar *IS*
- Puedes quitar*Obstrucción Movible*



NOTAS: *Búnker* – antes de jugar la bola

- Antes de jugar una bola el jugador puede quitar *Impedimentos Sueltos* – Ej. Hojas, ramitas, piñas, platanos
- Puede quitar *Obstrucción Movible*– Ej. Rastrillos, tarjetas de resultados.
- No puede tocar la arena con la mano, el palo, rastrillo o cualquier otro objeto para comprobar la condición de la arena
- No puede tocar la arena con el palo inmediatamente delante o detras de la bola
- No puede tocar la arena en un *swing* de práctica
- No puedes tocar arena al hacer el *backswing* (Movimiento del palo hacia atras) del *Golpe* que ejecutas





NOTAS: Bola en el *Búnker*

- Ejemplos de cuando una bola está en el *Búnker*

Jugando la Bola en el *Búnker* - R 12.2

- Puedes quitar *IS*
- Puedes quitar*Obstrucción Movible*
- No puedes tocar la arena para probar las condiciones
- No puedes tocar la arena con el palo:
  - Delante o justo detrás de la bola
  - Haciendo un *swing* de prácticas
  - Realizando el *backswing* (moviendo del palo hacia atrás) para dar el *Golpe*

Jugando la bola en el *Búnker* - R 12.2

No hay penalización por:

- Ahondar los pies para la colocación
- Rastrillar el *Búnker* para cuidar del *Campo*
- Colocar los palos u otros objetos en el *Búnker*
- Medir, *Marcar*, levantar o reemplazar bajo una R
- Apoyar para descansar, mantener el equilibrio o prevenir una caída
- golpear la arena por enfado
- Pero….. si estas acciones mejoran, el jugador incurre en la ***Penalización General***

Restricciones a Tocar la Arena en el *Búnker* – R 12.2

- Cuando hay penalización por tocar la arena
- Tocando Deliberadamente arena con la mano, palo o con el rastrillo si se hace para probar las condiciones
- Tocar arena con un palo inmediatamente delante o detrás de la bola
- Haciendo un *swing* de prácticas
- En el *backswing* (subida del palo hacia atrás) al ejecutar el *Golpe*



NOTAS: Restricciones a Tocar la Arena en el *Búnker*

- Cuando hay penalización por tocar la arena
- Tocando Deliberadamente arena con la mano, palo o con el rastrillo si se hace para probar las condiciones u obtener información para el siguiente *Golpe*
- Tocando arena con un palo inmediatamente delante o detrás de la bola
- Tocando arena en al *Búnker* haciendo un *swing* de prácticas
- Tocando arena en el *Búnker* en el *backswing* (subida del palo hacia atrás) al ejecutar el *Golpe*

Restricciones al Tocar la Arena en el *Búnker* - R 12.2

- Cuándo no hay penalización por tocar la arena en el *Búnker*:
  - Hundiendo los pies para tomar colocacion
  - Alisando la arena para cuidar el *Campo*
  - Colocando los palos, *Equipamiento* u otros objetos
  - Midiendo, marcando, levantando o reponiendo
  - Apoyándose en un palo para descansar, no perder el equilibrio o evitar caerse
  - golpeando la arena por frustración o enfado
- Siempre que NO se mejoren las condiciones para dar el *Golpe*

NOTAS: *Búnker* – Cuando tocar la arena no tiene penalización:

- Ahondar con los pies al adoptar la colocación para practicar el *Golpe* o realizarlo
- Rastrillar arena para cuidar el *Campo*
- Apoyar los palos, *Equipamiento* u otros objetos en el *Búnker*.
- Midiendo, marcando, levantando, reponiendo o realizando otras acciones de acuerdo con las Reglas
- Apoyarse en un palo para prevenir una caida
- golpear la arena por frustración o enfado

NOTAS: Cuando no hay penalización por tocar la arena en el *Búnker*

- Hundiendo los pies para colocarse al hacer un *swing* de prácticas o para dar el *Golpe*
- Alisando la arena para cuidar el *Campo*
- Colocando los palos, *Equipamiento* u otros objetos en el *Búnker* (ya sea lanzándolos o colocándolos)
  - Midiendo, marcando, levantando o reponiendo la bola o tomando otras acciones de acuerdo con las Reglas
  - Midiendo, marcando, levantando o reponiendo la bola
- Apoyándose en un palo para descansar, no perder el equilibrio o evitar caerse
- golpeando la arena por frustración o enfado
- Si las acciones al tocar la arena causan una mejora para el siguiente *Golpe*, se incurre en *Penalización General*.

12.3 Reglas Específicas Alivio para una Bola en *Búnker*

Cuando una bola está en un *Búnker*, Reglas específicas de alivio pueden ser aplicadas en estas circunstancia:

- Interferencia de una *Condición Anormal del Campo* (Regla 16.1c),
- Interferencia de una condición de *Animal* peligroso (Regla 16.2), y
- Bola injugable (Regla 19.3).



Reglas Específicas Para Alivio de una Bola en el *Búnker* – R 12.3

- Interferencia por una *Condición Anormal del Campo*- R 16.1
- Interferencia de una condición de *Animal* peligroso - R º
- Bola injugable – R 19.3



***Agua Temporal* en *Búnker* – R 16.1c**

- **Alivio sin penalización**
  - El Punto de alivio completo más cercano debe estar en el *Búnker*
- **Alivio con penalización**
  - Hacia atrás en la línea de alivio

NOTAS: *Agua Temporal* en *Búnker*

Situaciones frecuentes quedan cubiertas:

- Si el jugador tiene interferencia por *Agua Temporal*, puede obtener alivio con y sin penalización
- Alivio sin penalización jugando desde el *Búnker* – coge alivio bajo la R 16.1b pero el punto más cercano de completo alivio debe estar en el *Búnker*
- Sino existe dicho punto entonces puede conseguir máximo alivio (ej. los pies pueden estar en el agua pero la bola fuera de ella) o
- Alivio con penalización jugando desde fuera del *Búnker* – hacia atrás en la línea de alivio
- No se debe tocar la arena con el palo inmediatamente delante o detrás de la bola
- No se debe tocar la arena haciendo un *Golpe* de prácticas
- No se debe tocar la arena haciendo el *backswing* para dar el *Golpe*

Q.400 Las mismas Reglas para alivio por una *Condición Anormal del Campo* en un *Área General* se aplican para alivio de una *Condición Anormal del Campo* en un búnker. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 12.3.

31. RULE 9.4 and RULE 12

A player's ball lies in a large *Búnker*. After the player's first stroke in the *Búnker*, the ball comes to rest 10- yards away in another part of the *Búnker*, closer to the hole. The player rakes the area where the ball originally lay and carries the rake to the ball's new position. There, the player accidentally drops it, causing the ball to move without altering the original lie. Replacing the ball where it lay before being moved, the player plays out of the *Búnker*. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. There is a penalty of one stroke for accidentally causing the ball to move.
C. There is a penalty of two strokes for raking the *Búnker*.
D. There is a total penalty of three strokes for accidentally causing the ball to move and for raking the *Búnker*.

Answer is B. There are two issues here:

(3) The player may rake or smooth the *Búnker* to care for the course provided this action does not improve the conditions affecting the stroke, Rule 12.2b(2). Since the player's ball lies some di*Stance* from the smoothing and is not on the line of play, the player's actions do not breach Rule 8.1a. There is no penalty for raking.

36. RULE 8 and RULE 12

A *Tee* shot on a par-3 hole comes to rest on a severely sloping bank inside a *Búnker*. When taking a *Stance*, the player pushes up sand on the downhill side of the ball to create a level *Stance*. Before making the stroke, the player stumbles and sticks a club in the sand to prevent falling. During the backswing for the stroke, the club removes a small mound of sand behind the ball. The player plays the ball out of the *Búnker* into the hole. What is the player's Resultado for the hole?

E. 2.
F. 4.
G. 6.
H. 8.

Answer is C. There are three issues here, resulting in four penalty strokes that must be added to the two strokes the player made with the ball in play for a Resultado of six:

(3) A player is allowed to place both feet firmly in taking a *Stance*, but the player must not build a *Stance*. Pushing up sand so that the *Stance* is level is building a *Stance*; the player gets a penalty of two strokes, Rule 8.1a(3).

(4) A player may touch sand in a *Búnker* to prevent falling with a club or otherwise; there is no penalty, Rule 12.2b(2).

(4) The player may not touch the sand in the *Búnker* with a club in making the backswing for a stroke; the player gets a penalty of two strokes, Rule 12.2b(1).

***Hoyo* 3**

Tu bola va a reposa en una situación difícil en el *Búnker* y decides que está injugable Decides *Dropar* la bola fuera del *Búnker*. ¿Que dicen las Reglas?

A. Debes de medir dos palos de longitud en el lado del *Búnker*

B. Debes *Dropar* la bola hacia atrás en la línea fuera del *Búnker*

C. La bola no se puede *Dropar* fuera del *Búnker*

Respuesta B = R 19b

Hacia atrás en la opción de la línea de Alivio implica al jugador el haber elegido tomar Alivio en una zona de *Dropaje* que esta basada en una línea de referencia que va directa hacia atrás desde el *Hoyo* fuera del *Búnker*

Recuerda – ¡Incurres en dos *Golpes* de penalización al hacer esto!

***Hoyo* 6**

Tu bola va a reposar a un *Búnker* junto al *Green*. Al dar el *Golpe* en el *backswing* (subida del palo hacia atrás) para dar el *Golpe*, tocas una hoja en el *Búnker* con tu palo. ¿Que dicen las Reglas?

A. No hay penalización
B. Tienes un *Golpe* de Penalización
C. Se aplica la *Penalización General*

Respuesta A = R 12

Antes de 2019, era penalización el tocar *Impedimentos Sueltos* en el *Búnker*. En 2019 no habrá penalización

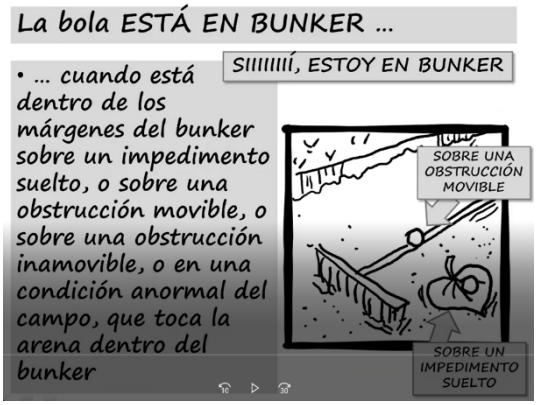
Búnker

Marta Anduiza (Vídeo) – *BÚNKER*

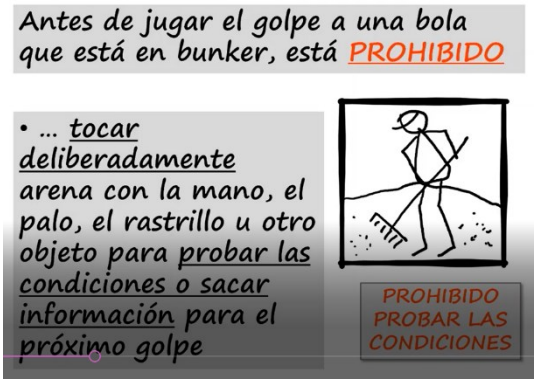


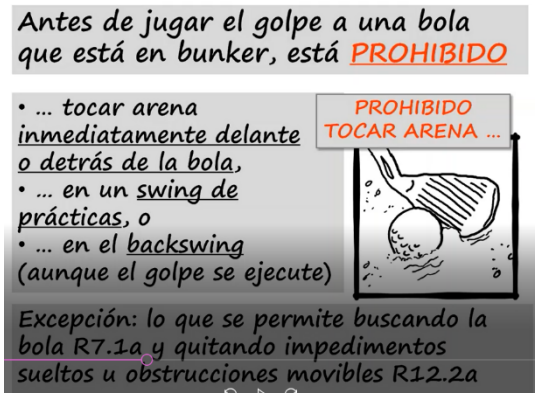














Cuando la bola está en bunker está PERMITIDO quitar impedimentos sueltos y obstrucciones movibles



Esto incluye cualquier "contacto o movimiento razonable" de la arena

Antes de jugar el golpe a una bola que está en bunker, está PERMITIDO

• ... hundir los pies para tomar el stance para un swing de prácticas o para el golpe ...



¡OJO! Si estas acciones al tocar la arena mejoran las condiciones del siguiente golpe el jugador tiene Penalización General por infringir la R8.1a

Antes de jugar el golpe a una bola que está en bunker, está PERMITIDO

• ... alisar arena para cuidar del campo ...



¡OJO! Si estas acciones al tocar la arena mejoran las condiciones del siguiente golpe el jugador tiene Penalización General por infringir la R8.1a

Antes de jugar el golpe a una bola que está en bunker, está PERMITIDO

• ... tocar arena al colocar o lanzar palos o equipamiento ...



¡OJO! Si estas acciones al tocar la arena mejoran las condiciones del siguiente golpe el jugador tiene Penalización General por infringir la R8.1a

Antes de jugar el golpe a una bola que está en bunker, está PERMITIDO

• ... tocar arena al marcar, levantar, reponer u otras acciones aplicando reglas ...



¡OJO! Si estas acciones al tocar la arena mejoran las condiciones del siguiente golpe el jugador tiene Penalización General por infringir la R8.1a

Antes de jugar el golpe a una bola que está en bunker, está PERMITIDO

• ... apoyarse en el palo para descansar, equilibrarse o no caer ...



¡OJO! Si estas acciones al tocar la arena mejoran las condiciones del siguiente golpe el jugador tiene Penalización General por infringir la R8.1a

Antes de jugar el golpe a una bola que está en bunker, no hay penalización ... NO HAY PENALIZACIÓN

• ... por golpear la arena por frustración o enfado ...



PERO, QUÉ FEO!!!
el Comité podría tomar cartas en el asunto

¡OJO! Si estas acciones al tocar la arena mejoran las condiciones del siguiente golpe el jugador tiene Penalización General por infringir la R8.1a

Si una bola jugada desde el bunker queda fuera del bunker ...

• ... está permitido tocar y alisar la arena SIN RESTRICCIONES

BARRA LIBRE
para la bola que ha salido del bunker



(aunque el jugador vaya a dropar en bunker bajo golpe y distancia o el bunker esté en la línea de juego del siguiente golpe)


Si una bola jugada desde el bunker no sale del bunker o vuelve al bunker …
• y el jugador la juega como reposa o toma un alivio dropando dentro del bunker …
OH, OH!!!
• … se aplican las restricciones sobre probar las condiciones y tocar arena que hemos visto antes
PROHIBIDO EN BUNKER





RULE 13 Putting Greens

Regla 13 *Greenes*

Propósito: La Regla 13 es una Regla específica para *Green*s. Los *Green*s están especialmente preparados para jugar la bola por el suelo y hay un asta de bandera para el *Hoyo* en cada *Green*, y en ellos se aplican ciertas Reglas diferentes que para el resto de *Áreas del Campo*.

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en *Green*

Propósito: Esta Regla permite al jugador hacer cosas en el *Green* que no son normalmente permitidas fuera del mismo, tales como *Marcar*, levantar, limpiar y *Reponer* la bola, reparar daños y quitar arena y tierra suelta. No hay penalización por causar accidentalmente el movimiento de la bola o *Marcador de Bola* en el *Green*.

13.1a Cuándo Está la Bola en el *Green*

Una bola está en el *Green* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca el *Green*, o
- Reposa sobre o en cualquier cosa (como un *Impedimento Suelto* o una *Obstrucción*) que se encuentra dentro de los márgenes del *Green*.

Si parte de una bola está de forma simultánea en el *Green* y en otra *Área del Campo*, ver Regla 2.2c.

13.1b Marcar, Levantar y Limpiar la Bola en *Green*

Una bola que está en el *Green* puede ser levantada y limpiada (ver Regla 14.1).

El punto de reposo de la bola debe ser *marcado* antes de ser levantada y la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

13.1c Mejoras Permitidas en el *Green*

Durante una *Vuelta* y mientras que el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a, un jugador puede llevar a cabo estas dos acciones en el *Green*, tanto cuando la bola está dentro o fuera del *Green*:

13.1c Mejoras Permitidas en Green

Ver Aclaracion 8.1.b/6 para el daño que está parciañmente dentro y parcialmente fuera del green puede ser reparado

(1) Quitar Arena y Tierra Suelta

La arena y la tierra suelta del *Green* (**pero** no en ninguna otra parte del *Campo*) pueden ser quitadas sin penalización.

(2) Reparar Daños

Un jugador puede reparar daños en el *Green* sin penalización, mediante acciones razonables para restaurar el *Green* tanto como sea posible a su estado original, **pero** sólo:

- Usando la mano, pie u otra parte del cuerpo, un arregla piques normal, un *Tee,* palo u otro objeto similar del *Equipamiento normal*, y
- Sin demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a)

Pero si el jugador *mejora* el *Green* mediante acciones que exceden lo razonable al restaurar el *Green* a su condición original (como crear una senda o camino hacia el *Hoyo* o usando un objeto no permitido), el jugador incurre en la ***Penalización General*** por infringir la Regla 8.1a.

"Daños en el *Green*" incluyen cualquier daño causado por una persona (incluido el jugador) o *Influencia Externa ,* como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y rasguños o depresiones hechas por el *Equipamiento* o el *Asta de la Bandera,*
- Tapas de *Hoyo* antiguos, tapas de césped, juntas de tepes de *césped* y rasguños o depresiones hechos por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas o marcas de pezuña de *Animales,* y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o *Tee*) y las depresiones causadas por ellos.

Pero "daños en el *Green*" no incluyen cualquier daño o condición que resulta de:

- Acciones normales llevadas a cabo para el mantenimiento del *Green* (tales como agujeros de aireación y ranuras de corte vertical),
- Riego, lluvia u otras *Fuerzas Naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como malas hierbas o áreas sin césped, enfermas o de crecimiento desigual), o
- El desgaste natural del *Hoyo.*

Regla 13.1c(2) Aclaraciones:

1. Estatus del Daño por el Granizo:

El daño en el *Green* causado por el granizo puede ser reparado. (Añadido 12/2018)

Regla 13.1c(2) Interpretaciones:

Ver 8.1b/7 para cuándo puede repararse daño parcialmente dentro y fuera del *Green*.

13.1c(2)/1 *Línea de Juego* en *Green* Dañada Accidentalmente Puede Ser Reparada

Un jugador tiene derecho a las *Condiciones que Afectan al Golpe* que el jugador tenía cuando su bola quedó en reposo, a no ser que *Fuerzas Naturales* o el jugador causaran el daño (Regla 8.1d). Sin embargo, el daño causado por el jugador a su *Línea de Juego* en el *Green*, puede ser reparado bajo la Regla 13.1c(2).

Por ejemplo, si un jugador crea marcas de clavos al estar evaluando la *Línea de Juego*, puede llevar a cabo acciones razonables para reparar el daño.

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

Dañar un *Hoyo* está cubierto por la Regla 13.1c como parte del daño en el *Green*. El jugador puede reparar el *Hoyo* dañado excepto si el daño se ha producido por desgaste natural, que la Regla 13.1c no permite que sea reparado.

Por ejemplo, si el *Hoyo* se ha dañado al quitar el *Asta de la Bandera*, puede ser reparado por el jugador bajo la Regla 13.1c, incluso si el daño ha cambiado las dimensiones del *Hoyo*.

Sin embargo, si el *Hoyo* ha sido dañado y el jugador no puede reparar el daño (como volver a hacer el *Hoyo* circular otra vez) o si por el desgaste natural, que el jugador no puede reparar, resulta un *Hoyo* que no es circular, el jugador debería pedir al *Comité* que lo repare.

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

Si un jugador es incapaz de reparar el daño en el *Green*, como una hendidura provocada por un palo o tapones de un *Hoyo* antiguo que han quedado hundido por debajo de la superficie, el jugador puede solicitar que el *Comité* repare el daño.

Si el *Comité* es incapaz de reparar el daño y la bola del jugador reposa en el *Green*, el *Comité* podría considerar dar al alivio al jugador bajo la Regla 16.1 al definir el área dañada como Ter.

13.1d Cuando la Bola o el *Marcador de Bola* se Mueve en el *Green*

Hay dos Reglas específicas para una bola o un *Marcador de Bola* que se mueven en el *Green.*

(1) No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola

No hay penalización si el jugador, un *Contrario* u otro jugador en *Stroke Play (Juego por Golpes), mueve* accidentalmente la bola o *Marcador de Bola* del jugador en el *Green.*

El jugador debe:

- *Reponer* la bola en su punto de reposo original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *Marcador de Bola* para *Marcar* el punto de reposo original.

Excepción – La Bola Debe Ser Jugada como Reposa Cuando la Bola Comienza a Moverse Durante el *Backswing* (Subida del Palo) o el *Golpe* y el *Golpe* se Realiza (ver Regla 9.1b)

Si el jugador o el *Contrario* levantan deliberadamente la bola o *Marcador de Bola* del jugador en el *Green,* ver Regla 9.4 o 9.5 para averiguar si hay penalización.

Regla 13.1d(1) Interpretaciones:

13.1d(1)/1 No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola o el *Marcador de Bola* en el *Green*

Ejemplos de acciones que son accidentales bajo la Regla 13.1d(1) incluyen cuando:

- Acciones normales llevadas a cabo por el jugador cerca de la bola antes de efectuar un *Golpe*, como un swing de prácticas cerca de la bola o preparar el *Golpe* al colocar el putter sobre el suelo cerca de la bola.
- Al jugador se le cae una moneda o un palo, golpeando la bola y causando su *movimiento*.
- El *Compañero* o *Contrario* del jugador, o uno de sus *Caddies*, involuntariamente *mueve* la bola o el *Marcador de Bola*, como al dar una patada a la bola, cayéndosele algo sobre la bola, o al presionar el *Marcador de Bola*
- El jugador distraídamente pisa sobre el *Marcador de Bola* y este queda pegado a la suela del zapato.

En estos ejemplos de *movimiento* accidental, la bola o *Marcador de Bola*, debe ser repuesto y no hay penalización para nadie. Si no se conoce el punto de reposo exacto desde donde la bola o el *Marcador de Bola* fue movido, debe ser estimado (Regla 14.2c).

(2) Cuándo Hay que *Reponer* Una *Bola Movida* por *Fuerzas Naturales*

Si la causa del movimiento de la bola del jugador en el *Green* son *Fuerzas Naturales*, el punto desde donde el jugador debe jugar el siguiente *Golpe* depende de si la bola ya había sido levantada y *repuesta* en el *Green* (ver Regla 12.1):

- *Bola Ya Levantada y Repuesta.* La bola debe *Reponerse* en su punto de reposo original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), aunque la causa del movimiento fueran *Fuerzas Naturales* y no el jugador, el *Contrario* o una *Influencia Externa* (Regla 9.3, Excepción).
- *Bola No Levantada y Repuesta.* La bola debe jugarse desde su nuevo punto de reposo (ver Regla 9.3)

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 13.1d: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a.

Regla 13.1d(2) Interpretaciones:

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

La bola del jugador está en *Green* y tiene interferencia de una *Condición Anormal del Campo*. El jugador decide tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1d. Una vez la bola es colocada, se considera que ha sido levantada y repuesta bajo la Regla 13.1d(2).

Por ejemplo, la bola de un jugador está en *Agua Temporal* en el *Green*. El jugador decide tomar alivio y coloca una bola en el *punto más cercano de alivio total.* Mientras el jugador se

está preparando para ejecutar el *Golpe*, *Fuerzas Naturales* causan que la bola se mueva. El jugador debe *reponer* la bola en el *punto más cercano de alivio total*.

Pero cuando el ***punto más cercano de alivio total*** se encuentra en el ***área general*** y la bola se ***mueve*** debido a ***fuerzas naturales*** después de haber sido colocada en este punto, deberá jugarse desde su nuevo punto de reposo, a menos que se aplique la ***Regla 9.3***, Excepción 2.

13.1e Prohibido Probar el *Green* de Forma Deliberada.

Durante una *Vuelta* y mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a, un jugador no debe emprender deliberadamente ninguna de estas acciones para probar el *Green* o un *Greene Equivocado*:

- Frotar la superficie, o
- Rodar una bola.

Excepción – Probar *Green*s Entre El Juego de Dos *Hoyos*: Entre el juego de dos *Hoyos* un jugador puede frotar la superficie o rodar una bola en el *Green* del *Hoyo* que acaba de terminar y en cualquier *Green* de práctica (ver Regla 5.5b).

Penalización por Probar el *Green* o un *Greene Equivocado* infringiendo la Regla 13.1e*: Penalización General*.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo I-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo que un jugador haga rodar una bola en el *Green* del *Hoyo* que acaba de completar).

Regla 13.1e Interpretaciones:

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

La Regla 13.1e prohíbe que un jugador emprenda dos acciones específicas en *Green* o en un *Greene Equivocado* con la intención de obtener información sobre cómo podría rodar una bola en el *Green*. No prohíbe que el jugador emprenda otras acciones, incluso cuando se hacen con la intención de probar o cuando emprende acciones prohibidas de forma involuntaria.

Un ejemplo de una acción que infringe la Regla 13.1e es cuando:

- Un jugador frota o rasca el césped del *Green* para determinar hacia donde crece.

Ejemplos de acciones que no infringen la Regla 13.1e son cuando:

- Un jugador concede el próximo putt a su *Contrario* y golpea la bola en la misma *Línea de Juego* que el jugador seguidamente podría usar, pero no lo hace deliberadamente para obtener información sobre el *Green*.
- Un jugador coloca la palma de su mano sobre la superficie del *Green* en su *Línea de Juego* para determinar la humedad del *Green*. Aunque el jugador está haciendo esto para probar el *Green*, esta acción no está prohibida bajo la Regla 13.1e.
- Un jugador frota una bola sobre el *Green* para limpiar el barro

13.1f Alivio Obligatorio de un *Greene Equivocado*

(1) Significado de Interferencia por *Greene Equivocado*

Existe interferencia bajo esta Regla cuando:

- Cualquier parte de la bola del jugador toca un *Greene Equivocado* o reposa sobre o en cualquier cosa (como un *Impedimento Suelto* o una *Obstrucción*) que se encuentra dentro de los márgenes del *Green equivocado*, o
- Un *Greene Equivocado* interfiere físicamente en el área de *swing* o del *Stance* pretendido por el jugador.

(2) Obligatorio Aliviarse

Cuando existe interferencia de un *Greene Equivocado*, un jugador no debe jugar la bola como reposa.

El jugador debe aliviarse sin penalización, dropando la bola original u otra bola en la siguiente *Área de Alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El *Punto Más Cercano de Alivio Total* en la misma *Área del Campo* donde la bola original quedó en reposo.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - Debe estar en la misma *Área del* Campo que el punto de referencia,
    - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
    - Debe haber alivio total de toda la interferencia del *Greene Equivocado*.

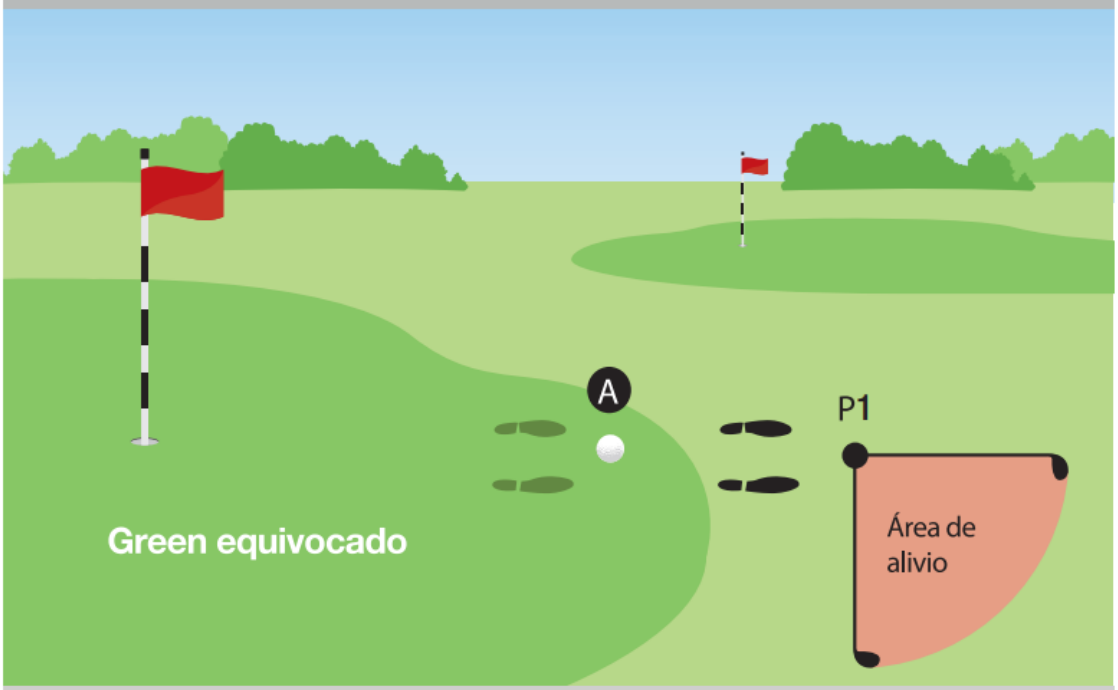
(3) No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable

No hay alivio bajo la Regla 13.1f cuando sólo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *Stance* o *swing* o dirección de juego que son claramente irrazonables en las circunstancias existentes.

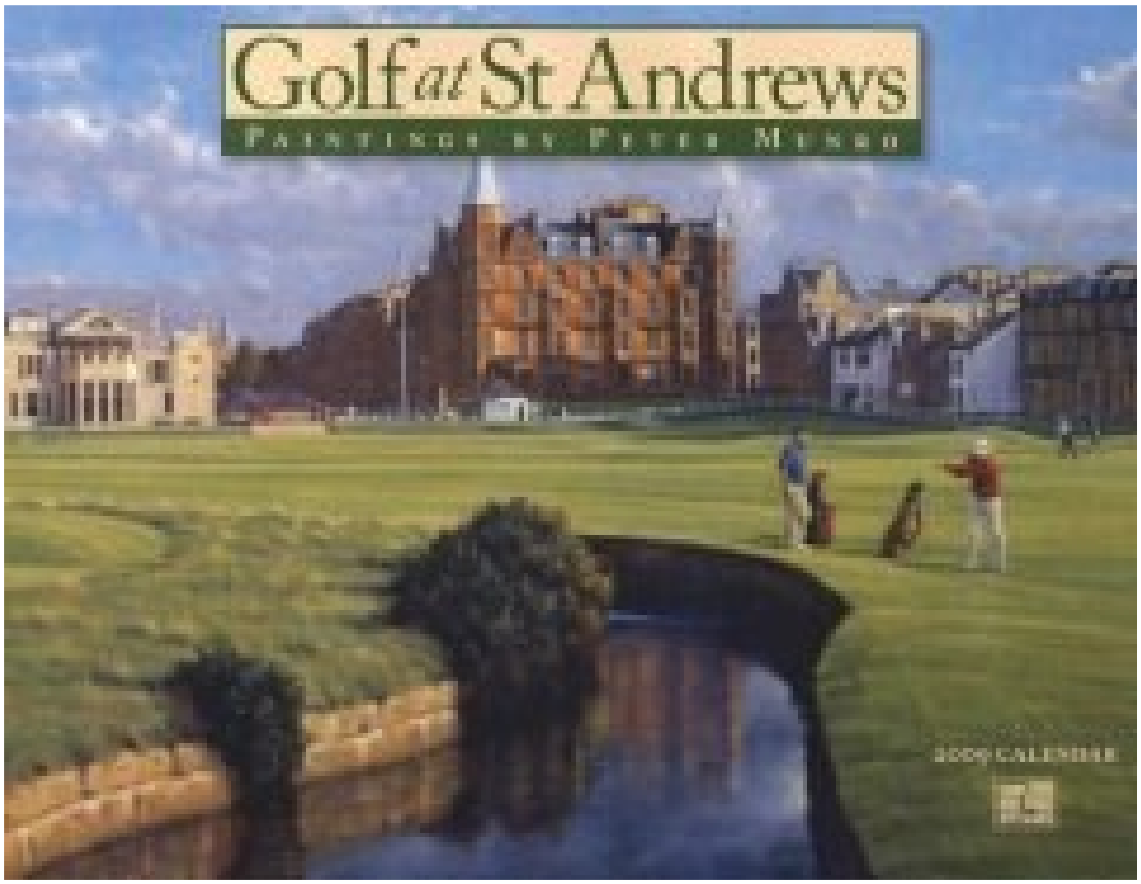
Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 13.1f: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo D-3 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de un *Greene Equivocado* que sólo interfiere con el área de *Stance* pretendido).

DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE GREEN EQUIVOCADO



- Cuando hay interferencia de un green equivocado, debe tomarse alivio sin penalización y el jugador debe tomar alivio total.
- El diagrama supone un jugador diestro.
- La bola A reposa sobre el green equivocado, y el punto más cercano de alivio total para la bola A esta en P1, el cual debe estar en la misma área del campo donde la bola original fue a reposar (en este caso, el área general).
- El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia, P1.



Q.110 Una bola está en el *Green* solo cuando toda está en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.1a y definición de *Green*.

***Green* - R 13**

- Definición
- ¿Cuándo una bola está en el *Green*?



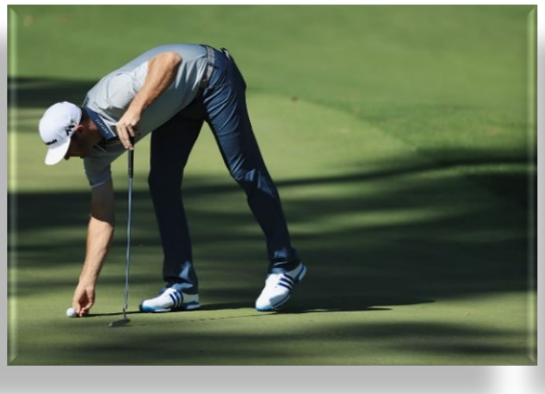
NOTAS: *Green*

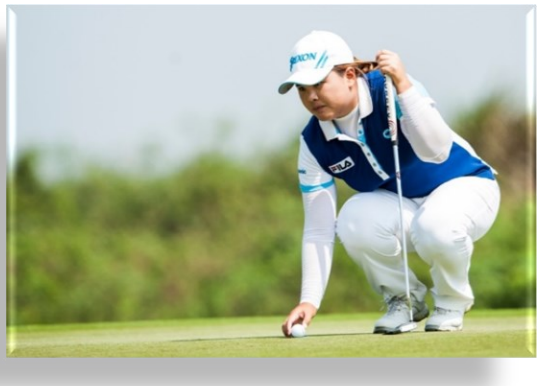
- Una de las 5 áreas de *Campo*
- Cuando cualquier parte de la bola toca el *Green* o
- Esta dentro de los márgenes del *Green*, y reposa en él o sobre cualquier cosa. Como por ejemplo un *Impedimentos Sueltos* o una *Obstrucción*

El *Green*– R 13

NOTAS: El *Green*

- A los Jugadores se les permite hacer cosas en el *Green* que no están permitidas fuera del mismo
    - Por ejemplo: *Marcar*, levantar, limpiar la bola, reparar daños, etc.
- Reglas específicas se aplican cuando una bola está en el *Green*
- Ahora con las Reglas de 2019 estará permitido hacer muchas mas





Marcando, Levantando y Limpiando la bola - R 13.1b

- La bola puede ser levantada y limpiada
- La bola debe ser marcada antes de ser levantada
- La bola debe *Reponer*se en su punto de reposo original

Q.520 Una bola se detiene en un agujero de aireación en un *Green*. El jugador puede colocar su bola al lado del agujero de aireación, que es *Terreno en Reparación*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.1b.

Q.250 La arena y la tierra suelta pueden eliminarse del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1c (1), R 8.1b (10) y definición de *IS*.

Q.256 Los rieles de las llantas en un putting *Green* causados por una podadora pueden repararse antes o después de un accidente cerebrovascular. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1c.

141 A player was removing a leaf on their line of play on the putting *Green* and twisted round to return to where their ball lay. As they assessed their putt they saw that they had left a spike mark exactly on their intended line of putt. They were not allowed to repair the damage. True or False?

141 Answer: False. Interpretation 13.1c(2)/1.

141 Note: Damage caused by the player to their own line of play on the putting *Green* may be repaired under Rule 13.1c(2).

142 A player was clumsy when removing the *Fuera de Límites*agstick from the hole and damaged the side of the hole, slightly changing the dimensions of the hole. They are allowed to repair the damage before making their putt. True or False?

142 Answer: True. Interpretation 13.1c(2)/2.

142 Note: However, if a hole has been damaged so badly that the player cannot properly make it round again, they should request that the Committee repair it.

Daños en el *Green*

R 13.1c(2)

"Daños en el *Green*" significa cualquier daño causado por una persona o *Influencia Externa* , como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y raspaduras o hendiduras hechas por el *Equipamiento* o el *Asta de la Bandera*,
- Tapones de *Hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de cesped y raspaduras o hendiduras hechas por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas o marcas de pezuña de *Animales*, y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o tee).

Pero "daños en el *Green*" no incluye cualquier daño o condiciones que resultan de:

- Prácticas normales para mantener el estado general del *Green* (tales como agujeros de aireación y ranuras del corte vertical),
- Riego, lluvia u otras *Fuerzas Naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como áreas de malas hierbas, sin césped o enfermas o áreas de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *Hoyo*.

Q.10 Un jugador puede eliminar una hierba en crecimiento de su línea de putt en un *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.1c (2).

Q.44 Un jugador puede reparar agujeros de aireación y ranuras de corte vertical en su *Línea de Juego* en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.1c (2).

Q.230 Los jugadores que llegan a un *Green* están consternados por encontrar huellas de caballos en la superficie. Se les permite repararlos lo mejor que puedan sin penalización antes de realizar sus *Golpes* al *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1c (2).

Q.298 Un jugador no puede reparar las marcas de clavos en su *Línea de Juego* deseada. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.1c (2).

Q.549 Un jugador puede reparar el daño en un *Green* hecho por una persona o *Influencia Externa* sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1c (2).

10. El jugador puede reparar el daño al agujero en el *Green* que fue causado quitando el *Asta de la Bandera* y en consecuencia se han cambiado las dimensiones del *Hoyo*.

Verdadero. R 13.1c (2)

62. Un jugador quita un hongo que crece en su *Línea de Juego* en el *Green*. Como esto se considera un daño en el *Green*, no hay penalización.

Falso. Reglas 8.1a (1) y 13.1c (2)

Q.347 Una pequeña parte de una bellota sobresale del *Green* en la línea que el jugador quiere que tome su putt. Se considera daño al *Green* y se puede quitar sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1c.

Nota: "Daños en el *Green*" incluyen cualquier daño causado por una persona o *Influencia Externa*

Q.608 Un jugador puede reparar daños en el *Green* con un *Tee*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1c.

Nota: Un jugador puede reparar daños en el *Green* sin penalización, mediante acciones razonables para restaurar el *Green* tanto como sea posible a su estado original, **pero** sólo:

- Usando la mano, pie u otra parte del cuerpo, un arrrega piques normal, un *Tee*, palo u otro objeto similar del *Equipamiento*, y
- Sin demorar irrazonablemente el juego (ver R 5.6a).

36. Un jugador puede reparar el desgaste natural del *Hoyo* en el *Green* antes de patear.

Falso. R 13.1c

12. La bola de un jugador se encuentra justo al lado del *Green* y la arena se encuentra en el *Green* entre la bola y el *Hoyo*. ¿Cuál es el ruling?

A) La arena puede ser quitada por cualquier medio.
B) El jugador no debe quitar la arena.
C) El jugador solo puede quitar la arena levantándola o apartándola con su mano o un palo.

A) R 13.1c





Reparar daños en el *Green* – R 13.1c

- Puede quitarse arena y tierra suelta
- Pueden reparar marcas de bolas o de clavos de zapatos
- Pueden repararse viejas tapas de *Hoyos* y de césped
- Pueden repararse marcas de huellas de *Animales*
- Pueden quitarse objetos empotrados ej. piedras o bellotas

Mejoras Permitidas en el *Green*

- Arena y tierra suelta puede quitarse en el *Green* (pero no en otra parte del *Campo*)
- Daños en el *Green* pueden ser reparados para restaurar su condición original
- Puede usarse la mano o el pie, arRpiques, *Tees*, palos, u objetos similares, u otro objeto normal del *Equipamiento* pero no otras cosas
- No debe retrasarse el juego reparando el daño

Daños en el *Green*

Daño significa cualquier daño causado por una persona o por *Influencia Externa* tal como:

- Marcas de bolas
- Marcas hechas por clavos de zapatos
- Raspaduras u *Hoyos* hechos por el equipo del jugador o el *Asta de la Bandera*
- Viejos *Hoyos*
- Tapas de césped
- Juntas de tepes
- Marcas hechas por herramientas o vehículos de mantenimiento
- Marcas de *Animal* o sus pezuñas
- Objetos empotrados tales como piedras, bellotas o *Tees*



Daños en el *Green* – R 13.1c

- Piques de bolas, marcas de clavos, rasguños o depresiones hechas por el *Equipamiento* o *Asta de la Bandera*
- Tapones de *Hoyos* antiguas, juntas de tepes, rasguños o depresiones hechos por vehículos o maquinaria de mantenimiento
- Marcas de *Animal* o pezuñas Objetos empotrados, ej. piedras, bellotas





NOTAS: Daños en el *Green*

Daño significa cualquier daño causado por una persona o *Influencia Externa* tales como:

- Piques de bolas
- Marcas de clavos hechos por zapatos
- Rasguños y *Hoyos* hechos por el *Equipamiento* equipo del jugador o el *Asta de la Bandera*
- Tapones de *Hoyos* antiguos
- Chuletas
- Juntas de tepe
- Muescas de herramientas o vehículos de mantenimiento
- Marcas de *Animal* o pezuñas
- Objetos empotrados tales como piedras, bellotas o *Tees*

Daños en el *Green*

- Daños causados por una persona o *Influencia Externa*
- Piques de bola, daños hechos por zapatos, rasguños o depresiones causado por el *Equipamiento* o el *Asta de la Bandera*
- Tapones de agujeros antiguos, tapones de césped, juntas de césped cortado, marcas o depresiones causado por maquinaria o vehículos de mantenimiento
- Huellas de *Animales* o marcas de pezuñas
- Objetos empotrados (piedras o bellotas)

Daños en el *Green*

Algunos daños como resultado de determinadas acciones no están incluidos:

- Acciones regulares de mantenimiento
- Riego, lluvia u otras *Fuerzas Naturales*
- Imperfecciones naturales de la superficie
- Desgaste natural del *Hoyo*

NOTAS:Daños en el *Green*

Daños que no están incluidos:

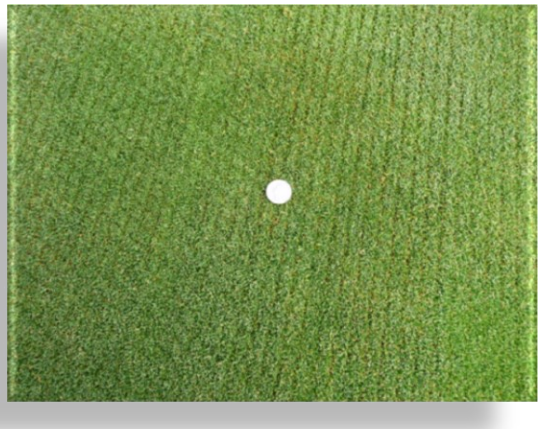
- Acciones regulares de mantenimiento(tales como agujeros de aireación o ranuras hechas por el pinchado mediante corte vertical)
- Imperfecciones naturales de la superficie; malas hierbas, áreas enfermas o sin césped, áreas de crecimiento desigual.

No son daños en el *Green* – R 13.1c

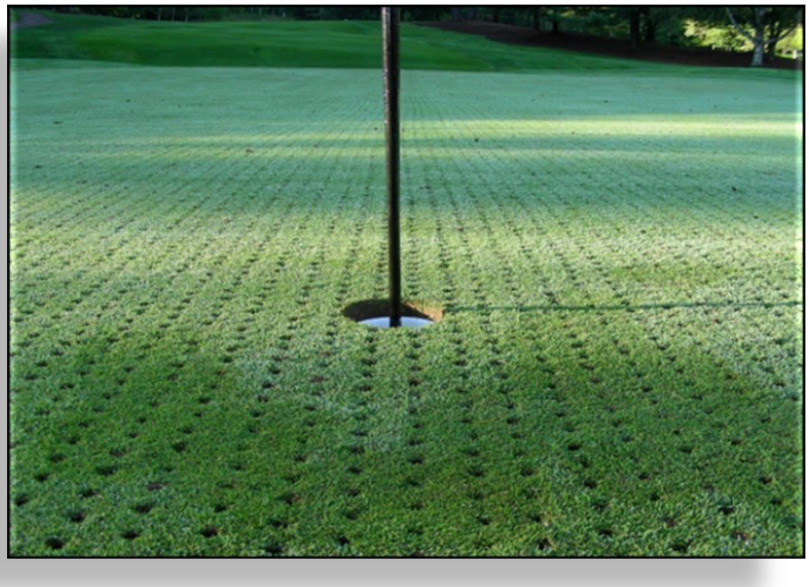
- *Hoyos* de aireación o macas hechas por el verticut
- Riego, lluvia u otras *Fuerzas Naturales*
- Áreas peladas o enfermas
- Desgaste natural del *Hoyo*

No son considerados Daños en el *Green* – R 13.1c





- Agujeros de aireación y ranuras de corte vertical Riego o lluvia u otras *Fuerzas Naturales*
- Imperfecciones naturales (mala hierba, áreas sin hierba o enfermas o con crecimiento irregular)
- Desgaste natural del *Hoyo*



No se considera como Daños en el *Green*

- Acciones producidas por el equipo de mantenimiento ej. *Hoyos* de aireación, ranuras o marcas producidas de corte vertical
- Imperfecciones naturales (mala hierba, áreas sin hierbas o enfermas o de crecimiento irregular)
- Desgaste natural y desperfectos del *Hoyo*

143 In match play, a player cannot find their ball-marker where they think they marked their ball on the putting *Green*. Their opponent must have walked over it, as it is found stuck to the sole of their shoe. The opponent loses the hole. True or False?

143 Answer: False. Interpretation 13.1d(1)/1.

143 Note: There is no penalty to any player when a ball or ball-marker is accidentally moved on the putting *Green* and it must be replaced. If the exact spot from where the ball or ball-marker was moved is not known, it must be estimated.

Cuando una Bola o *Marcador de Bola* se Mueven en *Green* - R 13.1

- No hay penalización si el Movimiento de la bola o del *Marcador* de la bola ha sido accidental
- El jugador debe *Reponer* la bola, o
- Colocar un *Marcador* en el punto de reposo original.



NOTAS: Cuando la Bola o el *Marcador* de la Bola se mueven en el *Green*

- No hay penalización si la causa del Movimiento ha sido accidental (p.e. un palo que se le cae al jugador y golpea la bola)

Q.161 Tanto en *Match Play* como en *Stroke Play*, no hay penalización si cualquier jugador mueve Accidentalmente su bola o el *Marcador de Bola* en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1d (1).

Q.634 Un jugador que Accidentalmente golpea su bola hacia el *Hoyo* mientras realiza un *swing* de práctica en el *Green* puede optar por contar el *Golpe* y jugar su próximo *Golpe* desde donde quede en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Golpe* y R 13.1d (1).

Q.275 Un jugador había marcado y levantado su bola en el *Green*. Cuando era su turno de jugar, no podían encontrar su *Marcador de Bola*. Posteriormente, lo encontraron pegado a la suela de su zapato y llegaron a la conclusión de que Accidentalmente lo había pisado mientras esperaba su turno para jugar. El jugador es penalizado con un *Golpe* y deben jugar su bola desde el punto estimado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.1d (1).

Q.634 Un jugador que Accidentalmente golpea su bola hacia el *Hoyo* mientras realiza un *swing* de práctica en el *Green* puede optar por contar el *Golpe* y jugar su próximo *Golpe* desde donde quede en reposo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Golpe* y R 13.1d (1).

RULES 9.4a, 13.1d(1) and 14.7

A player's ball is at rest on the putting *Green*. In making a practice swing, the player accidentally strikes the ball causing it to move several inches farther from the hole. The player plays the ball from its new position into the hole. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. There is a penalty of one stroke and the ball is holed.
C. There is a penalty of two strokes and the ball is holed.
D. There is a penalty of two strokes and the ball must be replaced.

Answer is C. It is important to distinguish between a stroke and a practice swing. A stroke is the forward movement of the club made to strike the ball. If a player accidentally moves the

ball in play with a club (by a practice swing, not a stroke), the player gets no penalty if this happens on the putting *Green*, Rule 13.1d(1).

Nevertheless, both Rule 9.4a and Rule 13.1d(1) require that the ball be replaced on its original spot before playing. However, in the question, the player did not replace the ball but rather played it from its new position. For accidentally moving the ball in play and not replacing it before a stroke, the player gets the general penalty of two strokes under Rule 14.7. After the ball was played from a wrong place not a serious breach (a few inches), the error may not be corrected and the ball is holed.

Alternatively, had the ball been moved much closer to the hole as a result of the practice swing and played from there (a significant advantage), this would be considered a serious breach of playing from a wrong place. For a serious breach of playing from a wrong place, the player is required to correct the mistake in accordance with Rule 14.7b. This means that the player must play out the hole with a ball played from the right place, that is, where the ball lay when it was accidentally struck during the practice swing. The player would still get the general penalty of two strokes under Rule 14.7 and none of the strokes with the ball played from the wrong place would count.

144 On a wet and windy day a player takes relief from temporary water on a putting *Green* by placing their ball at the nearest point of complete relief. If wind then moves their ball to a place farther from the hole they must play the ball from where it comes to rest. True or False?

144 Answer: False. Interpretation 13.1d(2)/1.

144 Note: In this circum*Stance*, once the ball has been placed, it is treated as if it has been lifted and replaced under Rule 13.1d(2). The player must replace the ball on the spot of the nearest point of complete relief.

Q.379 La decisión de una bola que ha sido movida por el viento en un *Green* depende de si ya ha sido levantada y repuesta en su lugar original en ese *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1d (2).

70. Un jugador marca, levanta y repone su bola en el *Green*. Cuando el jugador se está preparando para hacer un *Golpe*, el viento hace que la bola se emboque. El jugador embocó con su último *Golpe* hecho antes de reponer la bola.

Falso. Reglas 9.3, Excepción y R 13.1d (2)

145 In match play, a player marks and lifts their ball from the putting *Green*. They see some mud on one side of the ball so they crouch down and rub the ball on the putting *Green* to clean off the mud. If their opponent makes a claim they lose the hole for testing the surface of the putting *Green*. True or False?

145 Answer: False. Interpretation 13.1e/1.

145 Note: In this circum*Stance*, the player does not get a penalty, because their action was to clean mud off their ball and not to find out information about how a ball might roll on the putting *Green*.

146 A player may not place the palm of their hand on the surface of the putting *Green* on their line of play to determine the wetness of the putting *Green*, because this would be testing the surface. True or False?

146 Answer: False. Interpretation 13.1e/1.

146 Note: There are only two actions that a player must not deliberately take to test a putting *Green*, rub the surface and roll a ball on it.

Probar el *Green*

R 13.1e, Interpretación 13.1e/1

Durante una vuelta y mientras el juego está Interrumpido según la R 5.7a, un jugador no debe Deliberadamente frotar la superficie o hacer rodar una bola para probar el *Green* o un *Greene Equivocado*. Un ejemplo de probar es cuando un jugador raspa o frota el césped en el *Green* para determinar en qué dirección crece. Sin embargo, un jugador puede colocar la palma de su mano sobre la superficie del *Green* en su *Línea de Juego* para determinar la humedad del *Green*. Asimismo, un jugador puede frotar una bola en el *Green* para quitarle el barro.

No Probar Deliberadamente el *Green*

- Durante una *Vuelta*, no se puede tomar acciones deliberadas para probar el *Green*
- No se puede frotar la superficie
- No se debe rodar una bola

Q.452 Un jugador no puede probar Deliberadamente ningún *Green* tocando su superficie o haciendo rodar una bola sobre el en cualquier momento durante su *Vuelta*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción a la R 13.1e.

15.- En el *Juego por Golpes*, un jugador puede practicar desde un *Búnker* cerca del *Green* del *Hoyo* que acaba de terminar.

Falso. R 13.1e; R 5.5; R 5.6ª

Q.278 Una bola se encuentra justo al lado del *Green* de un *Green* que no es el que se está jugando. En esta situación, un jugador debe tomar alivio si alguna parte de su colocación para su *Golpe* previsto está en ese *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.1f (1).

Q.145 Cuando la bola de un jugador se encuentra en un *Greene Equivocado*, el jugador debe colocar una bola dentro de dos palos del *Punto Más Cercano de AlivioTotal* de la interferencia del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.1f (2).

Interferencia de Un *Greene Equivocado*

R 13.1f(1)

Existe interferencia de un *Greene Equivocado* cuando:

• Cualquier parte de la bola del jugador toca un *Greene Equivocado* o reposa sobre o en cualquier cosa (como un *Impedimentos Sueltos* o una *Obstrucción*) que se encuentra dentro del margen del mismo, o

• Un *Greene Equivocado* interfiere físicamente en el área del *Stance* o swing pretendido por el jugador.

***Greene Equivocado* – R 13.1**

- Interferencia



NOTA: *Greene Equivocado*

- Interferencia = La bola está en un *Greene Equivocado* o hay interferencia en el área de la colocación o el área del *swing* que se pretende realizar



***Greene Equivocado* – R 13.1f**

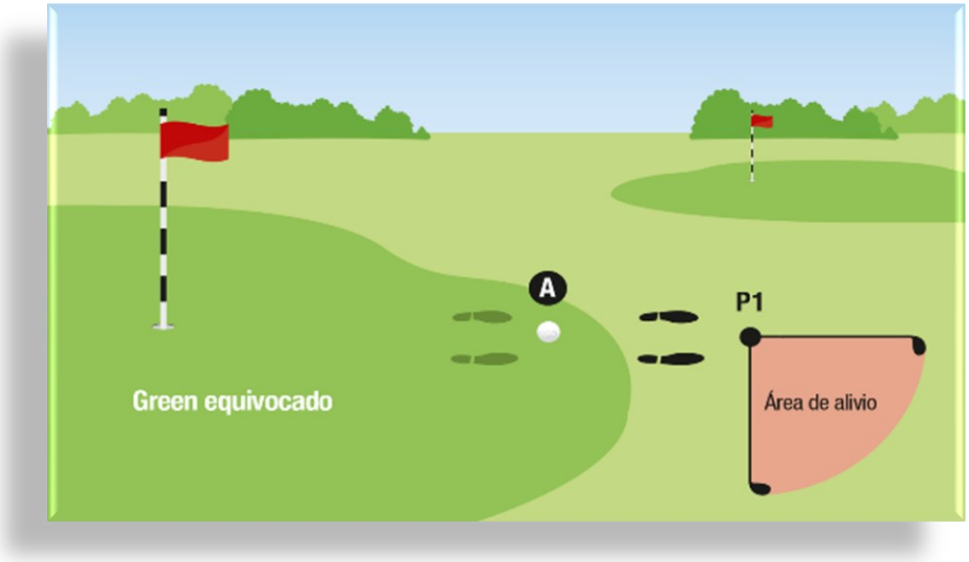
- Debe tomarse alivio por el reposo de la bola, área del *swing* y colocación del jugador
- Punto de referencia = *Punto Más Cercano de AlivioTotal*
- Una longitud de palo desde el punto de referencia:
  - En *Área General*
  - No más cerca del agujero que el punto de referencia
  - Alivio completo

NOTAS: *Greene Equivocado*

- Interferencia existe cuando la bola toca un *Greene Equivocado* o reposa en cualquier cosa dentro de su márgenes borde o está en *Greene Equivocado*
- Cuando el *Greene Equivocado* interfiere con tu colocación o con tu *swing*
- Alivio debe ser tomado – no se debe jugar la bola como reposa – protege el *Green*
- Punto de referencia es el punto más cercano donde obtienes un alivio total para el reposo de la bola, *swing* y colocación
- Dropa bola dentro de un palo de longitud en el *Área General*, no más cerca del agujero que el punto de referencia y debes tener alivio total

NOTAS: *Greene Equivocado*

- El alivio debe de tomarse cuando la bola reposa en el *Green* o interfiere con su *swing* o con su *Stance*
- Recordar que la interferencia incluye la colocación



***Hoyo* 9**

Jugando el *Hoyo* 9 tu bola va cerca del *Green* del *Hoyo*1. Jugando la bola como reposa tus pies estarían colocados sobre el *Green* del 1. ¿Qué dicen las Reglas? No hay penalización y…

A. Debes jugar la bola como reposa
B. La debes declarar injugable
C. Tienes que tomar Alivio sin penalización

Respuesta C = R 13.2

Debe tomarse alivio de *Greene Equivocado*. Existe interferencia por el reposo de la bola, el *swing* a realizar y por el *Stance* del jugador.

13.2 El *Asta de la Bandera*

Propósito: Esta Regla cubre las opciones del jugador relacionadas con el *Asta de la Bandera*. El jugador puede dejarla en el *Hoyo* o hacer que la quiten (lo que incluye que alguien se la atienda y que la quite después de ser jugada la bola), pero tiene que decidirse antes del *Golpe*. Normalmente no hay penalización si una bola en movimiento golpea al *Asta de la Bandera*.

Esta Regla se aplica para una bola jugada desde cualquier parte del *Campo*, tanto si está dentro como fuera del *Green*.

13.2a Dejar el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*

(1) El jugador Puede Dejar el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*

El jugador puede ejecutar un *Golpe* con el *Asta de la Bandera* dejada en el *Hoyo*, por lo que es posible que la bola en movimiento *Golpe*e el *Asta de la Bandera*.

Antes de ejecutar el *Golpe*, el jugador debe decidir entre:

- Dejar el *Asta de la Bandera* como la encuentra en el *Hoyo* o moverla para centrarla y dejarla en esa posición, o
- Volver a poner el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, si había sido quitada.

En cualquier caso:

- El jugador no debe tratar de obtener una ventaja moviendo deliberadamente el *Asta de la Bandera* a una posición en la que no esté centrada en el *Hoyo*.
- Si el jugador lo hace y la bola en movimiento golpea el *Asta de la Bandera*, incurrirá en la ***Penalización General*.**

(2) No Hay Penalización si la Bola golpea al *Asta de la Bandera* Dejada en el *Hoyo*

Si el jugador realiza un *Golpe* con el *Asta de la Bandera* dejada en el *Hoyo* y la bola en movimiento golpea el *Asta de la Bandera*:

- No hay penalización (**excepto** lo previsto en (1)), y
- La bola debe jugarse como repose.

Regla 13.2a(1) Interpretaciones:

13.2a(1)/1 El Jugador Tiene Derecho a Dejar el *Asta de la Bandera* en la Posición que el Grupo que le Precede la Dejó

Un jugador tiene derecho a jugar el *Campo* como lo encuentre, lo que incluye la posición en la cual el grupo que le precede dejó el *Asta de la Bandera*.

Por ejemplo, si el grupo que le precede repuso el *Asta de la Bandera* en una posición inclinada, el jugador tiene derecho a jugar con el *Asta de la Bandera* en esa posición si lo considera ventajoso para el.

Si otro jugador o *Caddie* centra el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, el jugador puede mantenerlo en esa posición centrada o restaurar el *Asta de la Bandera* a su posición anterior.

(3) Limitaciones del Jugador Respecto a Mover o Quitar el *Asta de la Bandera* Dejada en el *Hoyo* Mientras la Bola está en Movimiento

Después de ejecutar un *Golpe* y con el *Asta de la Bandera* dejada en el *Hoyo*:

El jugador y su *Caddie* no deben deliberadamente mover o quitar el *Asta de la Bandera* para afectar dónde la bola en movimiento del jugador podría quedar en reposo (como para evitar que la bola *Golpe*e al *Asta de la Bandera*). Si esto ocurre, el jugador incurre en la ***Penalización General*.**

Pero no hay penalización si el jugador, encontrándose el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, la mueve o quita por cualquier otra razón, como cuando razonablemente cree que la bola en movimiento no golpeará el *Asta de la Bandera* antes de quedar en reposo.

(4) Limitación de Otros Jugadores Respecto a Mover o Quitar el *Asta de la Bandera* Cuando el Jugador Ha Decidido Dejarla en el *Hoyo*

Cuando el jugador ha dejado el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* y no ha autorizado a nadie a atenderla (ver Regla 13.2b (1)), cualquier otro jugador no debe moverla o quitarla deliberadamente para afectar dónde la bola en movimiento del jugador podría quedar en reposo.

- Si otro jugador o su *Caddie* lo hacen antes o durante el *Golpe* y el jugador ejecuta el *Golpe* sin darse cuenta o mientras la bola del jugador está en movimiento después del *Golpe*, ese otro jugador incurre en la ***Penalización General*.**

- Pero no hay penalización si el otro jugador o su *Caddie* mueven o quitan el *Asta de la Bandera* por cualquier otro motivo, como cuando:
    - Razonablemente, cree que la bola en movimiento del jugador no golpeará el *Asta de la Bandera* antes de quedar en reposo.
    - No sabe que el jugador está a punto de jugar o que la bola del jugador está en movimiento.

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en Four-Ball, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Regla 13.2a(4) Interpretaciones:

13.2a(4)/1 *Asta de la Bandera* No Atendida Quitada Sin Autorización del Jugador Puede Ser Repuesta

Si un jugador opta por jugar con el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* y otro jugador quita el *Asta de la Bandera* del *Hoyo* sin la autorización del jugador, el *Asta de la Bandera* puede ser devuelta al *Hoyo* mientras la bola del jugador está en movimiento.

Sin embargo, si la acción de otro jugador fue una infracción de la Regla 13.2a(4), no evita la penalización por reponer el *Asta de la Bandera*.

13.2b Quitar el *Asta de la Bandera* del *Hoyo*

(1) El Jugador Puede Tener el *Asta de la Bandera* Quitada del *Hoyo*

El jugador puede ejecutar un *Golpe* con el *Asta de la Bandera* quitada del *Hoyo*, para que su bola en movimiento no la *Golpe*e estando en el *Hoyo*.

Antes de ejecutar el *Golpe* el jugador debe decidir:

- Tener el *Asta de la Bandera* quitada del *Hoyo* antes de jugar la bola, o
- Autorizar a alguien a atender el *Asta de la Bandera*, lo que significa:
    - Sostener el *Asta de la Bandera*, en, por encima o al lado del *Hoyo* antes del *Golpe*, para mostrar al jugador dónde está el *Hoyo*, y
    - Posteriormente, quitar el *Asta de la Bandera* durante el *Golpe* o después de que se ha ejecutado el *Golpe*.

Se considera que el jugador ha autorizado a atender el *asta de bandera* si:

- El *Caddie* del jugador está sosteniendo el *Asta de la Bandera*, que se encuentra dentro, encima o al lado del *Hoyo* o está próximo al *Hoyo* mientras se realiza el *Golpe*, incluso si el jugador no es conocedor de que el *Caddie* está haciéndolo.
- El jugador pide a cualquier persona que le atienda el *Asta de la Bandera* y esa persona accede, o
- El jugador ve a otra persona sosteniendo el *Asta de la Bandera*, que se encuentra dentro, por encima o al lado del *Hoyo*, o la persona está próxima al *Hoyo* y el jugador ejecuta el *Golpe* sin pedirle que se aleje o que deje el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo.*

Regla 13.2b(1) Interpretaciones:

13.2b(1)/1 La Persona que Atiende el *Asta de la Bandera* Puede Colocarse en Cualquier Lugar

Una persona que atiende el *Asta de la Bandera* puede colocarse en cualquier lugar cuando sostiene el *Asta de la Bandera* dentro, sobre o cerca del *Hoyo*.

Por ejemplo, la persona que atiende el *Asta de la Bandera* puede colocarse directamente detrás o en cualquier lado del *Hoyo* para evitar colocarse en la *Línea de Juego* de otro jugador.

13.2b(1)/1 El Jugador Puede Ejecutar un *Golpe* Mientras Sostiene el *Asta de la Bandera*

La Regla 13.2b(1) permite a un jugador efectuar un *Golpe* con una mano mientras sostiene el *Asta de la Bandera* con la otra mano. Sin embargo, el jugador no puede usar el *Asta de la Bandera* para equilibrarse mientras ejecuta el *Golpe* (Regla 4.3a).

Por ejemplo, un jugador puede:

- Quitar el *Asta de la Bandera* del *Hoyo* con una mano antes de efectuar un *Golpe* con el putter y continuar sosteniéndolo mientras efectúa un *Golpe* con la otra mano.
- Atenderse uno mismo el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* con una mano, antes del *Golpe* y mientras efectúa un *Golpe* con el putter con la otra. Durante o después de efectuar el *Golpe* con una mano, el jugador puede quitar el *Asta de la Bandera* del *Hoyo*, pero no debe permitir que la bola en movimiento *Golpe*e intencionadamente el *Asta de la Bandera*.

(2) Qué Hacer Si la Bola golpea al *Asta de la Bandera* o a la Persona Que la Atiende

Si la bola en movimiento del jugador golpea el *Asta de la Bandera* que el jugador había decidido quitar bajo (1), o golpea a la persona que está atendiéndola (o cualquier objeto que la persona tenga), lo que sucede depende de si esto ocurrió de una manera accidental o deliberada:

- La Bola golpea Accidentalmente al *Asta de la Bandera* o a la Persona Que la Quitó o Está Atendiéndola. Si la bola en movimiento del jugador golpea accidentalmente el

Asta de la Bandera o a la persona que la quitó o está atendiéndola (o cualquier objeto que la persona tenga), no hay penalización y la bola debe jugarse como reposa.

- La Bola Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona Que Atiende el *Asta de la Bandera*. Si la persona que está atendiendo el *Asta de la Bandera*, deliberadamente desvía o detiene la bola del jugador en movimiento, se aplica la Regla 11.2c:
    - Dónde se Juega la Bola. El jugador no debe jugar la bola como reposa y en su lugar debe tomar alivio bajo la Regla 11.2c.
    - Cuándo Hay Penalización. Si la persona que deliberadamente desvió o detuvo la bola fue un jugador o su *Caddie*, ese jugador incurre en la ***Penalización General*** por una infracción de la Regla 11.2.

A los efectos de esta Regla, "desviada o detenida deliberadamente "significa lo mismo que en la Regla 11.2a e incluye cuando la bola en movimiento del jugador golpea:

- Un *Asta de la Bandera* quitada, que deliberadamente se colocó o se dejó en el suelo, en un lugar elegido para que pudiera desviar o detener la bola,
- Un *Asta de la Bandera* atendida, que la persona, deliberadamente no la quita del *Hoyo* o no la aleja de la trayectoria de la bola.
- La persona que atiende o quita el *Asta de la Bandera* (o cualquier objeto que la persona tenga), cuando deliberadamente no se aleja de la trayectoria de la bola.

Excepción – Restricciones al Mover el Asta de Bandera Deliberadamente para Afectar a una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3)

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

13.2c Bola Reposando Contra el *Asta de la Bandera* Dejada en el *Hoyo*

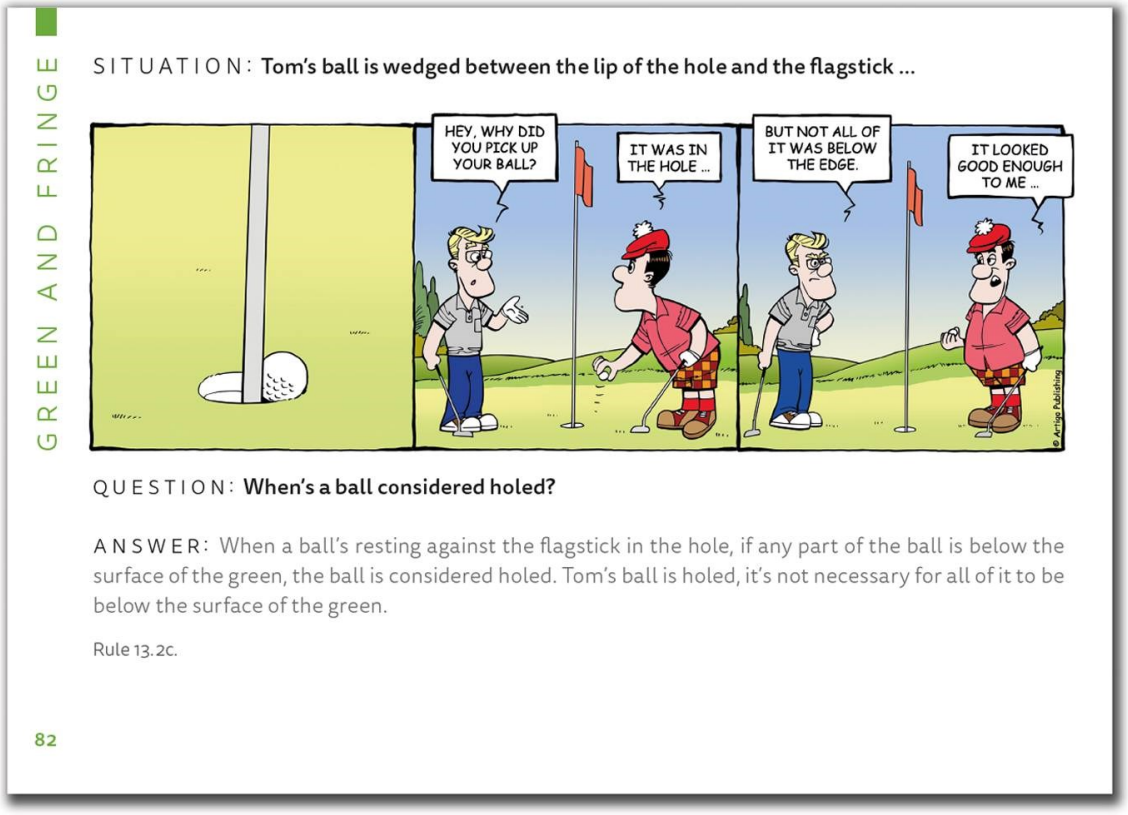
Si la bola de un jugador queda en *reposo* contra el *Asta de la Bandera* dejada en el *Hoyo*:

- Si cualquier parte de la bola está en el *Hoyo* y por debajo de la superficie del *Green*, se considerará que la bola está *Embocada*, incluso si no se encuentra toda ella por debajo de la superficie.
- Si ninguna parte de la bola se encuentra en el *Hoyo* por debajo de la superficie del *Green*:
    - La bola no está *Embocada* y debe jugarse como reposa.

- Si el *Asta de la Bandera* se quita y la bola se mueve (tanto si cae dentro del *Hoyo* como si se aleja), no hay penalización y la bola debe *Reponer*se en el borde del *Hoyo* (ver Regla 14.2).

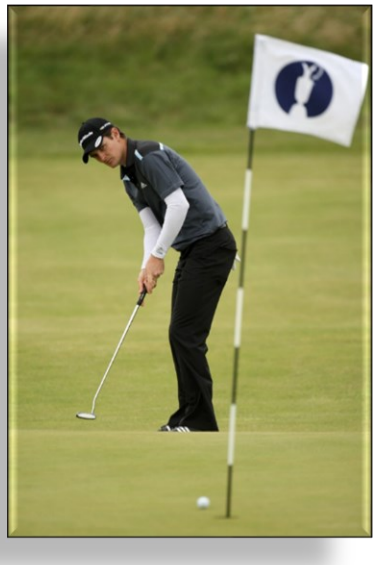
Penalización por Jugar Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 13.2c: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

En *Stroke Play (Juego por Golpes)*, el jugador está **descalificado** si no *emboca* como se requiere en la Regla 3.3c.



***Asta de la Bandera* – R 13.2**

- Puedes:
  - Dejar el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo, o*
  - Quitarla, o
  - Atenderla
- Debes decidirlo antes de dar el *Golpe*
- **No hay penalización** si la bola golpea el *Asta de la Bandera* cuando la dejas en el *Hoyo*
- Juega la bola como reposa



NOTAS: *Asta de la Bandera*

- R 13.2 se aplica para una bola jugada desde cualquier parte del *Campo*, incluyendo desde el *Green*
- El jugador puede decidir dejar el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* – se la bola la golpea no hay penalización y la bola se juega como repose
- Puede también dejar el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* y ser atendida
- Debe decidirlo antes de dar el *Golpe* si el *Asta de la Bandera* debe quedarse dentr, o atendida o removida

NOTAS: El *Asta de la Bandera*

- El jugador puede decidir antes de dar el *Golpe* si deja el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* o quitarla y si ha sido quitada volverla a poner en el *Hoyo*

Q.198 Los jugadores pueden optar por dejar el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* incluso cuando toman un putt corto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.2a (1).

Q.643 Al ejecutar un putt con el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, un jugador no debe mover Deliberadamente el *Asta de la Bandera* a una posición que no esté centrada en el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.2a (1).

Limitaciones del Jugador en Mover o Quitar el *Asta de la Bandera* mientras la Bola esta en Movimiento

- El jugador no debe mover el *Asta de la Bandera* si puede afectar donde la bola pudiera quedar en reposo





NOTAS: Limitaciones del Jugador en Mover o Quitar el *Asta de la Bandera* mientras la Bola esta en Movimiento

- Después de dejar el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, si el jugador o su *Caddie* mueven el *Asta de la Bandera* para afectar donde la bola pudiera quedar en reposo, (Ej. Evitar que la bola golpeando a la bandera se desvíe) el jugador incurre en la ***Penalización General***
- **No hay penalización** si la quita por otras razones(ej. La bola definitivamente ya no puede golpear al *Asta de la Bandera* antes de quedar en reposo)



147 When putting from on the putting *Green* a player chose to leave the *Fuera de Límites*agstick in the hole. But seeing that the player's ball was heading for the hole another player removes the *Fuera de Límites*agstick, without authorisation. The other player gets the general penalty. True or False?

147 Answer: True. Interpretation 13.2a(4)/1.

147 Note: The other player's action was a breach of Rule 13.2a(4) and they would not avoid getting the penalty even if they had replaced the *Fuera de Límites*agstick before the ball reached the hole.

Limitación de Otros Jugadores Moviendo o Quitando el *Asta de la Bandera* cuando el Jugador ha Decidido Dejarla en el *Hoyo*

- Cuando el jugador no ha autorizado a nadie a atender el *Asta de la Bandera*, ningún jugador debe moverla o quitarla Deliberadamente una vez que la bola está en Movimiento.



NOTAS: Limitaciones del Jugador Moviendo o Quitando el *Asta de la Bandera* del *Hoyo* Mientras la Bola esta en Movimiento

- Si un jugador no ha autorizado atender el *Asta de la Bandera*, ningún otro jugador debe moverla Deliberadamente para afectar donde la bola podría quedar en reposo.
- El otro jugador incurre en la ***Penalización General***
- **No hay penalización** si es quitada por otras razones (Ej. La bola definitivamente no podrá golpear el *Asta de la Bandera* antes de quedar en reposo)

Q.406 Si un jugador ejecuta un *Golpe* sin autorizar a nadie para que atienda el *Asta de la Bandera*, existe una *Penalización General* para cualquier jugador del grupo que Deliberadamente mueva el *Asta de la Bandera* para afectar el lugar donde la bola en Movimiento podría detenerse. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.2a (4).

***Hoyo* 1**

Tu bola está en el *Green* del *Hoyo* 1 y para ahorrar tiempo, dejas la bandera en el *Hoyo*. Después de patear tu bola golpea **el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* y viene a parar a un metro del *Hoyo*. ¿Que dice la R?**

A- Tienes dos *Golpe* de Penalización y juegas la bola como reposa

B- No hay penalización, pero debes cancelar el *Golpe* y volver a jugar

C- No hay penalización y juegas la bola como repose

Respuesta C = R 13.2a

148 A player attending a *Fuera de Límites*agstick must stand either side of the hole and not behind it. True or False?

148 Answer: False. Interpretation 13.2b(1)/1.

148 Note: A person attending the *Fuera de Límites*agstick may stand anywhere when holding the *Fuera de Límites*agstick in, above or next to the hole.

149 Before putting a player may remove the *Fuera de Límites*agstick from the hole with one hand and continue to hold it while making a one-handed stroke with the other hand. True or False?

149 Answer: True. Interpretation 13.2b(1)/2.

149 Note: In this circum*Stance*, players may not use the *Fuera de Límites*agstick to steady themselves while making their stroke, Rule 4.3a.

Quitando el *Asta de la Bandera* – R 13.2b

- Puedes quitar el *Asta de la Bandera* del *Hoyo*, o
- Autorizar a alguien que la atienda
- **No hay penalización** si la bola Accidentalmente golpea el *Asta de la Bandera* mientras es atendida



NOTAS: Quitando el *Asta de la Bandera*

- Puedes dar un *Golpe* con el *Asta de la Bandera* quitada del *Hoyo*, con lo que la bola no la golpea*rá*
- Debes decidir antes de dar el *Golpe* si la quieres quitada o atendida
- Puedes pedirle a alguien que atienda el *Asta de la Bandera* (sujetarla en, sobre o cerca del *Hoyo* antes y durante el *Golpe*)
- Entonces quitarla de en medio una vez que la bola esté cerca del *Hoyo*
- No hay penalización si la bola Accidentalmente golpea a la persona o al *Asta de la Bandera* cuando es atendida

***Asta de la Bandera* Atendida**

- Se considera que el jugador ha autorizado a atender el *Asta de la Bandera* si:
  - El *Caddie* esta sosteniéndola o esta de pie cerca de ella
  - Se lo pide a cualquier otra persona y esta accede
  - Ve a otra persona sosteniéndola en o cerca del *Hoyo* y no le pide que se aparte del lugar.



NOTAS: *Asta de la Bandera* Atendida

- Se considera que el jugador quiere que el *Asta de la Bandera* esté atendida si:
  - El cadie esta sosteniéndola o de pie cerca de ella, aunque el jugador no se de cuenta
  - Ve a otra persona sosteniéndola en o cerca del *Hoyo* y no le pide que se quite, antes de dar el *Golpe*

Atender el *Asta de la Bandera*

R 13.2b(1)

Atender el *Asta de la Bandera*, significa quitarla de la siguiente manera:

- Primero sosteniendo el *Asta de la Bandera* en, por encima o al lado del *Hoyo* antes y durante el *Golpe*, con el propósito de mostrar al jugador dónde está el *Hoyo*, y
- Luego, quitar el *Asta de la Bandera* después de que se ha ejecutado el *Golpe*.

Deliberadamente Desviada o Detenida

R 13.2b

A los efectos de la R 13.2b, "Deliberadamente desviada o detenida" significa lo mismo que en la R 11.2a, e incluye cuando la bola en Movimiento del jugador golpea:

- Un *Asta de la Bandera* quitada, que Deliberadamente se colocó o se dejó en un lugar particular en el suelo para que pudiera desviar o detener la bola,
- Un *Asta de la Bandera* atendida, que la persona Deliberadamente no la quita del *Hoyo* o no la aleja de la trayectoria de la bola, o
- La persona que atiende o quita el *Asta de la Bandera* (o cualquier objeto que la persona tenga), cuando Deliberadamente no se aleja de la trayectoria de la bola.

Q.87 Después de ejecutar un *Golpe* en el *Hoyo*, un jugador puede tener otro jugador para quitar el *Asta de la Bandera* antes de que la bola lo alcance. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.2b (1).

Nota: El jugador debe decidir si desea que le quiten el *Asta de la Bandera* del *Hoyo* o que la atiendan antes de realizar su *Golpe*.

Q.197 Si un jugador ve a una persona parada justo al lado del *Hoyo* y ejecuta su *Golpe* sin pedirle a esa persona que se aleje o deje el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, se trata de la misma manera que si el jugador hubiera autorizado el *Asta de la Bandera* a ser atendida para el *Golpe* ¿Verdadero o falso?

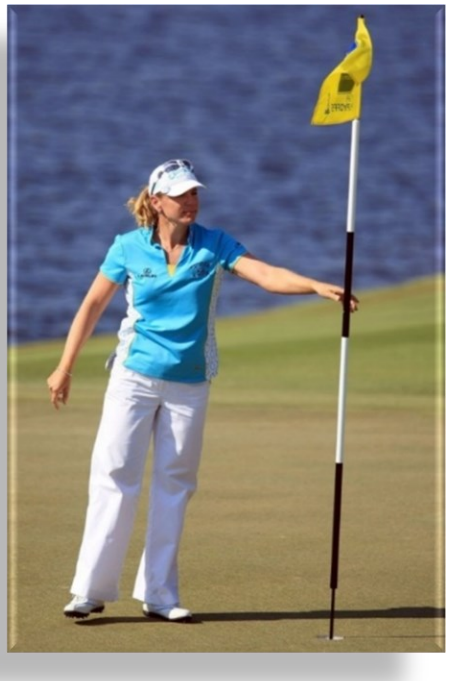
Respuesta: Verdadero. R 13.2b (1).

Q.328 Un jugador puede autorizar a alguien para atender el *Asta de la Bandera* y luego quitarla del *Hoyo* después de que haya realizado su *Golpe* desde cualquier lugar del recorrido. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.2b (1).

Que hacer si la Bola golpea el *Asta de la Bandera* o a la Persona que la Atiende

- Accidentalmente golpea el *Asta de la Bandera* o a la persona que la atiende
- Deliberadamente es desviada o detenida por la persona que la está atendiendo



NOTAS: Que hacer si la Bola golpea **el *Asta de la Bandera* o a la Persona que la Atiende**

- Depende si fue accidental o Deliberadamente
- Accidental: **No hay penalización** y la bola se juega como repose
- Deliberadamente: Si la persona atendiendo el *Asta de la Bandera*, Deliberadamente desvía o para la bola, se aplica la R 11.2. La persona que esta atendiendo la bandera incurre en la ***Penalización General***
- Si es jugada desde el *Green*, el *Golpe* no cuenta y una bola debe *Reponer*se en el punto de reposo original. Si no se sabe se estima
- Si lo es desde fuera del *Green* el jugador debe colocar una bola en el punto estimado donde hubiera quedado en reposo





Q.54 Si la bola de un jugador en Movimiento después de un *Golpe* desde el *Green* golpea el pie del jugador que atiende al *Asta de la Bandera*, ya sea que su acción sea deliberada o accidental, se determina si hay una penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.2b (2).

Q.281 Si un jugador golpea una bola desde el *Green* y golpea la bandera quitada que está en el *Green*, recibe la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.2b (2).

Q.353 Una persona que ha sido autorizada para atender el *Asta de la Bandera* se distrae cuando un jugador patea y la bola en Movimiento golpea el *Asta de la Bandera*. En *Stroke Play*, el jugador es penalizado con dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.2b (2).

Nota: Si la bola en Movimiento del jugador golpea Accidentalmente el *Asta de la Bandera* o a la persona que la quitó o está atendiéndola (o cualquier objeto que la persona tenga), no hay penalización y la bola debe jugarse como reposa.

Q.212 Una bola se detiene contra un *Asta de la Bandera* que no estaba centrada en el *Hoyo* y ninguna parte de la bola está debajo de la superficie del *Green*. El jugador puede mover el *Asta de la Bandera* y si la bola cae dentro del *Hoyo* se considera *Embocada* con su último *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.2c.

Nota: Si la bola de un jugador queda en reposo contra el *Asta de la Bandera*

Q.207 Si una bola reposa contra el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo*, no está *Embocada*, incluso si la mayor parte está debajo de la superficie del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.2c.

Q.212 na bola se detiene contra un *Asta de la Bandera* que no estaba centrada en el *Hoyo* y ninguna parte de la bola está debajo de la superficie del *Green*. El jugador puede mover el *Asta de la Bandera* y si la bola cae dentro del *Hoyo* se considera *Embocada* con su último *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.2c.

68. En el *Match Play*, la bola de A reposa contra el *Asta de la Bandera* que está en el *Hoyo* con parte de la bola por debajo de la superficie del *Green*. B concede el siguiente *Golpe* de A y levanta la bola de A. La bola de A se embocó con el último *Golpe* de A.

Verdadero. R 13.2c

34.- Un jugador ejecuta un *Golpe* en el *Green* con la bandera en el *Hoyo*. Su bola queda reposando contra la bandera con parte de la bola por debajo de la superficie de *Green*. La bola se considera *Embocada*.

Verdadero. R 13.2c

Bola Reposando Contra el *Asta de la Bandera* en el *Hoyo* – R 13.2

- Si cualquier parte de la bola esta por debajo de la superficie del *Green*, la bola esta *Embocada*
- Si ninguna parte de la bola esta por debajo de la superficie del *Green* la bola no esta *Embocada* y se juega como repose
- Si la bola se mueve al quitar el *Asta de la Bandera* no tiene penalización
    - La bola se repone en el borde del *Hoyo*

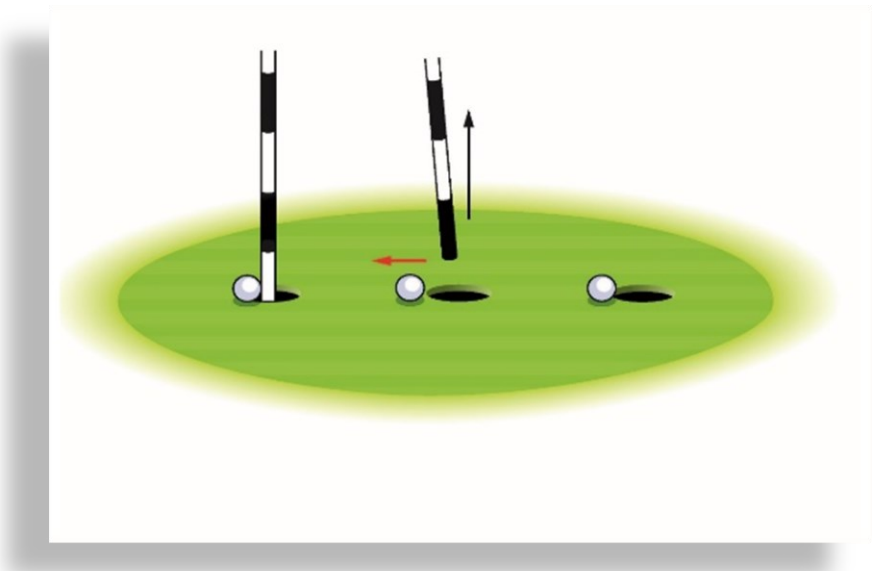


NOTAS: Bola Reposando Contra el *Asta de la Bandera* en el Agujero

- Solamente cuando la bola reposa contra el *Asta de la Bandera* y parte de ella está por debajo de la superficie, se considera que la bola esta *Embocada*
- Si ninguna parte está por debajo de la superficie, la bola no esta *Embocada*.
- Si se mueve la bola al ser quitada el *Asta de la Bandera*, no hay penalización y se repone en el borde del *Hoyo* (incluso si la bola cae dentro del *Hoyo*)

NOTAS:

- Cuando el *Asta de la Bandera* esta en el *Hoyo* y la bola reposa contra ella pero no esta *Embocada*, el *Asta de la Bandera* se puede mover
- Si al quitar el *Asta de la Bandera* la bola se mueve fuera del *Hoyo*, debe ser repuesta en el borde del *Hoyo* sin penalización



23. RULE 13.2

With the *Fuera de Límites*agstick in the hole and no one authorized to attend the *Fuera de Límites*agstick, A's ball is putted from the fringe of the putting *Green*. After the stroke and while the ball is in motion, thinking that A's ball might strike the *Fuera de Límites*agstick, B walks over to the hole and removes the *Fuera de Límites*agstick without A's authority. A's ball strikes the end of the *Fuera de Límites*agstick as it is removed from the hole and comes to rest one foot past the hole. What is the ruling?

A. There is no penalty; A's ball is played as it lies.
B. B gets a penalty of two strokes; A's stroke is cancelled and replayed.
C. B gets a penalty of two strokes; A's ball must be played as it lies.
D. A gets a penalty of two strokes; A's ball must be played as it lies.

Answer is C. This situation is covered by Rule 13.2a(4) for removing the *Fuera de Límites*agstick and Rule 13.2b(2) for the ball hitting the *Fuera de Límites*agstick. In situations involving a ball striking a *Fuera de Límites*agstick, there are usually three questions to be answered:

(1) Was there a Rules violation and, if so, which player(s) gets a penalty? Without authorization by A, B deliberately removed the *Fuera de Límites*agstick while the ball was in motion to affect where A's ball might have come to rest. Thus, B gets the general penalty, Rule 13.2a(4).

(2) Is there a penalty to any player because the ball struck the *Fuera de Límites*agstick? B thought that A's ball might strike the *Fuera de Límites*agstick and was trying to prevent that but A's ball accidentally struck the *Fuera de Límites*agstick. There is no penalty to either player for the ball accidentally striking the *Fuera de Límites*agstick, Rule 13.2b(2). Note that Rule 11.1b Exception 2 does not apply when a ball in motion accidentally hits a *Fuera de Límites*agstick.

(3) Does the stroke count or is it replayed? Since this was an accidental de*Fuera de Límites*section, the ball is played as it lies, Rule 13.2b(2).

47. RULE 10.2

Which is TRUE regarding advice and indicating the line of play?

A. During a suspension of play, a player may ask for advice from anyone in the competition and may also give advice to anyone in the competition.
B. A player may have a coach stand close to the player's line of play for the purpose of indicating the line of play while the stroke is being made.
C. The player's coach may point out the player's line of play during the stroke but the line must not be touched on the putting *Green*.
D. During the play of a hole, a mark may be placed with the player's knowledge to indicate the line of play and remain there during the stroke.

Answer is A (TRUE). The prohibition against giving advice or asking for advice applies only during the round, not during suspension, Rule 10.2a. Other choices are FALSE:

B. A coach must move away before the stroke is made, Rule 10.2b(1) and (2).

C. A coach may point out a line of play by touching the putting *Green* before the stroke; but this may not take place during the stroke, Rule 10.2b(2).

D. The player may have an object (such as a towel) put on the course to show the line of play, but it must be removed before the stroke is made, Rule 10.2b(1).

Preguntas de Repaso

1. ¿Puedes reparar marcas de clavos en el *Green*?

A. Si

B. No

C. Solo si no están en tu línea de putt

A. Si

Preguntas de Repaso

2. Un jugador quiere dejar la bandera en el *Hoyo*, ejecuta un *Golpe* con el putter **y su bola** golpea **la bandera. ¿Cuál es la decisión?**

A. El jugador incurre en la *Penalización General*

B. No hay penalización

C. El jugador es descalificado

B. No tiene penalización

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del *Hoyo*

13.3a Tiempo de Espera para Ver Si la Bola que Sobrepasa el Borde del *Hoyo* Cae Dentro del Mismo

Si cualquier parte de la bola de un jugador sobrepasa el borde del *Hoyo*:

- Se concede al jugador un tiempo razonable para llegar al *Hoyo* y diez segundos adicionales para ver si cae dentro del *Hoyo*.
- Si la bola cae dentro del *Hoyo* en este tiempo de espera, el jugador ha embocado con el *Golpe* anterior.
- Si la bola no ha caído dentro del *Hoyo* en este tiempo de espera:

- Se considera que está en reposo.
- Si, Posteriormente, la bola cae dentro del *Hoyo* antes de jugarla, el jugador ha embocado con su último *Golpe*, pero incurre en **un *Golpe de Penalización***, que debe ser añadido al resultado del *Hoyo*.

Regla 13.3a Interpretaciones:

13.3a/1 Significado de Tiempo Razonable para que el Jugador Llegue al *Hoyo*

Determinar los límites de un tiempo razonable para llegar al *Hoyo* depende de las circunstancias del *Golpe* e incluye el tiempo de reacción natural o espontánea del jugador para una bola que no va hacia el *Hoyo*.

Por ejemplo, un jugador puede haber jugado un *Golpe* desde una posición bastante alejada del *Green* y emplear varios minutos en llegar al *Hoyo* mientras que otros jugadores juegan sus *Golpes* y todos caminan hacia el *Green*. O, el jugador puede necesitar tomar un camino indirecto hacia el *Hoyo* al rodear la *Línea de Juego* de otro jugador en el *Green.*

13.3b Qué Hacer Si la Bola que Sobrepasa el Borde del *Hoyo* es Levantada o Movida Antes de Finalizar el Tiempo de Espera

Si una bola que sobrepasa el borde del *Hoyo* es levantada o *movida* antes de finalizar el tiempo de espera bajo la Regla 13.3a, se considera que estaba en reposo:

- La bola debe ser *repuesta* en el borde del *Hoyo* (ver Regla 14.2), y
- El tiempo de espera bajo la Regla 13.3a deja de ser de aplicación a la bola. (Ver Regla 9.3 sobre qué hacer si la bola *repuesta* es *movida* debido a *Fuerzas Naturales*).

Si el *Contrario* en *Match Play (Juego por Hoyos)* u otro jugador en *Stroke Play (Juego por Golpes)*, deliberadamente levanta o *mueve* la bola del jugador que sobrepasa el borde del *Hoyo* antes de transcurrir el tiempo de espera:

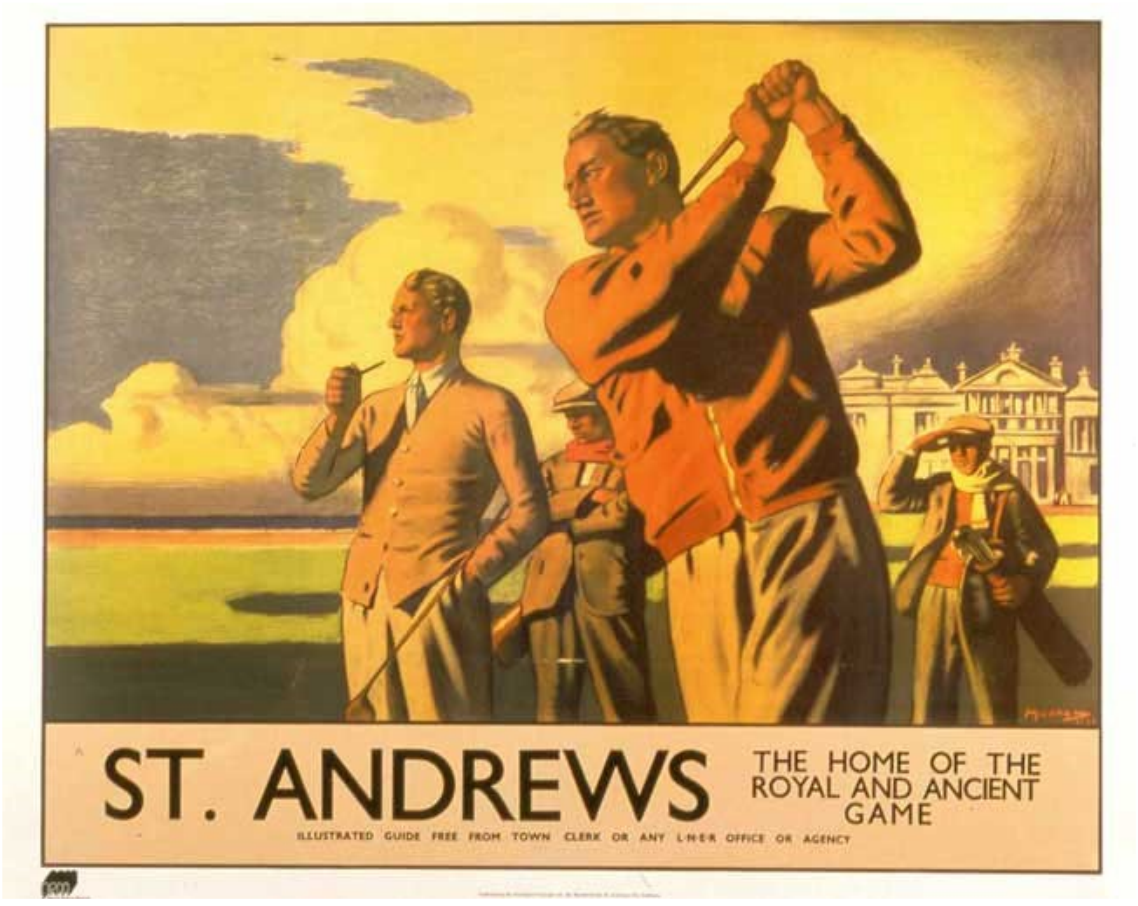
- En *Match Play (Juego por Hoyos*), la bola del jugador se considera que ha sido *Embocada* con el *Golpe* anterior y no hay penalización para el *Contrario* bajo la Regla 11.2b.
- En *Stroke Play (Juego por Golpes*), el jugador que levantó o movió la bola incurre en la ***Penalización General* (dos *Golpes de Penalización*)**. La bola debe *Reponerse* en su punto de reposo original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).

Regla 13.3b Interpretaciones:

13.3b/1 Que Hacer Cuando la Bola en Reposo del Jugador Sobrepasa el Borde del *Hoyo* y se Mueve Cuando el Jugador Quita el *Asta de la Bandera*

Después de que el jugador quite el *Asta de la Bandera*, si la bola en reposo del jugador que sobrepasa el borde del *Hoyo*, se mueve, el jugador debe proceder como sigue:

- Si es *Conocido o Virtualmente Cierto* que el jugador al quitar el *Asta de la Bandera* causó el *movimiento* de la bola, la bola debe ser *repuesta* en el borde del *Hoyo* y se aplica la Regla 13.3b. Se considera que la bola está en reposo y el tiempo de espera de la Regla 13.3a deja de ser de aplicación. No hay penalización para el jugador ya que el *Asta de la Bandera* es una *Obstrucción Movible* (Regla 15.2a(1)).
- Si el jugador al quitar el *Asta de la Bandera* no causó el *movimiento* de la bola y la bola cae dentro del *Hoyo*, se aplica la Regla 13.3a.
- Si debido a *Fuerzas Naturales* la bola del jugador se movió a un nuevo punto de reposo que no sobrepasa el borde el *Hoyo*, y no debido a quitar el *Asta de la Bandera*, no hay penalización y la bola debe ser jugada desde ese nuevo punto de reposo (Regla 9.3).



Tiempo Razonable para Llegar al *Hoyo*

R 13.3a, Interpretación 13.3a/1

Determinar los límites de un tiempo razonable para llegar al *Hoyo* depende de las circunstancias del *Golpe* e incluye el tiempo para la reacción natural o espontánea del jugador al ver que la bola no entra al *Hoyo*.

Por ejemplo, un jugador puede haber jugado el *Golpe* desde bien lejos del *Green* y puede tomarle varios minutos el llegar al *Hoyo* mientras otros jugadores juegan sus *Golpes* y todos caminan hacia el *Green*. O, el jugador puede necesitar tomar un camino indirecto al *Hoyo* caminando alrededor de la *Línea de Juego* de otro jugador en el *Green*.

Bola que Sobrepasa el Borde del *Hoyo* – R 13.3

- Al jugador se le permite un tiempo razonable para llegar hasta el *Hoyo*
- Tiene, una vez alcanzado el *Hoyo*, 10 segundos adicionales para esperar a ver si la bola cae dentro del *Hoyo*
- Si la bola cae después de los 10 segundos, la bola esta *Embocada* y tiene que añadir **un *Golpe de Penalización***



NOTAS: Bola que Sobrepasa el Borde del Agujero

- Si no cae dentro de esos 10 segundos, la bola se considera en reposo
- Si entonces cae la bola dentro del *Hoyo*, el jugador ha embocado con su último *Golpe* pero debe añadir **un *Golpe de Penalización***



Q.26 Si cualquier parte de la bola de un jugador sobrepasa el borde del *Hoyo* se concede al jugador un tiempo razonable para llegar al *Hoyo* y diez segundos adicionales para ver si cae dentro del mismo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.3a.

Nota: Si la bola cae dentro del *Hoyo* en este tiempo de espera, el jugador ha embocado con su último *Golpe*. Si la bola no ha caído dentro del *Hoyo* en este tiempo de espera se considera que está en reposo.

Q.267 En *Match Play*, si un *Contrario* levanta o mueve la bola de un jugador que está sobresaliendo del *Hoyo* antes de que el tiempo de espera de 10 segundos haya terminado, pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 13.3b.

Q.284 En *Stroke Play*, un jugador recibe una penalización de dos *Golpes* si levanta o mueve Deliberadamente la bola de otro jugador que está sobresaliendo del *Hoyo* antes de que el tiempo de espera de 10 segundos haya terminado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 13.3b.

14. RULE 13

Which is TRUE regarding the putting *Green*?

A. No matter where the player's ball lies, the player may remove sand and loose soil from the putting *Green* without penalty.
B. An old hole plug or damage to the putting *Green* caused by the impact of a ball may be repaired by the player but the player must not use a hand or foot.
C. If a ball or ball-marker is accidentally moved in the process of repairing a ball mark on the putting *Green*, there is always a penalty of one stroke.
D. If a player's ball at rest on the putting *Green* is moved by natural forces, the ball must always be played from its new location.

Answer is A (TRUE). Rule 13.1c(1) allows sand and loose soil on the putting *Green* (but not elsewhere) to be removed without penalty – see also Rule 8.1b(10). This may be done without regard to where the player's ball may be located, either on or off the putting *Green*. Other choices are FALSE:

B. Rule 13.1c(2) allows repair of damage on the putting *Green* without penalty, including old hole plugs and ball marks, regardless of the location of the player's ball. This repair may be made only with the player using a hand or foot, or a normal ball-mark repair tool, tee, club or similar item of normal equipment.
C. Rule 9.4b Ex3 states that there is no penalty for accidentally causing a ball to move on the putting *Green*.
D. Rule 13.1d(2) requires that a ball already lifted and replaced moved by natural forces must be replaced on its original spot and would not be played from its new location. Choice D would be true only in the situation where the ball had not been previously lifted and replaced.

20. RULE 3.3b(2)

Which is TRUE regarding a Resultadocard?

A. If a player returns a Resultadocard with an incorrect total Resultado that is lower than actually taken, the player is disqualified.
B. A player must certify the Resultadocard and promptly return it to the Committee, after which the player must not change the Resultadocard.
C. If more than one marker records the Resultados, only the last one of them is responsible for certifying the Resultadocard.
D. After each hole, a marker must check the Resultado with the player and record it.

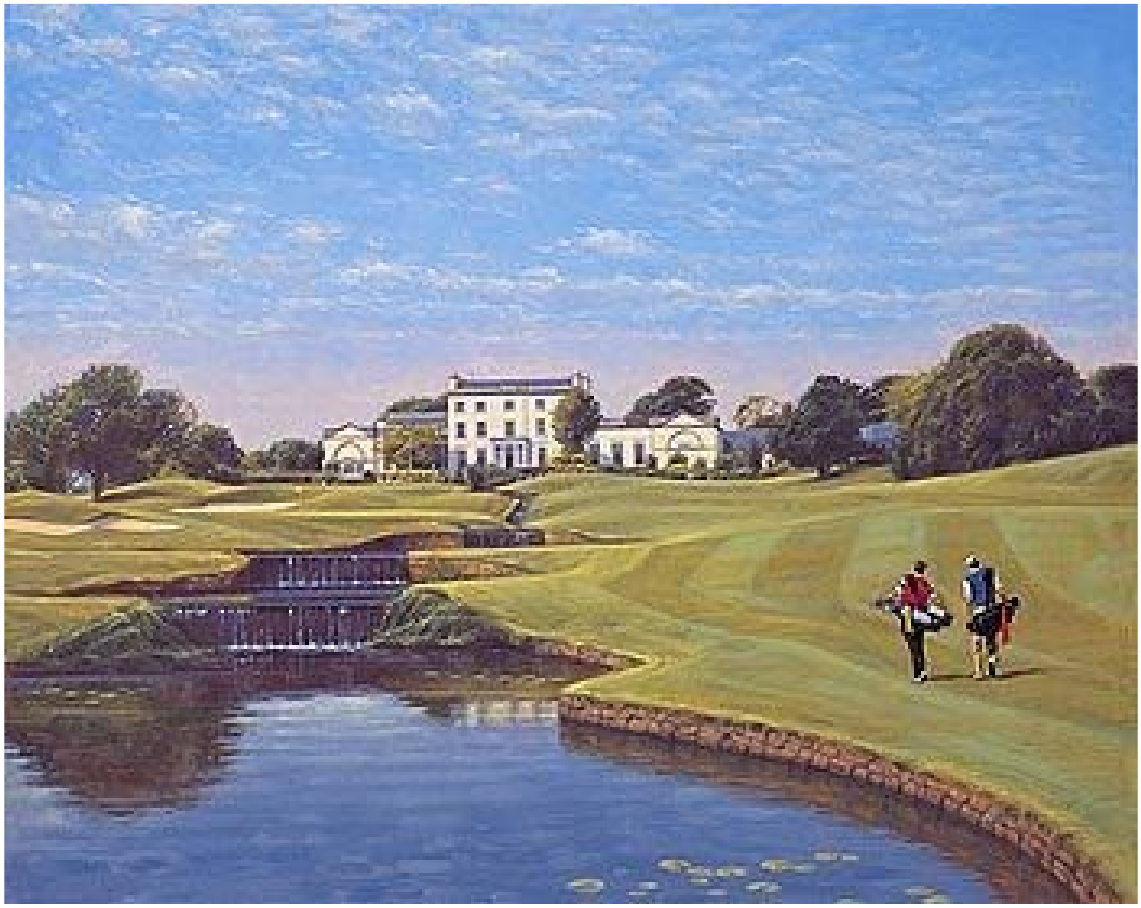
Answer is B (TRUE). Rule 3.3b(2) states that the player must certify the hole Resultados on the Resultadocard and promptly return it to the Committee, after which the player must not change the Resultadocard. Other choices are FALSE:

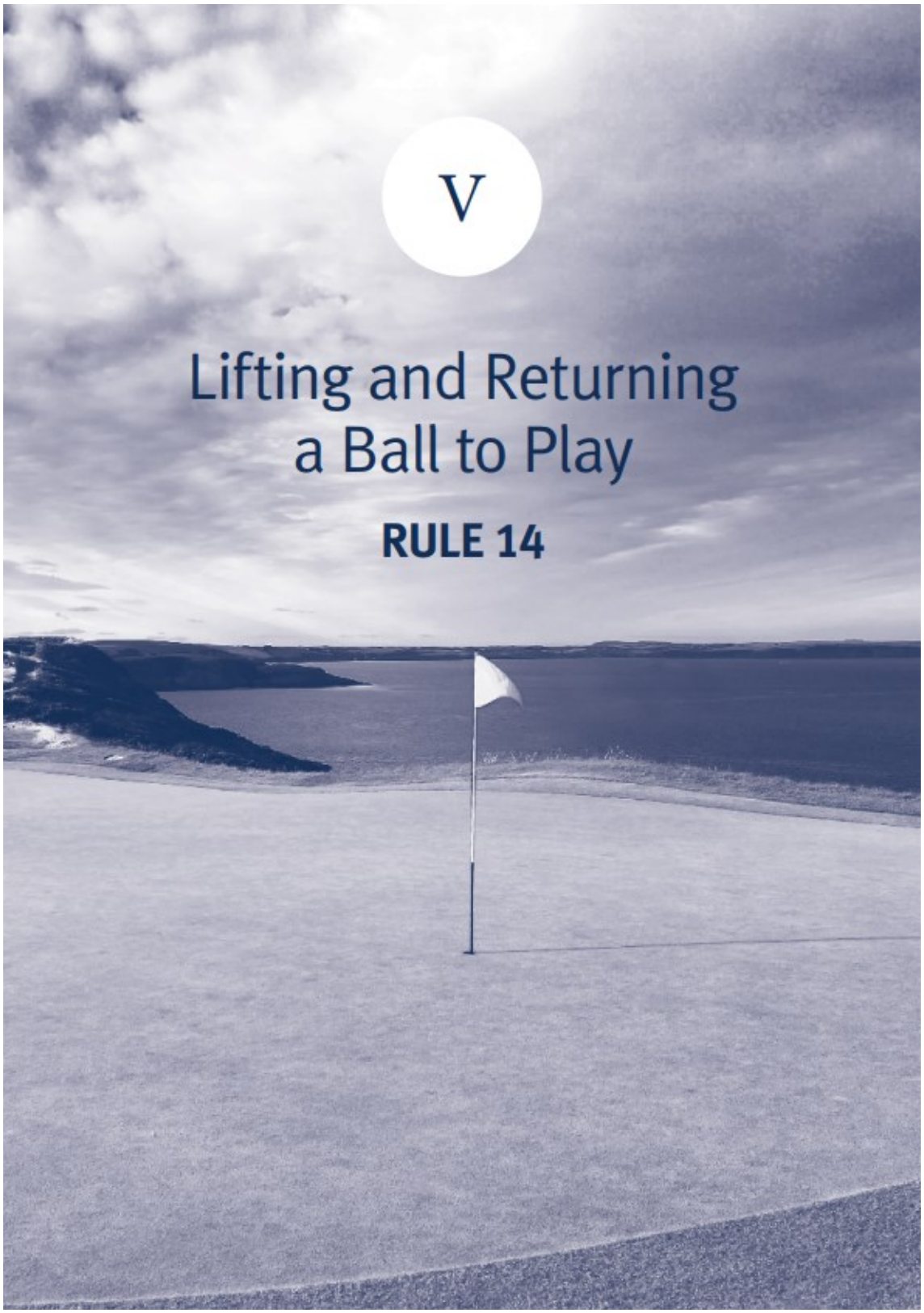
A. There is no penalty for the player returning a Resultadocard with a mistake in added up the Resultados incorrectly. The Committee is responsible for the

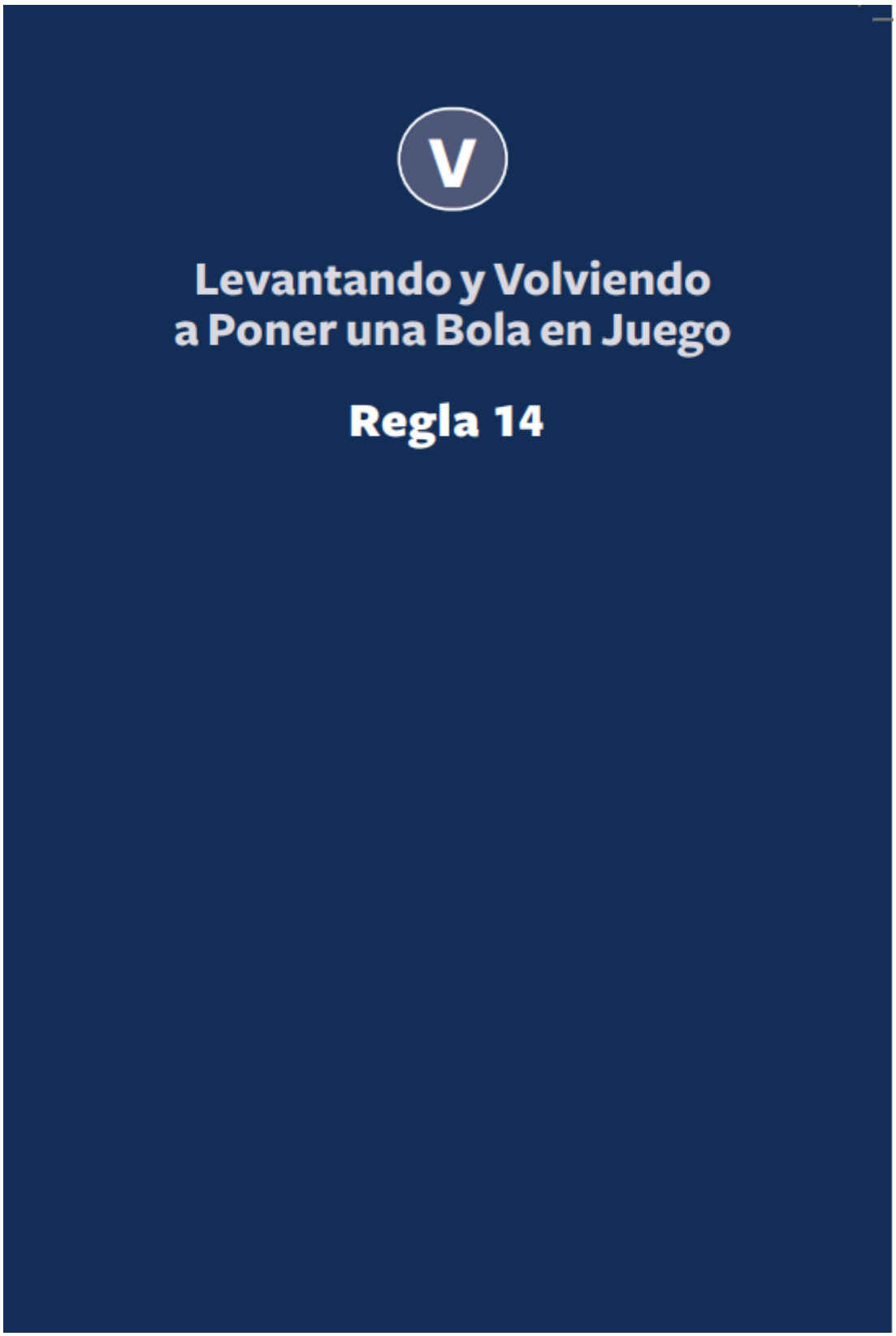
addition of the Resultados recorded on the Resultadocard and should correct the incorrect total Resultado, Rule 3.3b(5).

D. Although it is rare, sometimes a marker will not complete a round started with the player (as for example, illness). In such a case, Rule 3.3b(1) requires that each marker must certify the Resultados for those holes where he or she was the marker.

E. Rule 3.3b(1) states that after each hole, the marker should confirm with the player the number of strokes on that hole and enter the gross Resultado on the Resultadocard.




V
Lifting and Returning
a Ball to Play
RULE 14


V
Levantando y Volviendo
a Poner una Bola en Juego
Regla 14



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

Rule 14

RULE 14 Procedures for Ball: Marking, Lifting and Cleaning; Replacing on Spot; Dropping in Relief Area; Playing from Wrong Place

Regla 14 Procedimientos para la Bola: Marcar, Levantar y Limpiar; Reponer en el Punto de Reposo; Dropar en *Área de Alivio*; Jugar desde *Lugar Equivocado*

Propósito: La Regla 14 cubre cuándo y cómo el jugador puede *Marcar* el punto de una bola en reposo y levantarla y limpiarla y cómo ponerla de nuevo en juego para que sea jugada desde el lugar correcto.

- Cuando una bola levantada o movida debe *Reponer*se, la misma bola debe ser colocada en su punto de reposo original.

- Cuando se toma alivio, al aliviarse con o sin penalización, una bola sustituta o la bola original deben *Droparse* en un *Área de Alivio* específico.

Un error cometido al aplicar estos procedimientos se puede corregir sin penalización antes de jugar la bola, pero el jugador incurre en penalización si juega la bola desde *Lugar Equivocado*.

14.1 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola

Esta Regla se aplica a la acción de "levantar" deliberadamente la bola en reposo de un jugador, que incluye levantarla con la mano, rotarla o de otra manera causar deliberadamente se mueva de su punto de reposo.

14.1a El Punto de Reposo de una Bola que ha de ser Levantada y Repuesta Debe ser Marcado

Antes de levantar una bola de acuerdo con una Regla que requiere que se *reponga* en su punto de reposo original, el jugador debe *Marcar* ese punto de reposo, lo que significa:

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

Si ese punto de reposo es *marcado* con un *Marcador de Bola*, después de *Reponer* la bola el jugador debe retirar el *Marcador de Bola* antes de ejecutar el *Golpe*.

Si el jugador levanta la bola sin *Marcar* ese punto, *marca* ese punto de forma incorrecta o erealiza un *Golpe* con el *Marcador de Bola* colocado, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

Cuando una bola es levantada para tomar alivio bajo una Regla, el jugador no está obligado a *Marcar* el punto de reposo antes de levantar la bola.

Regla 14.1a Interpretaciones:

14.1a/1 La Bola Puede Ser Levantada de Cualquier Manera

No hay restricciones en como una bola puede ser levantada siempre que la bola no sea levantada de una manera que deliberadamente pruebe el *Green* (Regla 13.1e).

Por ejemplo, después de *marcar* el punto de reposo de la bola en el *Green*, el jugador puede levantar la bola con la cara posterior del putter o puede *moverla* hacia un lado con un palo.

14.1a/1 Marcando la Bola Correctamente

La Regla 14.1a emplea los términos “inmediatamente detrás de” e “inmediatamente al lado de” para garantizar que el punto de reposo de una bola levantada es *marcado* con suficiente exactitud por el jugador para *reponerla* en el punto de reposo exacto.

Una bola puede ser *marcada* en cualquier posición alrededor de la bola siempre que sea *marcada* inmediatamente al lado de ella, y esto incluye colocar un *Marcador de Bola* delante de la bola o al lado de la bola.

14.1b Quién Puede Levantar la Bola

La bola del jugador puede ser levantada bajo las Reglas sólo por:

- El jugador o,
- Alguien autorizado por el jugador, **pero** esta autorización debe ser dada cada vez que la bola es levantada, no pudiendo ser concedida de una manera general para toda la *Vuelta.*

Excepción – El *Caddie* Puede Levantar la Bola de Jugador en *Green* Sin Autorización: El *caddie* puede levantar la bola del jugador sin autorización cuando.

- La bola del jugador está en green, o
- Es razonable concluir (por ejemplo, a partir de una acción o declaración) que el jugador va a tomar alivio bajo una Regla. Si el Caddie levanta la bola sin autorización cuando está fuera de Green, el jugador incurre en un Golpe de Penalización (ver Regla 9.4)

Si el *caddie* levanta la bola cuando no está permitido, el jugador incurre en **un golpe de penalización** (ver Regla 9.4).

Ver Regla 25.2g, 25.4a y 25.5d (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.1b se modifica para permitir a un asistente levantar la bola del jugador en el *green* sin autorización)

14.1c Limpiar la Bola

Una bola levantada del *Green* se puede limpiar siempre (ver Regla 13.1b).

Una bola levantada de cualquier otro sitio, se puede limpiar siempre, **excepto** cuando se levanta:

- *Para Ver Si Está Cortada o Agrietada*. No se permite limpiar (ver Regla 4.2c (1)).
- *Para identificarla*. Se permite limpiar lo necesario para identificarla (ver Regla 7.3).

- *Porque* Interf*iere con el Juego*. No se permite limpiar (ver Regla 15.3b (2)).
- *Para Comprobar Si Reposa en una Condición Donde el Alivio Está Permitido*. No se permite limpiar, salvo que el jugador se alivie bajo una Regla (ver Regla 16.4).

Si el jugador limpia una bola levantada cuando no está permitido, incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Rule 14.1c Interpretaciones:

14.1c/1 El Jugador Debe Ser Cuidadoso, Cuando Levante la Bola No Puede Ser Limpiada

Cuando un jugador está aplicando cualquiera de las cuatro Reglas mencionadas en la Regla 14.1c donde limpiar la bola no está permitido, hay acciones que el jugador debería evitar porque, a pesar de no haber intención de limpiar la bola, el acto en si mismo puede resultar en que la bola este siendo limpiada.

Por ejemplo, si un jugador levanta su bola que tiene césped u otros residuos adheridos, y se la lanza a su *Caddie* que la coge con una toalla, es probable que algunos de estos residuos o algo del césped adherido desaparezcan, lo que significa que la bola ha sido limpiada. Igualmente, si el jugador se mete esa bola en su bolsillo o la deja caer al suelo, estas acciones podrían resultar en que algunos de los residuos o césped adheridos a la bola desaparezcan, lo que significa que la bola ha sido limpiada.

Sin embargo, si el jugador emprende estas acciones después de levantar una bola que era conocido que estaba limpia antes de que fuera levantada, el jugador no incurre en penalización porque la bola no fue limpiada.

14.1c/2 Cúando una Bola Movida Puede Ser Limpiada

Cuando una bola ***movida*** ha sido levantada porque una Regla requiere que sea ***repuesta***, la bola siempre puede ser limpiada, excepto en las cuatro situaciones descritas en la ***Regla 14.1c***.

Por ejemplo, si la bola de un jugador queda en reposo contra una ***obstrucción movible*** y la bola se ***mueve*** cuando se quita la ***obstrucción movible***, el jugador debe ***reponer*** la bola original en el punto de reposo original (***Regla 15.2a(1)***) y puede limpiar la bola antes de hacerlo. (Nuevo)

NOTAS: Levantando y volviendo a poner la *Bola en Juego* - R 14

- R importante pues interactúa con muchas otras Reglas
- Un aspecto de la R 14 en casi todas las Reglas



Levantando y Volviendo a Poner la *Bola en Juego* - R 14



R Importante – R 14

- Una Característica de la R 14 es la de su aplicación cuando se esté procediendo o tomando alivio bajo cualquier otra R
- Un buen entendimiento de la R 14 es fundamental.

150 A player dropped their ball-marker onto the putting *Green*, moved it right next to the ball with the head of their putter and then lifted the ball with the back of their putter. They get a general penalty. True or False?

150 Answer: False. Interpretation 14.1a/1.

150 Note: None of these actions get a penalty. A ball may be lifted in any manner.

151 A player marks their ball with a small object placed immediately in front of their ball, which is directly on the line that they will be putting to the hole. They get a penalty of one stroke for marking their ball in a wrong way. True or False?

151 Answer: False. Interpretation 14.1a/2.

151 Note: A ball may be marked in any position around the ball provided that it is marked right next to it; this includes placing a ball-marker in front of the ball.



Marcando, Levantando y Limpiando la Bola - R 14.1

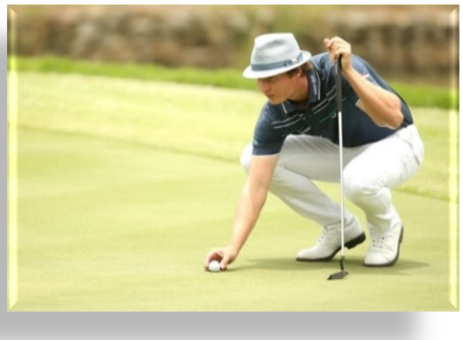
- La posición debe *Marcar*se si la bola va a ser repuesta, si no se marca se incurre en **un *Golpe de Penalización***
- La bola deberá ser levantada por:
  - El jugador
  - Cualquiera autorizado por el jugador
    - La autorización dada debe ser para cada vez

Excepción:

Cuando la bola reposa en el *Green*, el cadie puede levantar la bola sin la autorización del jugador

Marcando , Levantando y Limpiando La bola – R 14.1

- Antes de levantar la bola esta debe ser marcada
- Una bola levantada en el *Green* puede ser limpiada



Levantar

R 14.1

"Levantar" incluye levantar la bola con la mano, rotarla o de otra manera moverla intencionadamente de su posición.

Marcar el Punto

R 14.1a, Interpretación 14.1a/2

"Marcar el punto" significa:

- Colocar un *Marcador de Bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Mantener un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Una bola puede ser marcada en cualquier posición alrededor de la misma en tanto sea marcada justo al lado de ella, y esto incluye colocar un *Marcador de Bola* justo delante o al costado de la bola.

Q.435 Una bola solo tiene que *Marcar*se bajo una R que requiera ser repuesta en el mismo lugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Marca y R 14.1 (a).

Q.287 Cuando se levanta una bola para aliviarse de un *Terreno en Reparación* o una *OI*, no es necesario *Marcar* el lugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.1a.

Nota: Cuando una bola es levantada para tomar alivio bajo una R, el jugador no está obligado a *Marcar* el punto de reposo antes de levantar la bola.

Q.435 Una bola solo tiene que *Marcar*se bajo una R que requiera ser repuesta en el mismo lugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de Marca y R 14.1 (a).

Nota: ***Marcar***

Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de:

- Colocar un *Marcador de Bola* 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 punto donde la bola debe ser repuesta después de ser levantada.

Antes de levantar una bola de acuerdo con una R que requiere que se reponga en su punto de reposo original, el jugador debe *Marcar* ese punto.

Q.568 No hay penalización cuando un jugador repone su bola en su *Marcador de Bola*, pero se olvida de quitarla antes de ejecutar un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.1a.

79. Un jugador marca su bola en el *Green* con una pequeña piedra encontrada cerca, repone la bola y realiza un *Golpe*. El jugador incurre en un *Golpe* de Penalización.

Verdadero. Definición de *Marcador de Bola* y R 14.1a

Q.52 Antes de que comience una *Vuelta*, un jugador puede autorizar a los otros jugadores de su grupo a *Marcar* y levantar su *Bola en Juego* en cualquier momento durante la *Vuelta*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.1b.

Q.500 Solo un jugador, su *Caddie* si la bola se encuentra en el *Green*, u otra persona que el jugador haya autorizado específicamente, pueden levantar su *Bola en Juego* según las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.1b.

Si el *Caddie* levanta la bola sin autorización cuando está fuera de *Green*, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización*** (ver R 9.4).

14. Cuando la bola del jugador está en el *Green*, no hay penalización si un *Caddie* marca y levanta la bola sin la autorización del jugador.

Verdadero. Excepción a la R 14.1b

Marcar y levantar

Marta Anduiza (Vídeo) – MARCAR Y LEVANTAR









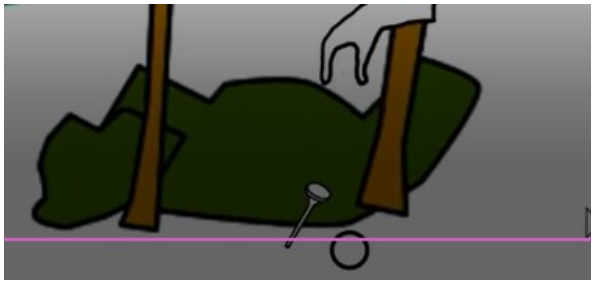
No está obligado a marcar antes de levantar la bola porque no la va a reponer en el el mismo sitio.

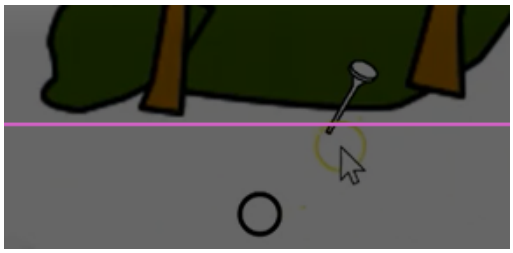
Si el jugador no la marca y la levanta para obtener alivio y luego decide no tomar ese alivio y repone la bola lo hace con un *Golpe* de penalización

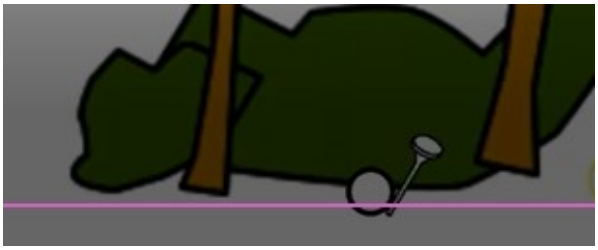


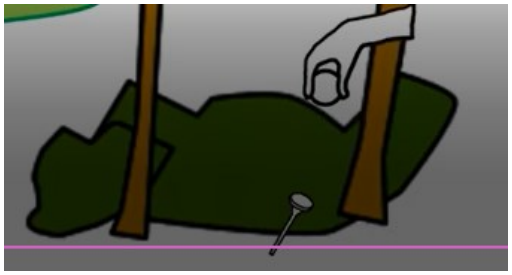



Marcar y Levantar la bola
CUÁNDO se marca
Pero en muchos casos, aún sin estar obligado, resulta imprescindible marcar la posición de la bola para proceder al alivio con toda corrección



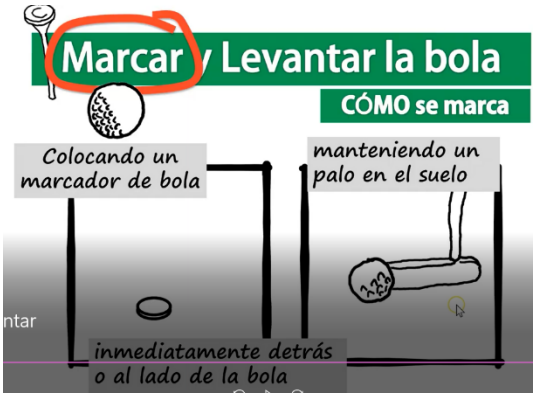







Marcar y Levantar la bola
CÓMO se marca
Colocando un marcador de bola
inmediatamente detrás o al lado de la bola

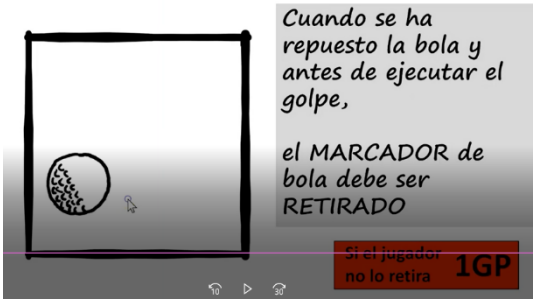

Colocando un
marcador de bola

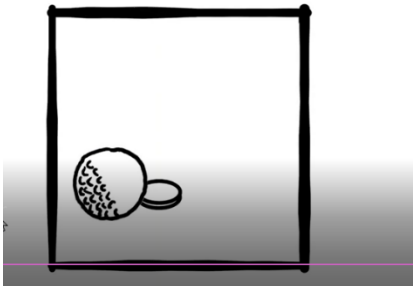

Marcar y Levantar la bola
CÓMO se marca
Colocando un
marcador de bola
manteniendo un
palo en el suelo
inmediatamente detrás
o al lado de la bola


CÓMO se marca
palo en el suelo


Marcar y Levantar la bola
Colocando un
marcador de bola
manteniendo un
palo en el suelo
inmediatamente detrás
o al lado de la bola
Si marca ese punto
de forma incorrecta
1GP

REPONER


Cuando se ha
repuesto la bola y
antes de ejecutar el
golpe,
el MARCADOR de
bola debe ser
RETIRADO
Si el jugador
no lo retira
1GP



152 A player was asked by their opponent to mark and lift their ball from a dry fairway, because it was interfering with their intended stroke. There was no noticeable grass, sand or mud adhering to the lifted ball, so the player tossed it to their *Caddie* who put it in their pocket until it was time to replace it. The player gets a penalty of one stroke for cleaning their ball. True or False?

152 Answer: False. Interpretation 14.1c/1.

152 Note: In this circum*Stance*. the player must be careful when lifting their ball that they do not clean it. However, if the ball was known to be clean before it was lifted, the player does not get a penalty for throwing it to their *Caddie*, or putting it in a pocket, because these actions did not clean it.

Limpiando una Bola Levantada

R 14.1c, Interpretación 14.1c/1

Si un jugador levanta su bola que tiene césped u otros desechos pegados a ella y se la tira al *Caddie* que la atrape con una toalla, es probable que algo del césped u otros desechos sean quitados, significando que la bola fue limpiada. Similarmente, si el jugador coloca esa bola en su bolsillo o la tira al suelo, esos actos pueden hacer que algo del césped u otros desechos sean quitados de la bola, significando que fue limpiada.

Sin embargo, si el jugador toma estas acciones luego de levantar una bola que se sabía que estaba limpia antes de levantarla, no es penalizado porque la bola no fue limpiada.

Marcando, Levantando y Limpiando la Bola – R 14.1

- La bola la bola puede ser limpiada cuando se levanta **excepto**:
  - Para ver si está cortada o rajada
  - Para identificarla
  - Si interfiere en el juego
  - Para ver si reposa en una condición en la que el alivio esta permitido
- **Un *Golpe de Penalización*** por limpiarla

NOTAS: Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

En cualquier lugar, se puede limpiar la bola cuando es levantada excepto en las cuatro situaciones

Pregunta de Repaso

1. Un jugador levanta su bola en el *Green* sin marcar la posición de la bola ¿Cual es la penalización?

A. Sin penalización

B. Un *Golpe* de Penalización

C. Dos *Golpe* de Penalización

B. Un *Golpe* de Penalización



Q.158 Una bola que es marcada y levantada de un *Área General* para fines de identificación no puede limpiarse. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.1c.

Q.251 Cuando una bola está marcada y levantada de un *Área General* o un *Búnker*, porque interfiere con el juego, no debe limpiarse. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.1c.

Q.348 Una bola que ha sido limpiada antes de ser repuesta en un *Green* no puede ser marcada, levantada y limpiada nuevamente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.1c.

Nota: Una bola levantada del *Green* se puede limpiar siempre (ver R 13.1b).

Q.446 La R para rotar cuidadosamente una bola en reposo sobre la superficie del suelo es lo mismo que levantarla. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.1.

Nota: Esta R se aplica a la acción de "levantar" Deliberadamente la bola en reposo de un jugador, que incluye levantarla con la mano, rotarla o de otra manera causar Deliberadamente moverla de su punto de reposo.

28.- A un jugador se le pide que levante su bola que se encuentra justo al lado del *Green* en la *Línea de Juego* del *Contrario*. Se le permite limpiar la bola sin penalización.

Falso. R 14.1c

19. Cuando levanta una bola para ver si está cortada o agrietada, un jugador puede limpiar la bola lo necesario para ver si está cortada o agrietada.

Falso. R 14.1c

Limpiando la Bola

Marta Anduiza (Vídeo) – LIMPIANDO LA BOLA



- La *Bola en Juego* de un Jugador no puede ser LIMPIADA si no ha sido previamente levantada
  - Porque el Jugador no puede tocar la Bola
  - Ni puede quitar cosas adheridas a la bola porque no son *Impedimentos Sueltos*.
- Una *Bola en Juego* no puede ser levantada con el único objeto de de LIMPIARLA



- Cuando ha sido levantada.
- Levantada ¿por qué?
  - Por cualquier motivo
  - Esté o no esté permitido levantarla
  - Cuando la Bola ha sido levantada puede ser limpiada
- Excepto 4 casos



Cuando ha sido levantada para:

- PRIMERA EXCEPCIÓN: No puede ser limpiada para comprobar si está cortada o agrietada
  - Si el Jugador levanta la Bola y comprueba que no está cortada ni agrietada, debe reponer esa misma Bola para continuar jugando
  - Si ha limpiado la Bola tiene un *Golpe* de Penalización
  - Si comprueba que la Bola está cortada o agrietada, puede sustituirla por otra Bola
  - En este caso, no hay penalización porque la haya limpiado
  - Ojo!, una bola levantada del *Green* siempre puede ser limpiada. No se le aplica esta excepción



Cuando ha sido levantada para:

- SEGUNDA EXCEPCIÓN: No puede ser limpiada una Bola si ha sido levanta para identificarla
  - Únicamente puede ser limpiada lo indispensable pata identificarla
  - Si el Jugador levanta la Bola para identificarla y la limpia, o la limpia más de lo indispensable para identificarla tiene un *Golpe* de Penalización
  - Recordemos que una bola levantada del *Green* siempre puede ser limpiada. No se le aplica esta excepción



Cuando ha sido levantada para:

- TERCERA EXCEPCIÓN: No puede ser limpiada una Bola cuando ha sido levanta porque interfiere en el juego
  - Si el Jugador levanta la Bola porque interfiere con el juego de otro jugador y la limpia tiene un *Golpe* de Penalización
  - Recordemos que una bola levantada del *Green* siempre puede ser limpiada. No se le aplica esta excepción



Cuando ha sido levantada para:

- CUARTA EXCEPCIÓN: No puede ser limpiada una Bola cuando ha sido levanta para comprobar si reposa en una Condición donde el alivio está permitido
  - Si el Jugador levanta la Bola y comprueba que no tiene derecho a alivio tendrá un *Golpe* de Penalización si ha limpiado la Bola
  - En el caso de que comprobara que tiene derecho a alivio y elija aliviarse, no tendrá penalización aunque la haya limpiado
  - Recordemos que una bola levantada del *Green* siempre puede ser limpiada. No se le aplica esta excepción

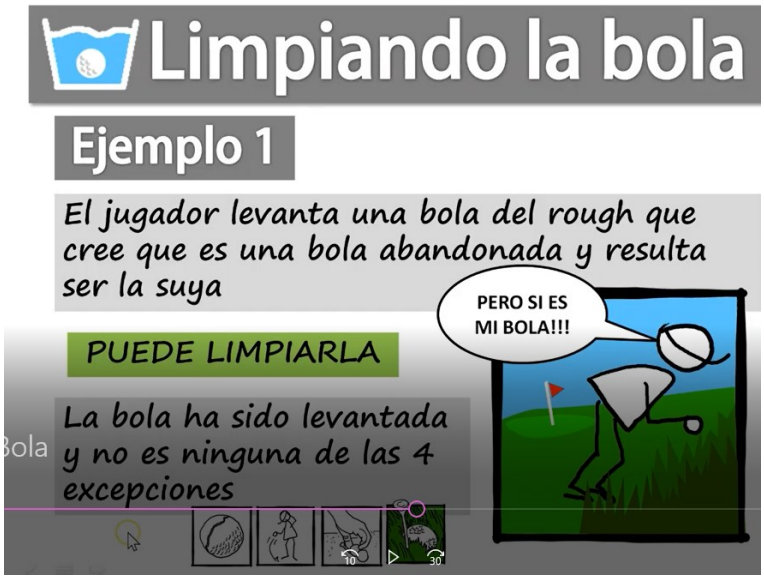


Resumen: La Bola no puede ser limpiada cuando ha sido levantada por las 4 ies

- Para ver si está INSERVIBLE
- Para IDENTIFICARLA
- Porque INTERFIERE
- Para INVESTIGAR si tiene derecho alivio por una Condición
- En caso de que sea limpiada el Jugador o tiene un *Golpe* de Penalización y
- En *Green* no se le aplican ninguna de estas 4 excepciones, siempre puede ser limpiada.



- En las situaciones en las que la regla no nos permite limpiar una Bola levantada, las 4 ies, conviene evitar acciones que aunque no se tenga intención de limpiar la Bola, resulte que la Bola quede limpiada
- Por ejemplo el Jugador lanza la Bola al *Caddie* que la recoge con una toalla
- O el Jugador se mete la Bola en el bolsillo
- Puede ser que la Bola se limpie y el Jugador tendrá un *Golpe* de Penalización

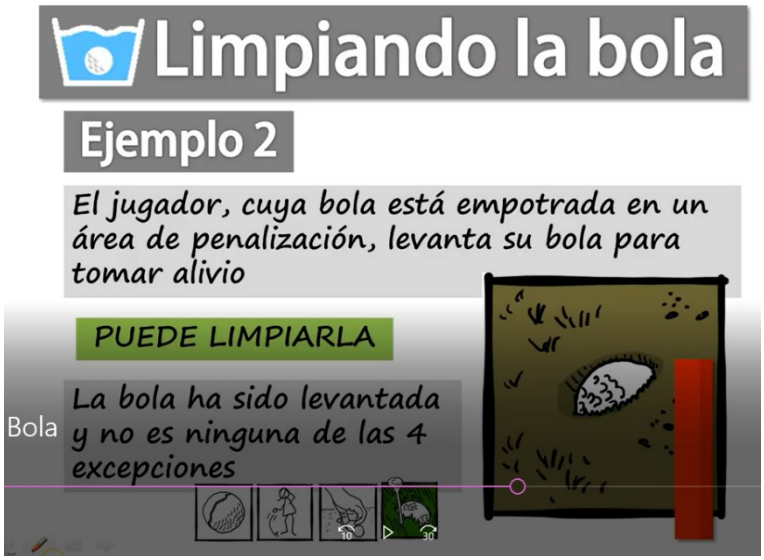


Veamos unos ejemplos para dejar claro el concepto de limpiar la Bola. La Bola puede ser limpiada cuando ha sido levantada con la excepción de las 4 ies. Excepción que no se aplica cuando la Bola se levanta del *Green*

- EJEMPLO UNO: Un Jugador que levanta la Bola en el rough que cree que es una Bola abandonada y resulta que es su Bola. Puede limpiarla?
- La Bola ha sido levantada y no es ninguna de las 4 excepciones
  - Inservible
  - Identificar
  - Interferencia
  - Investigar si hay alivio
- Puede limpiarla



- En cuanto a como ha procedido el jugador:
  - Tiene un *Golpe* de Penalización por haber movido su bola
  - Y está obligado a reponerla



EJEMPLO DOS: Un Jugador que tiene su Bola *Empotrada* en un *Área de Penalización* y la levanta para tomar alivio

- No sabemos si la levanta para tomar alivio por Bola *Empotrada*, que no puede porque la Bola está en un *Área de Penalización* o simplemente quiere aliviarse del *Área de Penalización*
- La Bola ha sido levantada y no es ninguna de las 4 excepciones
  - Inservible
  - Identificar
  - Interferencia
  - Investigar si hay alivio
- Puede limpiarla
- Otra cuestión es las penalizaciones que tuviese el Jugador según el procedimiento que utilice



EJEMPLO TRES: Un Jugador que tiene su Bola en *Área General* en un *Terreno en Reparación*

- Levanta su Bola porque quiere tomar alivio
- La Bola ha sido levantada y no es ninguna de las 4 excepciones
  - Inservible, Identificar, Interferencia e Investigar si hay alivio
- Puede limpiarla



EJEMPLO CUATRO: Un Jugador que tiene su Bola fuera de un *Área de Penalización* y la levanta porque quiere tomar alivio porque la ha declarado Injugable

- Levanta su Bola porque quiere tomar alivio
- La Bola ha sido levantada y no es ninguna de las 4 excepciones
  - Inservible
  - Identificar
  - Interferencia
  - Investigar si hay alivio
- Puede limpiarla



EJEMPLO CINCO: El Jugador cuya Bola está situada de tal forma que no puede ver la marca por la forma en que está colocada, la levanta para identificarla

- La Bola ha sido levantada pero es una de las 4 excepciones por las cuales no podemos limpiar la Bola
  - La de Bola levantada para Identificarla
- Puede limpiarla sólo en lo indispensable para Identificarla
- Si la limpia, un *Golpe* de Penalización



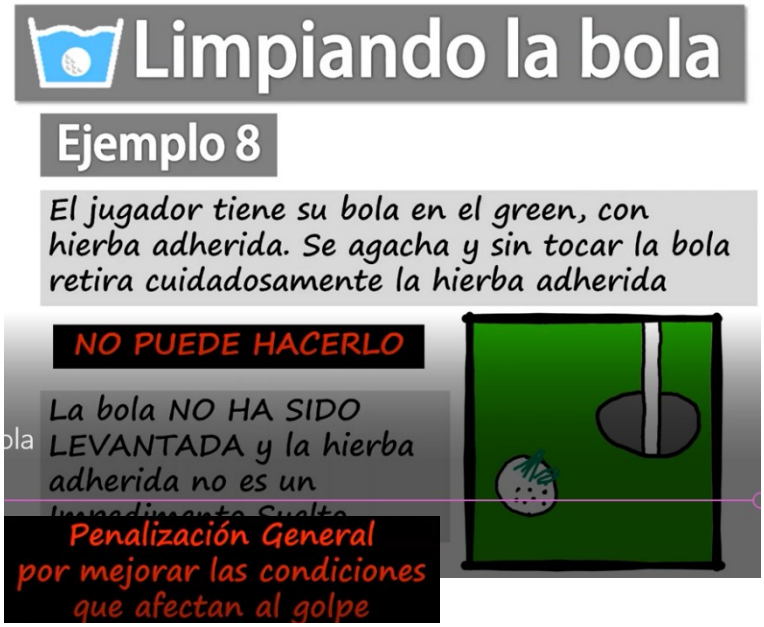
EJEMPLO SEIS: Un Jugador que es requerido a que levante su Bola porque interfiere con el juego de otro Jugador, la levanta

- La Bola ha sido levantada pero es una de las 4 excepciones por las cuales no podemos limpiar la Bola
  - La de Bola levantada porque Interfiere con el juego
- Si la limpia, un *Golpe* de Penalización



EJEMPLO SIETE: Un Jugador cuya Bola está en el *Green*, la levanta para identificarla

- La Bola ha sido levantada, puede limpiarla porque no hay ninguna excepción para limpiar una bola levantada de *Green*, siempre está permitido



EJEMPLO OCHO: Un Jugador que tiene su Bola en el *Green* y tiene hierba adherida a la Bola. Se agacha y sin tocar la Bola retira cuidadosamente la hierba adherida

- No puede hacerlo, no puede hacer eso porque la Bola no ha sido levantada y la hierba adherida no es un *Impedimento Suelto*
- El Jugador tiene *Penalización General* por mejorar las *Condiciones que Afectan al Golpe*



ÚLTIMO EJEMPLO, EL QUE RIZA EL RIZO: Un Jugador que tiene su Bola en el rough y como la Bola está llena de barro, la marca cuidadosamente y la levanta con el único motivo de limpiarla

- La Bola ha sido levantada y no es ninguna de las 4 excepciones
  - Inservible, Identificar, Interferencia e Investigar si hay alivio
- Puede limpiarla



- Otra cuestión es que el Jugador tiene un *Golpe* de Penalización por haber movido la Bola y está obligado a Reponerla

Que os ha parecido el trabalenguas:

LA BOLA NO SE PUEDE LEVANTAR PARA LIMPIAR, PERO SE PUEDE LIMPIAR SI SE HA LEVANTADO

Cosas de las Reglas

14.2 Reponer la Bola en el Punto de Reposo

Está Regla se aplica cuando una bola es levantada o movida y una Regla requiere que sea *repuesta* en un punto.

14.2a La Bola Original Debe Ser Usada

Cuando se *repone* una bola debe utilizarse la bola original.

Excepción – Se Puede Usar Otra Bola Cuando:

- La bola original no puede ser recuperada con un esfuerzo razonable y en unos pocos segundos, siempre que el jugador no sea deliberadamente el causante de ello,
- La bola original está cortada o agrietada (ver Regla 4.2c),
- Al reanudar el juego después de una suspensión (ver Regla 5.7d), o
- La bola original fue jugada por otro jugador como *Bola Equivocada* (ver Regla 6.3c (2))

14.2b Quién Debe *Reponer* la Bola y Cómo Debe Ser Repuesta

(1) Quién Debe *Reponer* la Bola

La bola del jugador debe ser repuesta bajo las Reglas sólo por:

- El jugador, o
- Cualquier persona que levantó la bola o causó su movimiento, (incluso si esa persona no estaba autorizada a hacerlo bajo las Reglas).

Si el jugador juega una bola repuesta por alguien que no estaba autorizado a hacerlo, incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

Ver Reglas 25.2h, 25.3c y 25.4a (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.2b se modifica para dar autorización general a cualquier otra persona para colocar o *reponer* la bola del jugador).

(2) Cómo Debe *Reponerse* la Bola

La bola debe ser repuesta colocándola en el punto requerido de reposo y dejándola caer para que permanezca en ese punto.

Si el jugador juega una bola que fue repuesta de una manera incorrecta pero en el punto requerido, incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

Rule 14.2b(2) Interpretación:

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

Cuando un jugador *dropa* una bola cuando las Reglas requieren que sea *repuesta*, la bola ha sido *respuesta* de manera incorrecta. Si el jugador *repone* la bola de manera incorrecta pero en el punto de reposo requerido (esto incluye si el jugador *dropa* la bola y va a reposar al punto de reposo requerido), el jugador incurre en un *Golpe* de penalización si la bola es jugada sin corregir el error bajo la Regla 14.5 (Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, *Dropar* o Colocar la Bola).

Pero si el jugador ha *dropado* una bola y la bola queda en reposo en algún lugar diferente al punto de reposo requerido, si la bola es jugada sin corregir el error, el jugador incurrirá en la *Penalización General* por jugar desde *Lugar Equivocado*.

Por ejemplo:

- En *stroke play*, un jugador *mueve* su bola durante la búsqueda y está obligado a *reponer* la bola sin penalización. Si en lugar de *reponer* la bola en el punto de reposo original o punto estimado, el jugador *dropa* la bola en ese punto, la bola bota y va a reposar a otro punto , y Posteriormente juega la bola desde allí. El jugador ha *repuesto* la bola de manera incorrecta y también ha jugado desde *Lugar Equivocado*.

  Como la infracción de las Reglas por el jugador fue una combinación de una infracción en el procedimiento (*reponer* la bola de manera incorrecta bajo la Regla 14.2b(2)) y jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 14.7a, el jugador incurre en un total de dos *Golpes* de penalización bajo la Regla 14.7a (ver Regla 1.3c(4) – Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas).

14.2c Punto donde la Bola es *Repuesta*

La bola ha de *Reponerse* en su punto de reposo original (sino se conoce se estima), **excepto** cuando la bola debe *Reponer*se en un punto diferente bajo las Reglas 14.2d (2) y 14.2e.

Si la bola estaba en *reposo s*obre, debajo o contra cualquier *Obstrucción Inamovible*, *objeto integral, Objeto de Límites,* u objeto natural fijo o en crecimiento:

- El “punto de reposo original” de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que la bola ha de *Reponerse* sobre, debajo o contra tal objeto.

Si cualquier *Impedimento Suelto* se quitó como resultado de levantar o *mover* la bola o antes de que la bola fuese *repuesta*, no es necesario *Reponer*lo.

Para restricciones sobre quitar *Impedimentos Sueltos* antes de *Reponer* una bola levantada o *movida*, ver la Regla 15.1a, Excepción 1.

Regla 14.2c Interpretaciones:

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

Cuando se *repone* una bola levantada en un punto de reposo, las Reglas solo se preocupan de la ubicación. La bola puede ser alineada de cualquier manera cuando se está *reponiendo* (como alinearla con una marca comercial) siempre que la distancia vertical entre la bola y el terreno sea la misma.

Por ejemplo, cuando se usa una Regla que no permite limpiar la bola, el jugador levanta su bola y hay un pedazo de barro adherido. La bola puede ser alineada de cualquier forma cuando se *repone* en su punto de reposo original (como rotando el barro que interfiere hacia el *Hoyo*).

Sin embargo, el jugador no está autorizado a *reponer* la bola en una alineación tal que la bola quede en reposo sobre el barro, a no ser que ésta fuera su ubicación antes de ser levantada. El "punto de reposo" de la bola incluye su ubicación vertical con respecto al terreno.

14.2c/2 Quitar *Impedimentos Sueltos* del Punto Donde la Bola Debe Ser Repuesta

La Excepción 1 a la Regla 15.1a deja claro que antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *Impedimento Suelto* que, si se moviera cuando la bola estaba en reposo, muy probablemente habría causado el *movimiento* de la bola. Pero hay situaciones donde un *Impedimento Suelto* puede moverse cuando la bola está siendo levantada o antes de ser *repuesta*, y el jugador no está obligado a reemplazar el *Impedimento Suelto* antes o después de reponer la bola.

Por ejemplo:

- Un jugador marca y levanta su bola en el *Área General* después de ser requerido a hacerlo ya que interfiere con el juego de otro jugador. Como resultado de levantar la bola, una rama suelta que reposaba contra la bola se mueve. El jugador no está obligado a reemplazar la rama cuando la bola sea *repuesta*.
- Un jugador marca y levanta su bola en un *Búnker* para ver si está cortada. Mientras la bola es levantada, una hoja que se encontraba justo detrás del *Marcador de Bola*, es movida por el viento. El jugador no está obligado a devolver la hoja a su posición cuando la bola sea *repuesta*.

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

Cuando se ***reponga*** una bola, ésta debe ser ***repuesta*** en su punto de reposo original. El punto de reposo original incluye la misma posición vertical en la que estaba la bola antes de ser levantada o ***movida***. Si la bola no permanece en reposo al intentar ***reponerla***, el jugador debe aplicar el procedimiento contenido en la ***Regla 14.2e*** (Qué Hacer Si la Bola No Permanece en el Punto de Reposo Original) en lugar de presionar la bola contra el suelo.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo contra una ***obstrucción movible*** en la pendiente de un ***búnker***. Si la bola se ***mueve*** al quitar la ***obstrucción***, la bola debe ser ***repuesta***. Si la bola no permanece en reposo en el punto de reposo original, el jugador debe ***reponer*** la bola en el punto más cercano en el ***búnker*** donde la bola permanezca en reposo y que no esté más cerca del hoyo. Si por el contrario, el jugador presiona la bola contra la arena, el jugador ha ***repuesto*** la bola en un ***lugar equivocado*** (***Regla 14.7***) y ha alterado su ***lie*** (***Regla 14.2d***), y debe corregir el error levantando la bola (***Regla 14.5b(2)***), recreando el ***lie*** original y ***reponiendo*** la bola bajo las ***Reglas 14.2c*** y ***14.2e***. (Nuevo)

14.2d Dónde *Reponer* la Bola Cuando se Altera el *Lie* Original

Si el *Lie* de una bola que se ha levantado o *movido* y que debe ser *repuesta* ha sido Alterado, el jugador debe *Reponerla* de esta forma:

(1) Bola en Arena

Cuando estaba en arena, sea dentro de un *Búnker* o en cualquier otra parte del *Campo*:

- Al *Reponer* la bola en su punto de reposo original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2c), el jugador debe recrear el *Lie* original lo máximo posible.
- Al recrear el *Lie*, si la bola estaba cubierta por arena, el jugador puede dejar visible una pequeña parte de la misma.

(2) Bola en Cualquier Otro Lugar Excepto en Arena

Cuando la bola se encontraba en cualquier otro lugar que no sea en arena, el jugador debe *Reponerla* colocándola en el punto más cercano con un *Lie* lo más similar al original, que esté:

- Dentro de la *longitud de un palo* de su punto de reposo original (si no se conoce se estima), (ver Regla 14.2c)
- No más cerca del *Hoyo*, y
- En la misma *Área del Campo* que el punto de reposo original.

Si el jugador sabe que se ha Alterado el *Lie* original pero no sabe cómo era ese *Lie*, debe estimarlo y *Reponer* la bola bajo (1) o (2).

Excepción – Para *Lie*s Alterados Mientras el Juego Está Interrumpido y la Bola Ha Sido Levantada, ver Regla 5.7d.

Rule 14.2d(2) Interpretaciones:

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

Si el *Lie* de un jugador es Alterado cuando su bola es levantada o *movida* y debe ser *repuesta*, el *Lie* Alterado podría ser el punto más cercano con el *Lie* más similar al *Lie* original del jugador, y el jugador puede estar obligado a jugar la bola desde el *Lie* Alterado.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar a un agujero de divot (chuleta) en el fairway (calle). Pensando que es su bola, otro jugador juega la bola, haciendo el agujero de divot (chuleta) un poco más profundo. Si no hay otro agujero de divot (chuleta) similar dentro de la longitud de un palo, el punto más cercano con el *Lie* más similar al *Lie* original sería un punto en el agujero de divot (chuleta) más profundo.

14.2e Qué Hacer si la Bola Repuesta No Permanece en el Punto de Reposo Original.

Si un jugador intenta *Reponer* la bola, pero no se queda en el punto de reposo original, debe intentarlo una segunda vez.

Si la bola no se queda en el punto esta segunda vez, el jugador debe *Reponer* la bola colocándola en el punto más cercano donde quede en reposo, **pero** con las siguientes limitaciones, que dependen de donde estaba el punto de reposo original:

- El punto no debe estar más cerca del *Hoyo*.
- Punto de Reposo Original en *Área General*. El punto más cercano debe estar en el *Área General*.
- Punto de Reposo Original en *Búnker* o *Área de Penalización*. El punto más cercano debe estar tanto en el mismo *Búnker* o en la misma *Área de Penalización*.
- Punto de Reposo Original en el *Green*. El punto más cercano debe estar en el *Green* o en el *Área General*.

Penalización por Jugar Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 14.2: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Regla 14.2e Interpretaciones:

14.2e/1 El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Punto en Donde la Bola Permanecerá en Reposo Está Más Cerca del *Hoyo*

Cuando se aplica la Regla 14.2e, hay una posibilidad de que el único punto en la misma *Área del Campo* donde la bola permanecerá en reposo cuando se coloque, esté más cerca del *Hoyo*. En tales circunstancias, el jugador debe aliviarse con penalización bajo una Regla permitida.

El jugador no tiene permitido presionar la bola contra el terreno para asegurarse de que la bola permanece en reposo en un punto (ver 8.2b/1).

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar en la pendiente de un *Búnker*, contra un rastrillo y, al quitar el rastrillo, la bola se *mueve*. El jugador intenta *reponer* la bola como es requerido, pero no permanece en reposo. Posteriormente sigue el procedimiento contenido de la Regla 14.2e sin éxito y se da cuenta que no hay otros puntos para intentarlo en ese *Búnker* que no estén más cerca del *Hoyo*.

En este caso, el jugador debe aliviarse por la bola injugable, bien aplicando *Golpe y distancia* con un *Golpe* de penalización (Regla 19.2a) o alivio en línea hacia atrás fuera del *Búnker*, con dos *Golpes* de penalización (Regla 19.3b).

Regla 14.2 Interpretaciones Generales:

14.2/1 La Bola No Necesita Ser Repuesta en el Punto de Reposo Original Cuando el Jugador Jugará Desde Otro Lugar

Cuando una bola de un jugador debe ser *repuesta* en el punto de reposo original, el jugador no necesita *reponer* la bola si desea tomar alivio bajo una Regla o jugar la bola desde otro lugar.

Por ejemplo, si la bola de un jugador que está en reposo en un *Área de Penalización* es *movida* por una *Influencia Externa* (Regla 9.6), el jugador no necesita *reponer* la bola antes de tomar alivio del *Área de Penalización*.

El jugador puede *reponer* la bola y entonces tomar alivio del *Área de Penalización* o puede directamente tomar alivio del *Área de Penalización*.

La Bola Levantada o Movida debe *Reponer*se - R 14.2

- Si se desconoce el punto de reposo original, este debe ser estimado.
- La bola debe *Reponer*se en, bajo o contra cualquier cosa en la que estuviera objeto inamovible, *Objeto de Límites* u objeto natural en crecimiento o fijo.
- El objetivo es, que el jugador juegue su bola tan cerca como sea posible de donde reposaba originalmente.

Levantar o Mover una bola que tiene que ser Repuesta – R 14.2

- Se debe *Reponer* la bola original
- **Excepción**
  - La bola original no puede recuperarse con un razonable esfuerzo y en pocos segundos segundos (a no ser que fuera el jugador el causante de hacerla irrecuperable)
  - La bola original esta cortada o agrietada
  - El juego se reanuda después de una suspensión
  - La bola original fue jugada por otro jugador

NOTAS: Levantar o Mover una bola que tiene que ser Repuesta

En estas situaciones el jugador puede sustituir la bola por otra.

Bola "Practice"

R 4.2a(1), Interpretación 4.2a(1)/2

Las bolas "Practice" suelen estar en la lista como bolas de golf conformes, que han sido marcadas como "Practice" o algo similar. Las bolas "Practice" son tratadas del mismo modo que las bolas de golf que tienen el logotipo de un club o *Campo* de golf, compañía, escuela u otro logotipo.

Bola Reacondicionada

R 4.2a(1), Interpretación 4.2a(1)/2

"Reacondicionada" se refiere a una bola de segunda mano que ha sido limpiada y marcada como "reacondicionada" o algo similar.

Bola X-Out

R 4.2a(1), Interpretación 4.2a(1)/2

"X-Out" es el nombre común usado para una bola de golf que el fabricante considera que es imperfecta (a menudo sólo por razones estéticas, como errores de pintura o impresión).

Q.489 Sin excepción, una bola que tiene que ser repuesta por las Reglas debe ser la bola original. ¿Verdadero o falso?

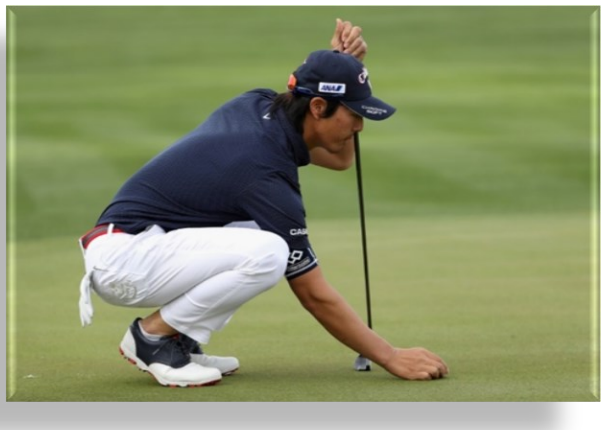
Respuesta: Falso. R 14.2a.

59. En el *Juego por Golpes*, un jugador marca y levanta su bola en el *Green*. Le tira la bola a su *Caddie* que no pudo atraparla y la bola fue a reposar a un *Área de Penalización* donde no se puede recuperar. El jugador repone otra bola y completa el *Hoyo*. El jugador incurre en la *Penalización General*.

Falso. R 14.2a

Levantar o Mover una bola que tiene que ser Repuesta – R 14.2

- La bola debe colocarse situándola en un punto y dejándola caer de tal manera que permanezca en ese punto.
- La bola debe ser repuesta por:
  - El jugador
  - Cualquier persona que la haya levantado o movido





Q.360 Una bola que debe *Reponer*se bajo las Reglas debe ser repuesta solo por el jugador o la persona que la levantó o hizo que se moviera. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.2b (1).

153 A player dropped a ball when the Rules required them to replace it. However, the ball did come to rest on the required spot. If the player makes a stroke from there they get a general penalty. True or False?

153 Answer: False. Interpretation 14.2b(2)/1.

153 Note: The penalty is one stroke. In this circum*Stance*, if the ball had come to rest somewhere other than on the required spot and was played from there, the player gets the general penalty for playing from a wrong place.

72. Un jugador dropa una bola y se detiene en el lugar requerido cuando las Reglas le exigían que colocara la bola. La bola ha sido colocada de forma incorrecta y si el jugador hace un *Golpe* a la bola el jugador incurre en la *Penalización General*.

Falso R 14.2b (2) Un *Golpe* de Penalización

154 A player's ball at rest had mud sticking to the top of it making it difficult for them to see their identification mark. They marked and lifted the ball and cleaned just enough mud from it to positively identify that it was theirs. They get no penalty if when they replace the ball they purposely align it so that it rests on the piece of remaining mud. True or False?

154 Answer: False. Interpretation 14.2c/1.

154 Note: In this circum*Stance*, although the ball may be aligned in any way, such as by rotating the interfering mud towards the hole, the player must not replace the ball in an alignment so the ball rests on the mud, unless that was its position before it was lifted

155 A player marks and lifts their ball in a *Búnker*, because they think it may be cut. While the ball is lifted, a leaf that had been just behind the ball-marker is blown away by the wind. The player is not required to put the leaf back when the ball is replaced. True or False?

155 Answer: True. Interpretation 14.2c/2.

155 Note: In this circum*Stance*, where the leaf moved by wind after the ball was lifted and before it was replaced, the player is not required to put it back when they replace the ball.

Punto Donde la Bola se Repone - R 14.2

- Si la bola estaba en reposo sobre, debajo o contra cualquier *OI*, *Objeto Integrante* del *Campo*, u objeto natural fijo o en crecimiento:
  - El punto de reposo incluye su situación vertical con respecto al suelo
  - La bola de ser repuesta en su punto de reposo original, sobre, debajo o contra dicho objeto

Punto en el que hay que Reponer la Bola

R 14.2c

La "posición original" de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.

Q.51 Si una R requiere que se reponga una bola, pero no se conoce el lugar exacto, el jugador debe *Dropar* la bola desde la altura de la rodilla donde estima que debe ser repuesta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.2c y Definición de *Reponer*.

Nota: *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 R 14.4)
- Siempre que una R requiera que una bola sea repuesta, la R en cuestión identifica un punto específico donde la bola debe ser repuesta.

Q.331 Al mismo tiempo que un jugador hacía que su bola se moviera en un *Área General*, obteniendo una penalización de un *Golpe*, movía una hoja debajo de la bola. Al *Reponer* la bola también debe *Reponer* la hoja. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.2c.

Nota: La bola ha de *Reponer*se en su punto de reposo original (sino se conoce se estima), **excepto** cuando la bola debe *Reponer*se en un punto diferente bajo las Reglas 14.2d (2) y 14.2e.

Si la bola estaba en reposo sobre, debajo o contra cualquier *OI*, objeto integral, *Objeto de Límites*, u objeto natural fijo o en crecimiento:

- El "punto de reposo original" de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que la bola ha de *Reponer*se sobre, debajo o contra tal objeto.

Si cualquier *IS* se quitó como resultado de levantar o mover la bola o antes de que la bola fuese repuesta, no es necesario *Reponer*lo.

Para restricciones sobre quitar *IS* antes de *Reponer* una bola levantada o movida, ver la R 15.1a, Excepción 1.

Q.403 Cuando una R requiere que una bola deba ser repuesta después de haber sido levantada o movida, siempre debe colocarse en un lugar en vez de *Dropar*se, incluso si el lugar donde estaba en reposo no se conoce. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.2c.

Nota: La bola ha de *Reponer*se en su punto de reposo original (sino se conoce se estima), **excepto** cuando la bola debe *Reponer*se en un punto diferente bajo las Reglas 14.2d (2) y 14.2e.

Donde *Reponer* la Bola Cuando el *Lie* Original se Altera - R 14.2

Bola en arena:

- El jugador debe recrear el *Lie*
- Puede dejar una pequeña parte de la bola visible



Donde *Reponer* la Bola Cuando el *Lie* Original se Altera - R 14.2

- Bola en cualquier lugar, **Excepto en arena**:
  - El jugador debe colocar la bola en el punto mas cercano con el *Lie* más similar
  - Dentro de la distancia de un palo
  - No mas cerca del *Hoyo*
  - En el mismo *Área del Campo* que estaba en reposo

Q.22 Un jugador marca y levanta su bola que reposa en arena irregular en el *Área General* porque estaba interfiriendo con el juego de la bola de otro jugador. Después de que el otro jugador haya realizado su *Golpe*, el jugador debe recrear el reposo original en la arena y *Reponer* su bola en el punto donde la *Marcar*on. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.2d (1).

Q.253 La bola de un jugador en juego fue jugada erróneamente desde un *Área General* por otro jugador que hizo una chuleta con su *Golpe*. El jugador debe *Reponer* una bola colocándola en el punto más cercano al lugar donde está la chuleta que no interfiere con su *Golpe* previsto, incluso si está en una posición desfavorable. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.2d (2).

Nota: Si el *Lie* de una bola que se ha levantado o movido y que debe ser repuesta ha sido Alterado, el jugador debe *Reponer*la de esta forma:

156 Having caused their ball to move while removing a rake that their ball was lying up against at the back of a *Búnker*, a player realises that there is nowhere they can place their ball where it will come to rest in the sand that is not nearer the hole. They may place their ball in the nearest place where it will come to rest even though that place is slightly nearer to the hole. True or False?

156 Answer: False. Interpretation 14.2e/1.

156 Note: In this circum*Stance*, the player must take unplayable ball relief either by using stroke and di*Stance* for one penalty stroke or back-on-the-line relief outside the *Búnker* for two penalty strokes.

La Bola Repuesta no Permanece en el Punto de Reposo – R 14.2

- Si la bola no permanece en el punto de reposo, probar de nuevo
- Si al hacerlo de nuevo sigue sin permanecer en el punto de reposo:
  - Colocarla en el punto mas cercano deonde permanezca en reposo
  - Que no este mas cerca del *Hoyo*
  - En la misma *Área del Campo*

NOTAS: Que Hacer si la Bola Repuesta no Permanece en su Punto de Reposo Original

- Si la bola de nuevo no permanece en el punto de reposo, colocarla en el punto mas cercano donde la bola permanezca en reposo
- El punto de reposo no debe estar mas cerca del *Hoyo*
- Si el punto esta en el *Área General*, la bola debe colocarse en el *Área General*
- Si el punto esta en un *Búnker* o *Área de Penalización* la bola debe colocarse en un *Búnker* o *Área de Penalización*
- Si la bola esta en un *Green*, la bola debe colocarse en el *Green* o en el *Área General*

Q.108 Al mover su bola mientras quita un rastrillo en un búnker, un jugador intenta *Reponer*la, pero no se queda en la arena y continúa rodando por la pendiente del *Búnker*. Puede presionar la bola contra la arena para asegurarse de que sea repuesta en el punto de reposo original. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.2e.

Nota: Si un jugador intenta *Reponer* la bola, pero no se queda en el punto de reposo original, debe intentarlo una segunda vez.

Si la bola no se queda en el punto esta segunda vez, el jugador debe *Reponer* la bola colocándola en el punto más cercano donde quede en reposo.

157 Approaching their ball lying on the slope of a river bank inside the margin of a penalty area a player sees that it moves, blown down the slope by a strong gust of wind. As the ball was moved by a natural force they must replace it where it was at rest, even if they then subsequently choose to take relief from the penalty area. True or False?

157 Answer: False. Interpretation 14.2/1.

157 Note: In this circum*Stance*, the player may replace the ball and then take relief from the penalty area or they may directly take relief from the penalty area.

Pregunta de Repaso

El *Caddie* del jugador marca y levanta la bola en el *Green* sin permiso explícito del jugador ¿Cual es la penalización?

A. No hay penalización

B. Un *Golpe* de Penalización

C. Dos *Golpe* de Penalización

A. No hay Penalización

Métodos / objetos usados para *Marcar* la posición de la bola

- El *Marcador de Bola* es un objeto artificial
- Tal como un *Tee*, una moneda o un objeto fabricado para ser un *Marcador de Bola*
- El jugador también puede colocar el palo en el suelo justo detrás o cerca de la bola

NOTAS Métodos / objetos usados para *Marcar* la posición de la bola

- El *Marcador de Bola* es un objeto artificial
- Tal como un *Tee*, una moneda o un objeto fabricado para ser un *Marcador de Bola*
- El jugador también puede colocar el palo en el suelo justo detrás o cerca de la bola

14.3 Dropar en *Área de Alivio*

Esta Regla se aplica cuando un jugador tiene que *Dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla, incluyendo cuando el jugador debe completar el tomar alivio colocando una bola bajo la Reglas 14.3c (2).

Si un jugador *mejora* el *Área de Alivio* antes o cuando *dropa* una bola, ver Regla 8.1.

14.3a Se Puede Usar la Bola Original u Otra Bola

El jugador puede usar la bola original u otra bola.

Esto significa que el jugador puede utilizar cualquier bola cada vez que *dropa* o coloca una bola bajo esta Regla.

14.3b La Bola Debe Ser *Dropada* Correctamente

El jugador debe *Dropar* una bola correctamente, lo que significa que debe cumplir todos los requisitos en (1), (2) y (3):

(1) El Jugador Debe *Dropar* La Bola

La bola debe ser *dropada* únicamente por el jugador. Ni el *Caddie* del jugador ni nadie más puede hacerlo.

Ver Reglas 25.2h, 25.3c y 25.4a (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.3b(1) se modifica para dar autorización general a cualquier otra persona para *dropar* la bola del jugador).

(2) La Bola Debe *Dropar*se Directamente desde la Altura de la Rodilla Sin Tocar al Jugador o el *Equipamiento*

El jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación situada a la altura de la rodilla para que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar dónde la bola quede en reposo, y
- No toque ninguna parte del cuerpo o *Equipamiento* del jugador antes de golpear el terreno.

"Altura de la Rodilla" significa la altura de la rodilla del jugador cuando está en pie

Ver Regla 25.6b (para orientaciones sobre como aplicar la Regla 14.3b(2) a jugadores con ciertas discapacidades).

DIAGRAMA 14.3b: DROPEANDO DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA



Una bola debe ser dropeada cayendo hacia abajo desde la altura de la rodilla. "Altura de la rodilla" significa la altura de la rodilla del jugador cuando está de pie. Pero el jugador no tiene que estar de pie cuando la bola es dropeada.

Regla 14.3b(2) Aclaraciones:

1. Un *Tee* es *Equipamiento* del Jugador:

Un *Tee* que está siendo utilizado por el jugador, o que está siendo llevado por el jugador o su *Caddie*, es *Equipamiento* del jugador (como un *Tee* que está marcando el punto de referencia). (Añadido 12/2018)

Regla 14.3b(2) Interpretaciones:

14.3b(2)/1 La Bola Solo Puede Caer una Corta Distancia Cuando se Dropa desde la Altura de la Rodilla

La Regla 14.3b(2) y la Definición de "*Dropar*" requiere que un jugador *drope* una bola desde una ubicación situada a la altura de la rodilla del jugador cuando está en pie.

Pero, mientras una bola *dropada* debe caer a través del aire (en vez de ser colocada), la bola no siempre caerá la distancia existente desde las rodillas del jugador al terreno.

Por ejemplo, el jugador tiene interferencia de una *Condición Anormal del Campo*, y el *Área de Alivio* está en una pendiente pronunciada. Si el jugador se posiciona con sus pies cerca de la parte baja de la pendiente y de cara a la pendiente para *Dropar* la bola, puede ser que la bola solo caiga una corta distancia cuando sea *dropada*, a pesar de haber sido *dropada* desde la altura de la rodilla.

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

La ***Regla 14.3b(2)*** y la definición de "dropar" requieren que un jugador ***drope*** una bola desde una situación a la altura de la rodilla del jugador cuando está en pie.

Cuando el terreno en el lugar donde el jugador debe ***dropar*** la bola es irregular, la distancia desde la cual la bola caerá al terreno desde la altura de las rodillas dependerá del lugar en el que el jugador se encuentre al ***dropar*** la bola.

Siempre que la bola caiga una distancia, que corresponda con la altura de la rodilla desde una posición en la que el jugador podría haberse situado para ***dropar*** la bola, la bola ha sido ***dropada*** desde la altura de la rodilla.

Pero la bola siempre debe caer a través del aire para ser ***dropada*** y no debe ser colocada.

DIAGRAMA 14.3B(2)/1 - BOLA DROPADA DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA EN UN ÁREA IRREGULAR





- En ambas situaciones el jugador está dropando desde la "altura de la rodilla" como lo requiere la R

DIAGRAMA 14.3b (2) /1 - BOLA DROPEADA DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA EN ÁREA IRREGULAR





- En ambas situaciones, el jugador está dropeando a la altura de la rodilla como lo requiere la Regla 14.3b(2), a pesar de que parece que está dropeando desde una ubicación arriba o debajo de la rodilla.
- Esto puede ocurrir cuando el jugador está aliviándose en una ubicación donde el terreno es ondulado, y podria haber dropeado la bola desde esa altura si estuviera parado en una ubicación diferente, como se muestra en la línea punteda.

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

La bola debe ser *dropada* en el *Área de Alivio*. El jugador puede permanecer dentro o fuera del *Área de Alivio* cuando drope la bola. **Pero** al tomar alivio en línea hacia atrás (ver Regla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3b), la bola debe ser *dropada* en la línea en una situación permitida por esa Regla, y el punto en el cual la bola es *dropada* crea un *área de Alivio.*

(4) Qué Hacer si la Bola Es Dropada Incorrectamente

Si una bola es *dropada* de una manera incorrecta o incumple uno o más de estos tres requisitos contenidos en (1), (2) o (3):

- El jugador debe *Dropar* una bola de nuevo correctamente, y no hay un número máximo de veces en los que el jugador debe hacerlo.
- Una bola *dropada* incorrectamente no cuenta como uno de los dos *Dropaje*s requeridos antes de que una bola deba ser colocada bajo la Regla 14.3c (2).

Si el jugador no dropa de nuevo y en su lugar ejecuta un *Golpe* a la bola desde donde quedó en reposo después de ser *dropada* de una manera incorrecta:

- Si la bola fue jugada desde el *Área de Alivio*, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización*** (pero no ha jugado desde un *Lugar Equivocado* bajo la Reglas 14.7a).
- **Pero** si la bola fue jugada desde fuera del *Área de Alivio*, o después fue colocada cuando debía ser *dropada* (no importa desde donde fue jugada), el jugador incurre en la ***Penalización General***.

Procedimiento de Alivio en Línea hacia Atrás

El procedimiento de alivio en línea hacia atrás se modifica para establecer que el jugadordebe dropar sobre la línea. El punto en la línea en el que la bola toca por primera vez el suelo cuando se dropa crea un área de alivio, de longitud un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se refleja en los cambios de las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, y en la definición de área de alivio.

14.3b(4)/1 - Se Aplica la Penalización General Bajo la Regla 14.7a

En relación con el último punto de la Regla 14.3b(4), si un jugador incurre en la *penalización general* por realizar un *golpe* sin corregir su error, la *penalización general* se aplica bajo la Regla 14.7a por haber jugado desde un *lugar equivocado.*

Por ejemplo, al tomar alivio en línea hacia atrás, un jugador *dropa* su bola casi a la *longitud de un palo* a un lado de la línea. La bola está en un *lugar equivocado* independientemente de donde quede en reposo, incluso si queda en reposo en la línea. La bola debe ser *dropada* de nuevo para evitar la penalización bajo la Regla 14.7a.

En *stroke play (juego por golpes)*, si el jugador realiza un *golpe* desde un *lugar equivocado*, el jugador tendría que corregir este error si jugar desde *lugar equivocado* fuera una grave infracción. (Añadido en abril 2023)

Notas SRT: Alivio en Línea Hacia Atrás



Introducción

Con estas notas sólo pretendo aclararme en como ha de realizarse el Alivio en Línea Hacia Atrás que las Reglas te permiten como una de las opciones de alivio para una BOLA INJUGABLE o en ÁREA DE PENALIZACIÓN. A ver si recapitulando logro entenderlo puesto que este tema ha tenido cambios en las Reglas de 2019 y en las de 2023 y puede parecer confuso o complicado.

Una cuestión de Geometría

En Geometría el Punto es el objeto más pequeño del espacio, no tiene dimensión (ni longitud ni anchura). Recta es una línea que "no se dobla". Tiene una dimensión (tiene longitud, pero no tiene anchura). Plano es la superficie donde se pueden trazar puntos y rectas.

Punto, recta y plano son los tres conceptos clave y básicos de la geometría.

Punto: está formado por la intersección de dos rectas. Es una figura geométrica sin dimensión: no tiene largo, ancho ni volumen.

Recta: está formada por un número infinito de puntos alineados. Tiene una sola dimensión (tiene largo pero no ancho).

Plano: está formado por un número infinito de rectas y puntos. Tiene dos dimensiones (largo y ancho), pero no tiene volumen.

Qué dicen las Reglas

Regla 14.3 Dropar en *Área de Alivio*

14.3b La Bola Debe Ser *Dropada* Correctamente

El jugador debe *Dropar* una bola correctamente, lo que significa que debe cumplir todos los requisitos en (1), (2) y (3):

14.3.b(3) La Bola Debe Ser *Dropada* en el *Área de Alivio* (o en la Línea)

La bola debe ser *dropada* en el *Área de Alivio*. El jugador puede permanecer dentro o fuera del *Área de Alivio* cuando drope la bola. **Pero** al tomar alivio en línea hacia atrás (ver Regla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3b), la bola debe ser *dropada* en la línea en una situación permitida por esa Regla, y el punto en el cual la bola es *dropada* crea un *área de Alivio.*

Este es precisamente el cambio de 2023 que nos ocupa, el **Procedimiento de Alivio en Línea hacia Atrás:**

El procedimiento de alivio en línea hacia atrás se modifica en 2023 para establecer que el jugador debe dropar sobre la línea. El punto en la línea en el que la bola toca por primera vez el suelo cuando se dropa crea un área de alivio, de longitud un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se refleja en los cambios de las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, y en la definición de área de alivio.

Es decir, que la bola ha de ser dropada en la Línea. Pero vamos a ver, ¿qué es la Línea?, según la geometría euclidiana una línea es una recta como sucesión de puntos y NO TIENE ANCHURA, es infinitamente estrecha. ¿Cómo pueden las Reglas decir que el Jugador ha de Dropar en la Línea?. Esto es físicamente imposible, nadie puede atinar en su dropaje dándole a una Línea. El 100% de los dropajes serían inválidos.

Las reglas en sus definiciones, según mi criterio, deberían contemplar lo que se entiende por "Línea Hacia Atrás" y como lo hacen al definir "Línea de Juego" incluir el área que está a una distancia razonable a ambos lados de esa línea.

No sé si me estoy volviendo loco y debo dejar de darle tantas vueltas a la las Reglas, todo debe ser más sencillo de lo que creo. Corramos un tupido velo asumiendo que la Linea Hacia Atrás es algo más gorda de lo que decía Euclides.

14.3.b(4) Qué Hacer si la Bola Es Dropada Incorrectamente

Si una bola es *dropada* de una manera incorrecta o incumple uno o más de estos tres requisitos contenidos en (1), (2) o (3):

- El jugador debe *Dropar* una bola de nuevo correctamente, y no hay un número máximo de veces en los que el jugador debe hacerlo.
- Una bola *dropada* incorrectamente no cuenta como uno de los dos *Dropaje*s requeridos antes de que una bola deba ser colocada bajo la Regla 14.3c (2).

Si el jugador no dropa de nuevo y en su lugar ejecuta un *Golpe* a la bola desde donde quedó en reposo después de ser *dropada* de una manera incorrecta:

- Si la bola fue jugada desde el *Área de Alivio*, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización*** (pero no ha jugado desde un *Lugar Equivocado* bajo la Reglas 14.7a).
- **Pero** si la bola fue jugada desde fuera del *Área de Alivio*, o después fue colocada cuando debía ser *dropada* (no importa desde donde fue jugada), el jugador incurre en la ***Penalización General***.

Esto es, si el Jugador no dropa en la Línea, aunque la bola ruede hasta la Línea o muy cerca de ella y allí repose, el dropaje es inválido, ruede lo que ruede, a la distancia de un palo o menos. . Difícil de asumir pero así es.

Otra cosa es que el Jugador drope en la Linea gorda Hacia Atrás y la bola ruede más de la distancia de un palo desde el punto de referencia al tocar el terreno, el dropaje también es inválido.

En 2019 el Jugador elegia un punto de la Línea Hacia Atrás y desde ese punto se creaba un Área de Alivio de longitud un palo sin ganar distancia. Ahora desde 2023 cambió radicalmente.

En abril de 2023 la R&A publica una Aclaración:

14.3b(4)/1 - Se Aplica la Penalización General Bajo la Regla 14.7a
En relación con el último punto de la Regla 14.3b(4), si un jugador incurre en la *penalización general* por realizar un *golpe* sin corregir su error, la *penalización general* se aplica bajo la Regla 14.7a por haber jugado desde un *lugar equivocado.*

Por ejemplo, al tomar alivio en línea hacia atrás, un jugador *dropa* su bola casi a la *longitud de un palo* a un lado de la línea. La bola está en un *lugar equivocado* independientemente de donde quede en reposo, incluso si queda en reposo en la línea. La bola debe ser *dropada* de nuevo para evitar la penalización bajo la Regla 14.7a.

En *stroke play (juego por golpes)*, si el jugador realiza un *golpe* desde un *lugar equivocado*, el jugador tendría que corregir este error si jugar desde *lugar equivocado* fuera una grave infracción. (Añadido en abril 2023)

McIlroy en Pebble Beach

Referencia: Artículo de TEN GOLF sobre Aclaración Regla 14.3.b(4)/1

Rory McIlroy fue sancionado con dos golpes de penalización. Sucedió en el hoyo 7 de Spyglass Hill, terminando su ronda. El castigo se produjo por dropar de manera incorrecta una bola que había declarado injugable. McIlroy perdió dos golpes por desconocimiento de la regla y, más concretamente, por aplicar la 'norma Tiger Woods' que entró en vigor en 2019 y que se corrigió en 2023.

¿Qué ocurrió? McIlroy, tras declarar la bola injugable, decidió dropar hacia atrás en línea a la bandera. Cuando encontró el punto donde quería realizar el dropaje, lo marcó y desde ahí tiró un palo, sin ganar distancia a la bandera, para encontrar el mejor ángulo posible para su golpe.Así es como se hacía entre 2019 y 2023, concretamente después de que Tiger Woods dropara de esa manera en la segunda jornada del Masters de Augusta después de irse al agua. Aquello levantó mucha polémica, ya que, aunque Tiger lo hizo mal y debió ser castigado con dos golpes o la retirada por firmar mal la tarjeta (habría fallado el corte), se le perdonó porque los árbitros no se percataron del error y no se descubrió hasta que un espectador llamó a Augusta para comunicar que Woods lo había hecho mal. Cuando se recibió esa llamada, Tiger ya había firmado su tarjeta. Se asumió como un error del árbitro por no comunicárselo a tiempo y no del jugador.

Así las cosas, entre 2019 y 2023, un jugador que dropara hacia atrás en línea a la bandera, después podía utilizar un palo a izquierda o derecha, sin ganar distancia al hoyo, para mejorar sus ángulo. Sin embargo, en 2023 se dio marcha atrás y se decidió volver al sistema antiguo, es decir, sin palo, el dropaje hacia atrás siempre debe realizarse en un punto que esté en línea a la bandera.

McIlroy se quedó en 2019. No estaba al tanto de que había cambiado esa regla y, por tanto, recibió dos golpes de penalización por jugar su bola desde un lugar incorrecto. «No era consciente de que la regla cambió en 2023 y asumo la penalización de los dos golpes», declaró

tras su ronda de golf. McIlroy acabó ese hoyo con un triple bogey y cayó muchos puestos en la clasificación.

Uno de los árbitros del torneo del PGA Tour, Stephen Cox, explicó que «salió a la luz lo ocurrido a través de nuestro grupo de revisión de video. Parecía que Rory no había procedido correctamente con el alivio del palo. La regla actual fue reescrita en 2023 y requiere que el jugador retroceda desde el punto donde estaba su bola en línea con la bandera y luego dejar caer la bola en esa misma línea. La bola, una vez dropada, puede rodar hasta un palo en cualquier dirección. Si supera la rodada de un palo, debe dropar de nuevo y después colocarla si volviera a suceder. Esa es la regla actual. Desafortunadamente, Rory procedió bajo las reglas anteriores a 2023, que consistía en que trazabas hacia atrás la línea y luego medías un palo fuera de la línea en cualquier dirección siempre y cuando no estuviera más cerca del hoyo. En otras palabras, existía la posibilidad de jugar desde fuera de línea imaginaria trazada entre la bola y la bandera. Todos nosotros, incluyendo los órganos de gobierno del golf, estábamos muy incómodos con la regla de 2019, así que se reescribió en enero de 2023. Tan pronto como lo comenté con Rory, se dio cuenta y aceptó lo ocurrido. Jugó desde el lugar equivocado y le cayeron dos golpes de penalidad».

Conclusión

Al final no es tan complicado, aunque mejor no preguntemos a la inmensa mayoría de jugadores. Eso si la R&A y al USGA deberían incluir en las Definiciones la “LÍNEA GORDA HACIA ATRÁS”.

Espero no estar volviéndome loco.

14.3c Bola *Dropada* Correctamente Debe Quedar en Reposo en el *Área de Alivio*

Esta Regla se aplica sólo cuando una bola es *dropada* correctamente bajo la Regla 14.3b.

(1) El jugador Ha Tomado Alivio Cuando la Bola *Dropada* Correctamente Queda en Reposo en el *Área de Alivio*

La bola debe quedar en reposo en el *Área de Alivio*.

No importa si la bola, después de tocar el suelo, toca cualquier persona, *Equipamiento* u otra *Influencia Externa* antes de quedar en reposo:

- Si la bola queda en reposo en el *Área de Alivio*, el jugador ha terminado de tomar alivio y debe jugar la bola como reposa.
- Si la bola queda en reposo fuera del *Área de Alivio*, el jugador debe seguir los procedimientos contenidos en la Regla 14.3c (2).

En cualquier caso, no hay penalización para ningún jugador si una bola *dropada* correctamente golpea de forma accidental cualquier persona, *Equipamiento* u otra *Influencia Externa* antes de quedar en reposo.

Excepción – Cuando la Bola *Dropada* Correctamente es Deliberadamente Desviada o Detenida por Cualquier Persona: Para saber qué hacer cuando una bola *dropada* es

deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona antes de quedar en reposo, ver Regla 14.3d.

Regla 14.3c Interpretaciones Generales:

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

El *Área de Alivio* de un jugador incluye césped alto, arbustos u otras cosas en crecimiento dentro del área. Si la bola *dropada* de un jugador queda en reposo en *el Área de Alivio* con un mal lie, la bola, a pesar de eso, ha quedado en reposo en el *Área de Alivio*.

Por ejemplo, un jugador *dropa* su bola de manera correcta y queda en reposo en un arbusto en el *Área de Alivio*. El arbusto es parte del *Área de Alivio* y, por lo tanto, la bola está *en juego* y el jugador tiene prohibido volver a *Dropar* de nuevo bajo la Regla 14.3c.

14.3c/2 La Bola Puede Ser Dropada en Una Zona de Juego Prohibido

Al *Dropar* una bola bajo una Regla que proporciona alivio, el jugador puede *Dropar* una bola en una zona de juego prohibido siempre que esa zona de juego prohibido sea parte del *Área de Alivio*. Sin embargo, el jugador debe posteriormente tomar alivio bajo la Regla aplicable.

Por ejemplo, un jugador puede tomar alivio de un *Área de Penalización* y *Dropar* una bola en una zona de juego prohibido dentro de una *Condición Anormal del Campo*. Pero, después de que la bola dropada quede en reposo en el *Área de Alivio* requerida por la Regla 17 (Alivio de un *Área de Penalización*), el jugador debe tomar alivio bajo la Regla 16.1f.

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

Al ***dropar*** una bola bajo una Regla de alivio, el jugador puede ***dropar*** una bola en una ***zona de juego prohibido***, siempre y cuando esta ***zona de juego prohibido*** sea parte del ***área de alivio***. Sin embargo, el jugador debe posteriormente tomar alivio bajo la Regla aplicable.

Por ejemplo, un jugador puede tomar alivio de un ***área de penalización*** y ***dropa*** una bola en una ***zona de juego prohibido*** dentro de una ***condición anormal del campo***. Pero, después de que la bola ***dropada*** quede en reposo en el ***área de alivio*** requerida por la ***Regla 17*** (Alivio de un Área de Penalización), el jugador debe tomar el alivio bajo la ***Regla 16.1f***.

Regla 14.3c(1) Interpretaciones:

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

Un jugador *dropa* una bola de manera correcta, pero la bola es detenida accidentalmente por el pie o el *Equipamiento* del jugador (como un *Tee* que está marcando el *Área de Alivio*) y queda en reposo en el *Área de Alivio*. No hay penalización, el jugador ha completado el procedimiento de alivio y debe jugar la bola como reposa.

Si la bola entonces se *mueve* cuando el jugador mueve su pie o el *Equipamiento*, el jugador debe *reponer* la bola como requiere la Regla 9.4 sin penalización ya que el movimiento de la bola fue resultado de acciones razonables realizadas al tomar alivio bajo una Regla (ver la Excepción 4 a la Regla 9.4 – Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el *Green* al Aplicar una Regla).

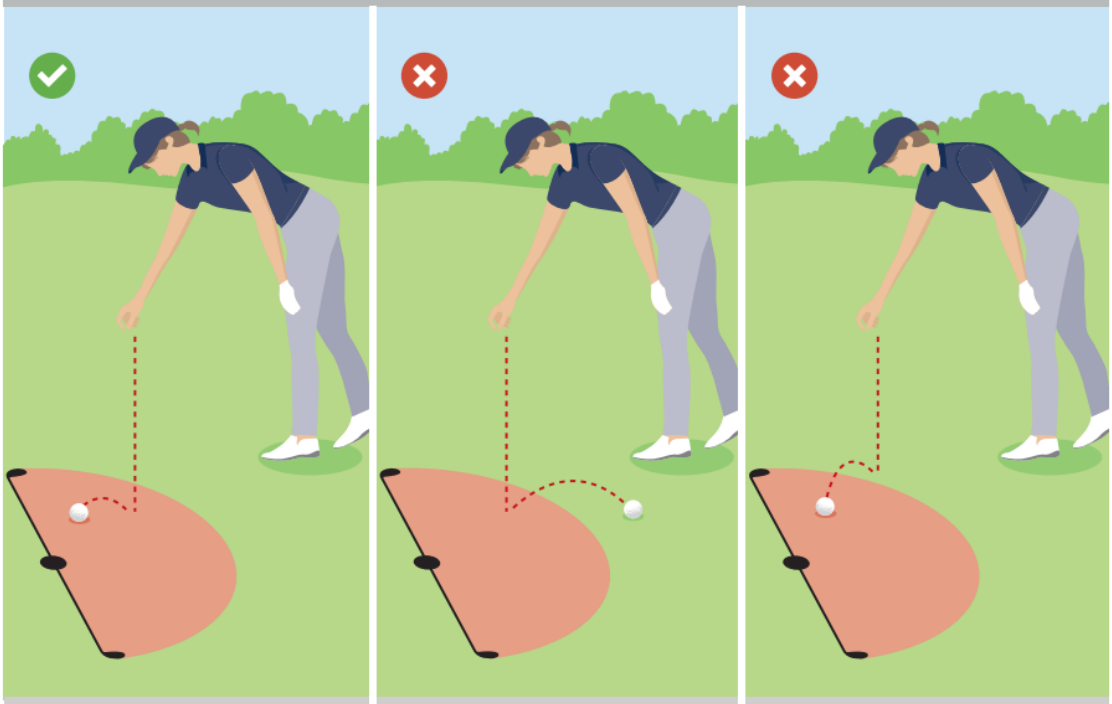
(2) Qué Hacer si la Bola *Dropada* Correctamente Queda en Reposo Fuera del *Área de Alivio*

Si la bola queda en reposo fuera del *Área de Alivio*, el jugador debe *Dropar* una bola correctamente una segunda vez.

Si esa bola también queda en reposo fuera del *Área de Alivio*, el jugador debe terminar de tomar alivio colocando una bola cumpliendo los procedimientos de *Reponer* una bola contenidos en las Reglas 14.2b (2) y 14.2e:

- El jugador debe colocar una bola en el punto donde la bola *dropada* tocó por primera vez el terreno.
- Si al colocarla no permanece en reposo en ese punto, el jugador debe volver a colocarla en ese punto una segunda vez.
- Si la bola colocada una segunda tampoco permanece en ese punto, el jugador debe colocar una bola en el punto más cercano donde la bola permanezca en reposo, sujeto a los limites contenidos en la Regla 14.2e. Esto podría resultar en que la bola se coloque fuera del Área de alivio

DIAGRAMA #1 14.3c: BOLA DEBE SER DROPEADA DENTRO E IR A REPOSAR EN EL ÁREA DE ALIVIO

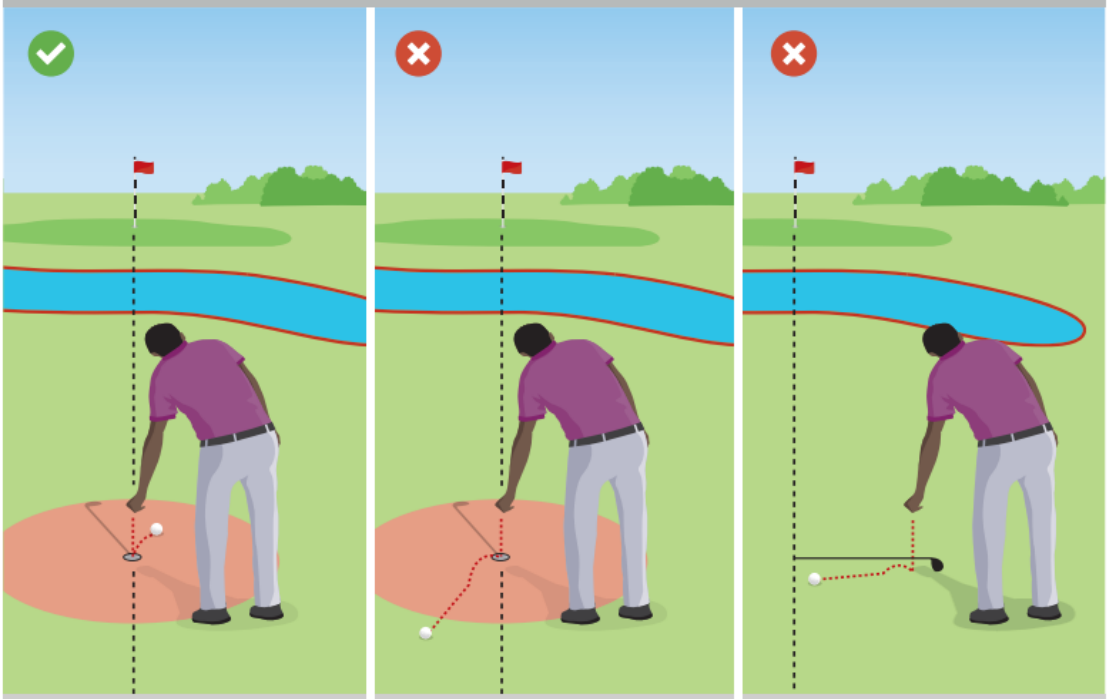


La bola es dropeada en forma correcta según la Regla 14.3b y va a reposar dentro del área de alivio, entonces el procedimiento de alivio está completado.

La bola es dropeada en forma correcta según la Regla 14.3b, pero va a reposar fuera del área de alivio, entonces la bola debe ser dropeada en la forma correcta por segunda vez.

La bola es dropeada en forma incorrecta porque lo es fuera del área de alivio, entonces la bola debe ser dropeada nuevamente en forma correcta.

DIAGRAMA #2 14.3C: DROPEANDO CUANDO SE TOMA ALIVIO EN LÍNEA HACIA ATRÁS



El punto sobre la línea donde la bola toca primero el suelo al dropearla, crea un área de alivio que es de la longitud de un palo en cualquier dirección desde dicho punto. La bola es dropeada de manera correcta según la Regla 14 3b, y va a reposar al área de alivio, por lo que el procedimiento de alivio es completo.

La bola es dropeada de manera correcta según la Regla 14.3b, pero va a reposar afuera del área de alivio, por lo que la bola debe ser dropeada de manera correcta por segunda vez.

La bola es dropeada de manera incorrecta, porque no fue dropeada sobre la línea, por lo que la bola debe ser dropeada nuevamente de manera correcta.

Regla 14.3c(2) Interpretaciones:

14.3c(2)/1 Bola Dropada Dos Veces de Manera Correcta Que Va a Reposar Fuera del *Área de Alivio* Podría Ser Colocada Fuera del *Área de Alivio*

Si un jugador debe completar el procedimiento de *Dropaje* colocando una bola al aplicar las Reglas 14.2b(2) y 14.2e, el jugador podría acabar colocando la bola fuera del *Área de Alivio*.

Por ejemplo, si un jugador *dropa* la bola por segunda vez de manera correcta cerca del borde del *Área de Alivio* y va a reposar fuera del *Área de Alivio*, el jugador debe colocar una bola en el punto donde toco en primer lugar el terreno al ser *dropada* por segunda vez. Pero, si la bola al ser colocada no permanece en ese punto después de intentar colocarla dos veces, el punto más cercano que no está más cerca del *Hoyo*, donde la bola quedará en reposo podría estar dentro o fuera del *Área de Alivio*.

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

Si un jugador debe completar el procedimiento de *Dropaje* colocando una bola al aplicar las Reglas 14.2b(2) y 14.2e, el jugador podría acabar intentando colocar una bola en un lugar que no sea el suelo.

Por ejemplo, si el jugador está *dropando* en un arbusto dentro del *Área de Alivio*, y en las dos veces que *dropó* la bola queda en reposo fuera del *Área de Alivio*, la Regla 14.3c(2) establece que debe colocar una bola en el punto donde primero tocó el terreno después del segundo *Dropaje*.

Si la bola tocó primero el arbusto cuando se *dropó* por segunda vez, el "terreno" incluye el arbusto, y el jugador debe intentar colocar la bola donde primero tocó el arbusto. Pero, si al colocar la bola no permanece en reposo en ese punto después de dos intentos, el jugador debe colocarla en el punto más cercano, que no esté más cerca del *Hoyo* y donde la bola permanezca en reposo, bajo las limitaciones contenidas en la Regla 14.2e.

14.3d Qué Hacer si la Bola *Dropada* Correctamente es Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

A efectos de esta Regla, una bola *dropada* es "deliberadamente desviada o detenida" cuando:

- Una persona, deliberadamente, toca la bola en movimiento después de tocar el terreno, o
- La bola en movimiento golpea cualquier *Equipamiento* u otro objeto o cualquier persona (como el *Caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada en una localización específica para que dicho *Equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Cuando una bola *dropada* correctamente es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (tanto si la bola está dentro o fuera del *Área de Alivio*) antes de quedar en reposo:

- El jugador debe *Dropar* una bola de nuevo, usando los procedimientos de la Regla 14.3b (que indica que la bola que fue deliberadamente desviada o detenida no cuenta como uno de los dos *Dropajes* requeridos antes de que una bola sea colocada bajo la Regla 14.3c (2)).
- Si la bola fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier jugador o su *Caddie*, ese jugador incurre en la ***Penalización General***.

Excepción – Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que la Bola Quede en Reposo en el *Área de Alivio*: Si una bola *dropada* correctamente es deliberadamente desviada o detenida (tanto si la bola está dentro o fuera del *Área de Alivio*) cuando no hay posibilidad razonable de que la bola quede en reposo en el *Área de Alivio*:

- No hay penalización para ningún jugador, y
- La bola *dropada* se considera como si hubiese quedado en reposo fuera del *Área de Alivio* y cuenta como uno de los dos *Dropajes* requeridos antes de que una bola sea colocada bajo la Regla 14.3c (2)).

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* o Jugar un Bola que fue Colocada en Lugar de *Dropada* Infringiendo la Regla 14.3: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5b** (en *Four-Ball*, cada *Compañero* puede actuar para el *Bando* y la acción del *Compañero* con respecto a la bola o *Equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).



Regla 14.3d Aclaraciones:

1. La Penalización por Desviar o Detener Deliberadamente la Bola Dropada se Aplica Siempre:

Si un jugador dropa una bola de la manera correcta y desvía deliberadamente esa bola antes de que quede en reposo infringiendo la Regla 14.3d, el jugador debe *Dropar* una bola nuevamente.

Al hacerlo, no se considera que el jugador está corrigiendo un error bajo la Regla 14.5b(3) y tiene la *Penalización General* bajo la Regla 14.3d. (Añadido 12/2018)

Q.95 Un jugador siempre puede cambiar las bolas cuando recibe alivio según las Reglas, por ejemplo, de una *Condición Anormal del Campo* o de una *OI*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3a.

158 A player's relief are for dropping is on a steep slope. If they stand at the bottom of the slope and drop a ball from knee-height the ball will only fall a short di*Stance*. For this reason the player should stand Lateral to the slope so that the ball falls the di*Stance* from their knee to the ground. True or False?

158 Answer: False. Interpretation 14.3b(2)/1.

158 Note: The requirement is that the ball is dropped from knee height when in a standing position. While the ball must fall through the air in order to be dropped it will not always fall the di*Stance* from the player's knee to the ground.

Dropando la Bola en una *Área de Alivio* - R 14.3

- Procedimiento – 3 criterios:

1. El jugador debe *Dropar* la bola
2. Debe de dejarse caer libremente hacia abajo desde la altura de la rodilla sin que toque el jugador o equipo antes de golpear el suelo.
3. Debe de *Dropar*se en el *Área de Alivio*

Altura de la rodilla significa la altura de la rodilla del jugador en posición erguida.

NOTAS: Dropando – Cómo

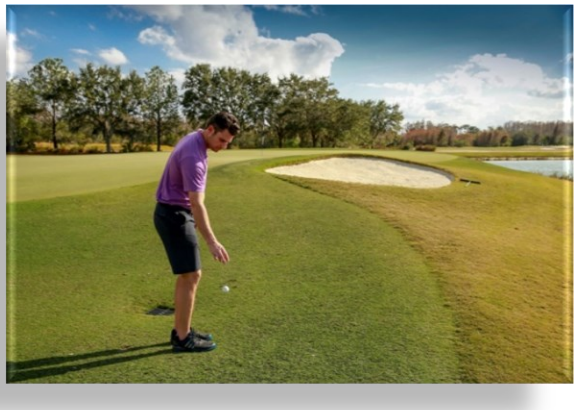
- El jugador debe *Dropar* la bola correctamente
- El jugador debe dejar caer la bola desde la altura de la rodilla directamente hacia abajo
- No se puede lanzar, dar efecto o rodar la bola
- La bola no debe tocar ninguna parte del cuerpo del jugador o equipo antes de golpear el suelo

Dropando una Bola en el *Área de Alivio* - R 14.3

Hay tres requisitos esenciales para *Dropar*:

1. El jugador es el que debe *Dropar* la bola
2. Debe *Dropar* desde la altura de la rodilla
3. Debe *Dropar* en el *Área de Alivio*





NOTA: Dropando una Bola en el *Área de Alivio*

Son tres requisitos esenciales para *Dropar*

- 1. El jugador es el que debe *Dropar* la bola
- 2. Se debe *Dropar* desde la altura de la rodilla
- 3. Debe *Dropar* en el *Área de Alivio*

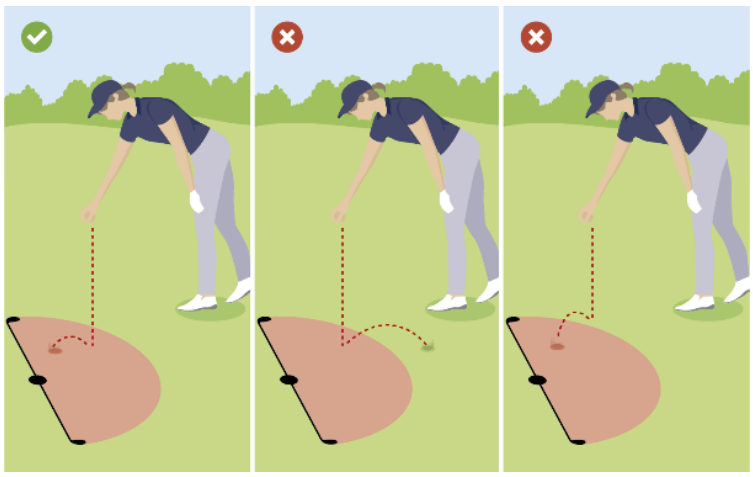
Dropando la Bola en el *Área de Alivio* - R 14.3

1. El jugador debe *Dropar* la bola

Dropando la Bola en un *Área de Alivio*

- 1. El jugador debe *Dropar* la bola

Nota: En *Foursomes* cualquiera de los dos *Compañeros* del *Bando* puede *Dropar* la bola - R 22.2



Dropando la Bola en el *Área de Alivio* - R 14.3

2. Dejar caer o soltar la bola desde la altura de la rodilla

- Debe caer directamente, sin lanzarla, hacerla girar o rodar
- No debe tocar ninguna parte del cuerpo del jugador o *Equipamiento* antes de golpear el suelo

- "Altura de la rodilla" = Es la altura de la rodilla del jugador cuando esta de pie



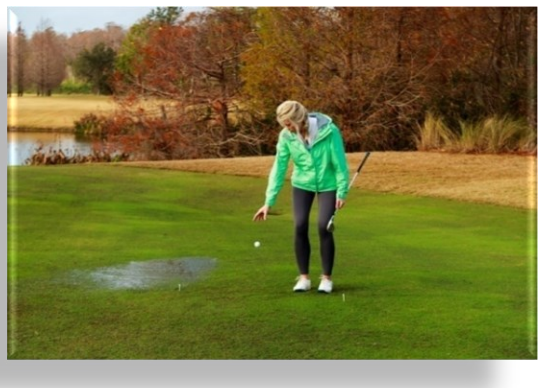
Dropando la Bola en el *Área de Alivio* – R 14.3

- La bola debe quedar en reposo en el *Área de Alivio*
- Si queda en reposo fuera del *Área de Alivio*, debe *Dropar*se otra vez
- Si queda en reposo fuera del *Área de Alivio* de nuevo, se colocará una bola en el punto donde la bola *dropada* la segunda vez *Golpe*ó por primera vez el suelo

Dropando la Bola en el *Área de Alivio* - R 14.3

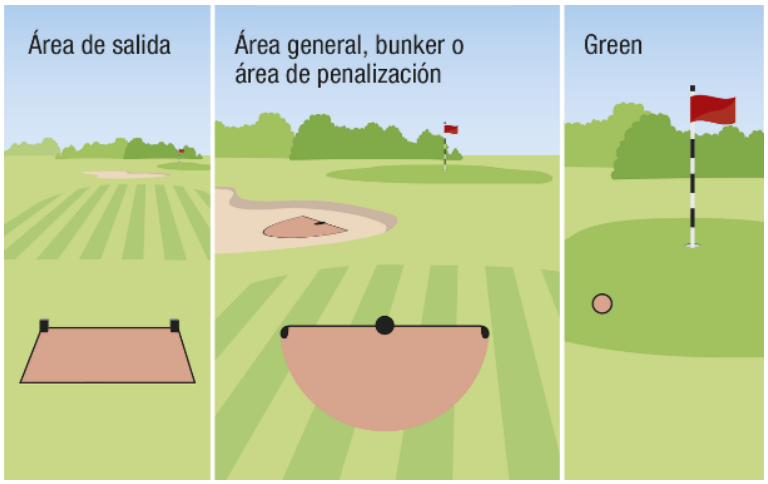
3. La bola debe ser *dropada* en el *Área de Alivio*

- El jugador se puede situar dentro o fuera del *Área de Alivio* para *Dropar*



NOTAS: *Áreas de Salida*

- *Área de Salida* es el *Área de Alivio* cuando se vuelve a dar un *Golpe* desde el *Tee* de salida
- *Área General*, *Búnker* o *Área de Penalización* – un palo de longitud o la longitud de dos palos
- *Green*- La bola se coloca en el *Green*



Q.84 Un jugador puede *Dropar* una bola desde la altura de los hombros o más abajo, siempre que mantenga el brazo recto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.3b (2).

Q.334 Un jugador deja caer una bola desde la altura de la rodilla, pero golpea su pie antes de que toque el suelo. Se ha dropado de manera incorrecta y debe volver a *Dropar*se. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3b (2).

Q.88 Al tomar alivio, un jugador deja caer su bola en *Lugar Equivocado* y se detiene en el *Área de Alivio*. Si luego ejecuta un *Golpe* a la bola, recibe la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.3b (3).

Q.153 Al tomar alivio, un jugador dropa su bola en un *Lugar Equivocado* y se queda justo fuera del *Área de Alivio*. Si luego ejecuta un *Golpe* a la bola, incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3b (3).

Q.397 El jugador debe colocarse fuera del *Área de Alivio* en el que va a *Dropar* una bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.3b (3).

Q.623 Una bola *dropada* de forma incorrecta, p. e. no en el *Área de Alivio*, no cuenta como una de los dos *Dropaje*s requeridos antes de colocar una bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3b (3) y R 14.3c (2).

75. En el *Área General*, un jugador se alivia sin penalización de una OI.

La bola fue dropada fuera del *Área de Alivio* correcta pero volvió al *Área de Alivio* y el jugador la jugó. No hay penalización.

Falso. R 14.3b (3)

Q.136 Si un jugador deja caer una bola y golpea su pie, o su palo, antes de que *Golpe*e el suelo, ha sido *dropada* de forma incorrecta y debe volver a *Dropar* la bola. Si la bola se dropa de manera incorrecta por segunda vez, el jugador puede colocar la bola en el lugar donde tocó el suelo por primera vez después de la segunda caída. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Dropar* y R 14.3b.

Q.295 Solo el jugador puede *Dropar* su bola en un *Área de Alivio* bajo las Reglas y debe soltarla desde la altura de la rodilla para que caiga directamente hacia abajo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3b.

Q.479 Un jugador puede lanzar su bola directamente desde cualquier lugar debajo de la altura de su rodilla. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Dropar* y R 14.3b.

Nota: ***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.

b. La bola debe *Dropar*se correctamente

El jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación situada a la altura de la rodilla para que la bola:

159 A player drops their ball in the right way and it hits a tuft of grass and bounces against his foot inside the relief area. When the player removes their foot the ball moves. They must drop the ball again. True or False?

159 Answer: False. Interpretation 14.3c(1)/1.

159 Note: Where a dropped ball accidentally touches any person, equipment or other outside influence before coming to rest there is no penalty and the ball is in play. In this circum*Stance*, where the ball moved as a result of the player moving their foot, they must replace the ball, but get no penalty, as the ball's movement was a result of reasonable actions taken in taking relief under a Rule.

Dropando la bola en un *Área de Alivio* - R 14.3

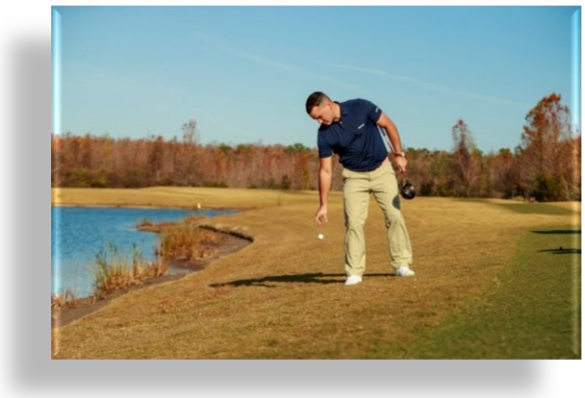
- Si una bola es *dropada* de manera incorrecta o incumple estos tres requerimientos:
  - La bola debe *Dropar*se correctamente – No hay límite en el número de veces
  - No cuenta como uno de los dos *Dropaje*s requeridos antes de que una bola deba ser colocada

NOTAS: Dropando la bola en un *Área de Alivio*

- Si una bola es *dropada* de manera incorrecta incumpliendo uno o más de estos tres requerimientos:
  - La bola debe ser *dropada* de nuevo correctamente
  - No hay número máximo de veces
  - Una bola *dropada* incorrectamente no cuenta en los dos *Dropaje*s requeridos antes de que una bola deba ser colocada

Dropando la bola en un *Área de Alivio* - R 14.3

- Si una bola no es *dropada* de nuevo y es jugada:
  - Si se juega desde el *Área de Alivio*, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización***
  - Si se juega desde fuera del *Área de Alivio*, el jugador incurre en la ***Penalización General***



NOTAS: Dropando la bola en *Área de Alivio*

- Si la bola no es *dropada* de nuevo y el jugador ejecuta un *Golpe* a la bola:
  - Si la bola fue jugada desde dentro del *Área de Alivio*, incurre en **un *Golpe de Penalización*** pero no se considera jugada desde *Lugar Equivocado*
  - Si la bola fue jugada desde fuera del *Área de Alivio*, o colocada cuando se requiere *Dropar*la, el jugador incurre en la ***Penalización General***

Bola *dropada* correctamente debe quedar en reposo en el *Área de Alivio* - R 14.3

- La bola debe quedar en reposo en el *Área de Alivio*
- Después de tocar el suelo, si está en el *Área de Alivio*, está en juego
    - Incluso si toca a cualquier persona, *Equipamiento* u otro objeto

NOTAS: Bola *dropada* correctamente debe quedar en reposo en el *Área de Alivio*

- No importa si después de tocar el suelo, la bola toca cualquier persona, *Equipamiento* u otro objeto antes de quedar en reposo

Q.358 No hay penalización si una bola que ha sido *dropada* correctamente por un jugador en un *Área de Alivio* golpea el suelo y luego Accidentalmente golpea al jugador o a cualquier otra persona. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3c (1).

Q.430 Una bola *dropada* en un *Área de Alivio* está en juego si rueda hasta una distancia de dos longitudes de palo desde donde toca el suelo, no más cerca del agujero. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.3c (1).

160 There is a bush covering most of a relief area where a player must drop their ball. With both drops their ball comes to rest outside the relief area, having de*Fuera de Límites*ected off the branches of the bush. The player must attempt to place the ball where it first struck the bush. True or False?

160 Answer: True. Interpretation 14.3c(2)/2.

160 Note: Rule 14.3c(2) provides that the player must place a ball on the spot it first touched the ground after the second drop and in this context 'ground' includes the bush. But, if the placed ball does not stay on that spot after two attempts, the player must place the ball on the nearest spot not nearer the hole where the ball will stay at rest.

Suelo

R 14.3c(2), Interpretación 14.3c(2)/(2)

Si el jugador está dropando dentro de un arbusto en el *Área de Alivio*, y en ambos *Dropaje*s la bola va a reposar fuera del *Área de Alivio*, la R 14.3c(2) establece que debe colocar una bola en el punto donde la bola *Golpe*ó por primera vez el suelo luego del segundo *Dropaje*. Si la bola tocó primero el arbusto cuando dropó por segunda vez, el "suelo" incluye al arbusto y el jugador debe tratar de colocar la bola donde primero tocó el arbusto. Pero, si la bola colocada no queda en su lugar luego de dos intentos, el jugador la debe colocar en el punto más cercano no más cerca del *Hoyo* donde la bola quedará en reposo, sujeto a los límites de la R 14.2e.

161 The relief area in which a player has to drop their ball contains reeds, weeds and a small bush. If a ball dropped in a right way lodges in the bush within the relief area it is in play. True or False?

161 Answer: True. Interpretation 14.3c/1.

161 Note: A relief area includes everything in that relief area.

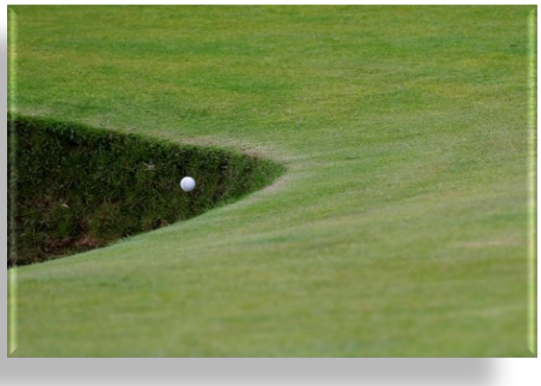
162 When taking relief under the Rules a ball may never be dropped in a no play zone. True or False?

162 Answer: False. Interpretation 14.3c/2.

162 Note: In dropping a ball under a relief Rule, the player may drop a ball in a no play zone provided that that the no play zone is part of the relief area. However, the player must then take relief under the Rule that applies.

Qué Hacer si la Bola *Dropada* Correctamente Queda en Reposo Fuera del *Área de Alivio* – R 14.3

- *Dropar* la bola otra vez
- Si después del segundo *Dropaje* la bola va a reposar fuera del *Área de Alivio*, se coloca la bola

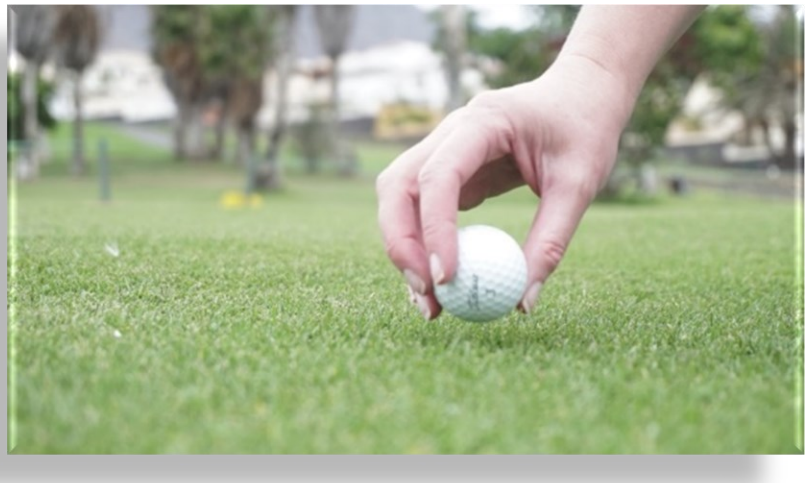


Qué Hacer si la Bola *Dropada* Correctamente Queda en Reposo Fuera del *Área de Alivio* – R 14.3

- La bola debe colocarse en el punto donde la bola *dropada* por segunda vez tocó por primera vez el terreno
- Si la bola no permanece en ese punto, se coloca otra vez
- Si todavía sigue sin permanece en ese punto, se coloca en el punto más cercano donde quede en reposo

NOTAS: Qué hacer si la bola *dropada* correctamente queda en reposo fuera del *Área de Alivio*

- La bola es colocada en el punto donde la bola *dropada* por segunda vez tocó por primera vez el terreno
- Si la bola no permanece en reposo, coloca una segunda vez
- Si la bola todavía no permanece en el punto, colócala en el punto más cercano donde quede en reposo – R 14-2e.



Q.41 Una bola que ha sido *dropada* correctamente en un *Área de Alivio* debe ser vuelta a *Dropar* si va a reposar fuera del *Área de Alivio*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3c (2).

Q.127 Una bola que ha sido *dropada* correctamente en un *Área de Alivio*, pero que rueda fuera de esa área, debe *Dropar*se correctamente todas las veces que sea necesario para permanecer en reposo dentro del *Área de Alivio*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.3c (2).

Deliberadamente Desviada o Detenida

R 14.3d

Para los propósitos de la R 14.3d, una bola dropada es "Deliberadamente desviada o detenida" cuando:

- Una persona Deliberadamente toca la bola en Movimiento luego de que *Golpe*e el suelo, o
- La bola en Movimiento golpea cualquier *Equipamiento* u otro objeto o a cualquier persona (como el *Caddie* del jugador) que un jugador intencionalmente posicionó o dejó en un lugar específico para que el *Equipamiento*, el objeto o la persona pudieran desviar o detener la bola en Movimiento.

Q.172 Un jugador dropa una bola bajo las Reglas cerca de la orilla inclinada de un *Área de Penalización* que contiene agua. Al ver que la bola no iba a detenerse dentro del *Área de Alivio*, otro jugador detiene Deliberadamente la bola para evitar que ruede hacia el agua. Ninguno de los jugadores recibe una penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 14.3d.

Q.428 El *Caddie* de un jugador detiene Deliberadamente una bola *dropada* para que no ruede fuera del *Área de Alivio* permitida colocando su pie delante de la bola que rueda. El jugador incurre en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.3d.

39. RULE 14.3

In which two of the following situations is there no penalty to a player?

A. Any person other than the player drops the ball in a relief area; the player plays it.
B. A player drops a ball by throwing it into the relief area; the player plays it.
C. A player deliberately stops the dropped ball while in motion outside a relief area when there is no reasonable chance it will return to and come to rest in the relief area.
D. A player drops a ball, striking ground in the relief area, then accidentally it hits the player's equipment before coming to rest in the relief area; the player plays it.

Answer is C and D - No penalty

A. A ball must be dropped only by the player. No one else (including a *Caddie*) may do so. If the player makes a stroke at a ball dropped by the wrong person, there is a penalty of one stroke, Rule 14.3b.
B. If the ball is dropped in a wrong way and the player plays it, there is a penalty of one stroke, Rule 14.3b.
C. This is an exception to Rule 14.3d where in such a case there is no penalty and the ball must be lifted and dropped again.
D. If a dropped ball accidentally hits any person, equipment or other object before coming to rest, there is no penalty. If the ball comes to rest in the relief area, it must be played as it lies. If it comes to rest outside the relief area, it must be dropped again, Rule 14.3c(2).

Pregunta de Repaso

3. Un jugador dropa su bola correctamente en un *Área de Alivio* y rueda fuera del *Área de Alivio* ¿Cual es la decisión?

A. El jugador debe jugar la bola como repose
B. El jugador debe colocar la bola en el *Área de Alivio*
C. El jugador debe *Dropar* la bola otra vez

C. El jugador debe *Dropar* la bola otra vez

Dropando una bola

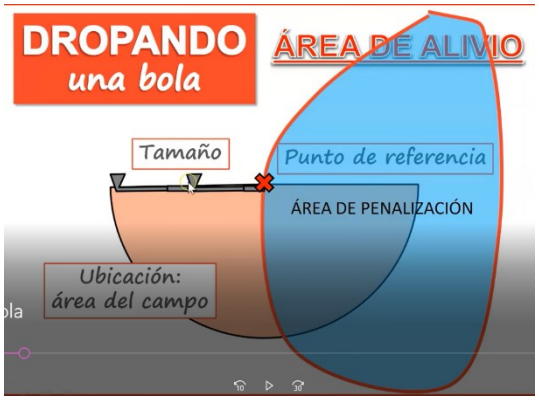
Marta Anduiza. Dropando una bola





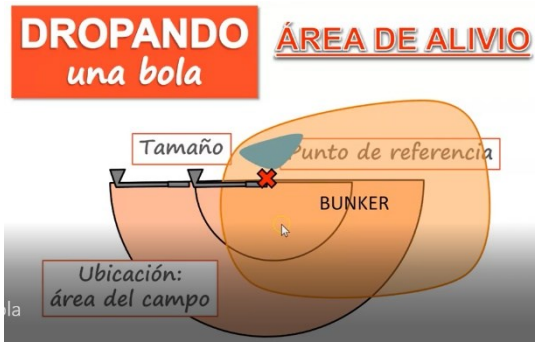
Por ultimo, el jugador no está obligado a marcar referencias con un *Tee* pero verdaderamente resulta un procedimiento correcto y claro y transparente cuando se marca el punto de referencia y el tamaño del palo o de los dos palos.













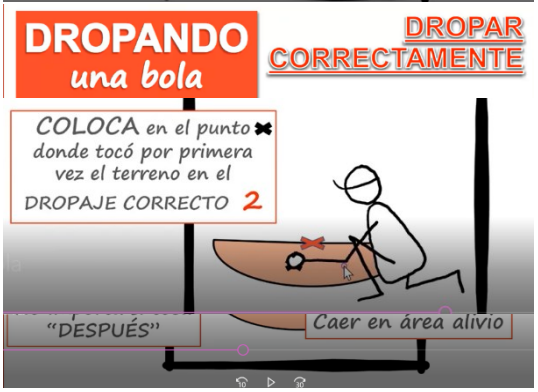


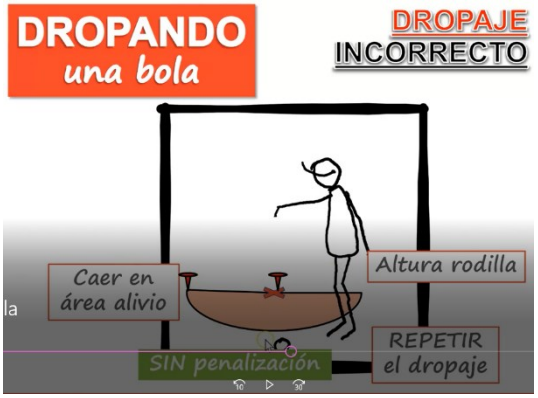
Hay situacioes en que el *Dropaje* es tan cercno al punto de referencia que no es



necesario pero como norma general procede hacerlo.









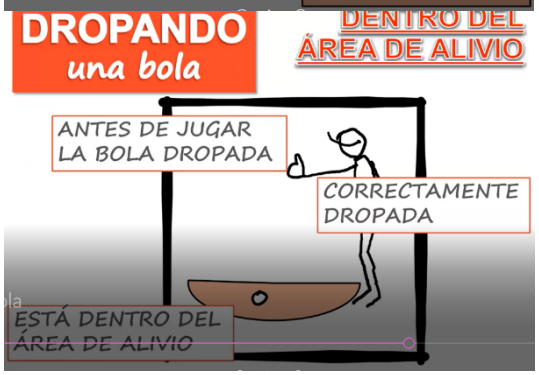



DROPANDO
una bola
DENTRO DEL
ÁREA DE ALIVIO
DROPAJE
CORRECTO 1


DROPANDO
una bola
PENALIZACIONES
JUEGA FUERA
PENALIZ
GENERAL
2G/PH
JUEGA DENTRO
DROPAJE
INCORRECTO
NO CORREGIDO
COLOCA DENTRO
INDEBIDAMENTE


DROPAJE
FINALIZADO


DROPANDO
una bola
PENALIZACIONES
JUEGA FUERA
PENALIZ
GENERAL
2G/PH
JUEGA DENTRO
DROPAJE
INCORRECTO
NO CORREGIDO
GOLPE
COLOCA DENTRO
INDEBIDAMENTE

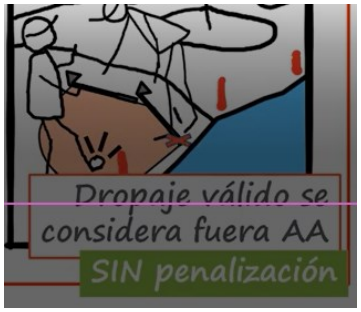

DROPANDO
una bola
DENTRO DEL
ÁREA DE ALIVIO
ANTES DE JUGAR
LA BOLA DROPADA
CORRECTAMENTE
DROPADA
ESTÁ DENTRO DEL
ÁREA DE ALIVIO


DROPANDO una bola
PENALIZACIONES
JUEGA FUERA
PENALIZ GENERAL 2G/PH
JUEGA DENTRO
DROPAJE INCORRECTO NO CORREGIDO
1 GOLPE
COLOCA DENTRO INDEBIDAMENTE
PENALIZ GENERAL 2G/PH


DROPANDO una bola
No cuenta dropaje SE REPITE
Jugador o su equipamiento
BOLA dropada "TOCA" ...
antes
Accidentalmente cualquier persona o equipamiento
Dropaje válido
después
SIN penalización


DROPANDO una bola
No cuenta dropaje SE REPITE
Jugador o su equipamiento
BOLA dropada "TOCA" ...
antes
Accidentalmente cualquier persona o equipamiento
Deliberadamente cualquier persona o cosa
Dropaje válido
REPETIR
después
SIN penalización
PENALIZ GENERAL 2G/PH


DROPANDO una bola
No cuenta dropaje SE REPITE
Jugador o su equipamiento
BOLA dropada "TOCA" ...
antes
Accidentalmente cualquier persona o equipamiento
Deliberadamente cualquier persona o cosa
Idem sin posibilidad razonable de quedarse en AA
después
REPETIR
SIN penalización
PENALIZ GENERAL 2G/PH
SIN penalización


Dropaje válido se considera fuera AA
SIN penalización

14.4 Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego Después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego

Cuando una *Bola en Juego* de un jugador es levantada del *Campo* o está *perdida* o *Fuera de Límites*, la bola deja de estar *en juego*.

El jugador vuelve a tener una *Bola en Juego* nuevamente sólo cuando:

- Juega la bola original u otra bola desde el *Área de Salida, o*
- *Repone, dropa* o coloca la bola original u otra bola en el *Campo* con la intención de que esa bola esté *en juego*.

Si una bola es puesta en el *Campo* de cualquier manera y con la intención de ponerla *en juego*, la bola está *en juego* incluso si fue:

- *Sustituyendo* a la bola original cuando no estaba permitido bajo las Reglas, o
- Al *Reponer, Dropar* o colocar: (1) en *Lugar Equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable.

Una bola *repuesta* está *en juego,* aunque no se haya quitado el *Marcador de Bola* que se encuentra *marcando* la posición de la bola.

Regla 14.4 Interpretaciones:

14.4/1 Una Bola Colocada No Está en Juego Excepto Que Haya Intención de Ponerla en Juego

Cuando una bola se coloca o *repone* sobre el terreno, se necesita determinar si fue puesta con la intención de ponerla *en juego*.

Por ejemplo, el jugador *marca* la bola en el *Green* colocando una moneda inmediatamente detrás de la bola, la levanta y se la da a su *Caddie* para limpiarla.

El *Caddie*, Posteriormente, coloca la bola inmediatamente detrás o inmediatamente al lado de la moneda (no en el punto de reposo original de la bola) para ayudar al jugador a leer la *Línea de Juego* desde el otro lado del *Hoyo*. La bola no está *en juego* ya que el *Caddie* no la colocó con la intención de ponerla *en juego*.

En este caso, la bola no está *en juego* hasta que se vuelve a reposicionar con la intención de *reponer* la bola, como requiere la Regla 14.2. Si el jugador ejecuta un *Golpe* a la bola mientras no está *en juego*, el jugador estaría jugando una *Bola Equivocada*.

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

El procedimiento de *Dropaje* de la Regla 14.3 tiene la intención de que haya un elemento de incertidumbre cuando se toma alivio bajo una Regla. No es parte del espíritu del juego probar cómo reaccionará una bola *dropada*.

Por ejemplo, al tomar alivio de un camino con superficie artificial (*Obstrucción Inamovible*), un jugador determina el *Área de Alivio* y se da cuenta que la bola puede rodar y quedar en reposo en un arbusto dentro del *Área de Alivio*. Sabiendo que la bola *dropada* no estaría *en juego* si no hay intención de ponerla *en juego*, el jugador *dropa* una bola en concepto de prueba en un lado del *Área de Alivio* para ver si la bola rueda hacia el arbusto.

Como está acción es contraria al espíritu del juego, está justificado que el *Comité* descalifique al jugador bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

163 A player marks their ball on the putting *Green* with a coin placed right behind it. After lifting and cleaning the ball they place it behind the coin to help them assess their line of play. The ball is now in play. True or False?

163 Answer: False. Interpretation 14.4/1.

163 Note: The ball is not in play in this circum*Stance*, as the player did not place their ball with the intention of putting it in play.

164 Knowing that their dropped ball would not be in play without intent, a player makes a test drop of their ball on the edge of a relief area to see where it rolls. A Committee would be justified in disqualifying the player for this action. True or False?

164 Answer: True. Interpretation 14.4/2.

164 Note: As this act is contrary to the spirit of the game, the Committee would be justified in disqualifying the player under Rule 1.2a (Serious Misconduct).

Cuándo la bola del jugador está nuevamente en juego – R 14.4

- La bola está en juego nuevamente cuando la original u otra bola se juega desde el *Área de Salida*
- La bola es repuesta, *dropada* o colocada con la intención de que esté en juego

Cuándo la Bola del Jugador Está Nuevamente en Juego – R 14.4

- Bola puesta en el *Campo* con la intención de ponerla en juego, está en juego:
  - Sustituye a la original cuando no está permitido
  - Repuesta, *dropada* o colocada en *Lugar Equivocado*
  - Repuesta, *dropada* o colocada incorrectamente
  - Repuesta, *dropada* o colocada usando un procedimiento no aplicable

NOTAS: Cuando la bola del jugador está nuevamente en juego

Si el jugador pone una bola en el *Campo* de cualquier manera con la intención de ponerla en juego, está en juego

- Incluso si fue una bola sustituta de la original cuando no está permitido
- Incluso cuando la bola es repuesta, *dropada* o colocada en *Lugar Equivocado* o usando un procedimiento no aplicable

Q.81 En el *Green*, un jugador repone su bola en el *Marcador* y retrocede unos pasos para ver la alineación de su putt. La bola todavía no está en juego porque el *Marcador de Bola* todavía no se levantó. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.4.

Nota: Una bola repuesta está en juego, aunque no se haya quitado el *Marcador de Bola* que se encuentra marcando la posición de la bola.

Q.399 Un jugador ejecuta un *Golpe* defectuoso a un *Área General* y su bola se detiene en un arbusto cercano. Después de buscar durante dos minutos, el jugador regresa al lugar donde jugó el último *Golpe* y dropa otra bola en ese punto. Antes de ejecutar un *Golpe* a esa bola, otro jugador encuentra la bola original. La bola original está en juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.4.

14.5 Corregir un Error Cometido al Sustituir, *Reponer*, *Dropar* o Colocar la Bola

14.5a El Jugador Puede Corregir el Error Antes de que la Bola sea Jugada

Cuando un jugador ha *sustituido* su bola original por otra bola, cuando no estaba permitido bajo las Reglas o la *Bola en Juego* del jugador fue *repuesta*, *dropada* o colocada: (1) en *Lugar Equivocado o fue a reposar a un Lugar Equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable:

- El jugador puede levantar la bola sin penalización y corregir el error.
- **Pero** esto sólo se permite antes de jugar la bola.

14.5b Cuándo Puede el Jugador Cambiar a Una Regla de Alivio Diferente o Cambiar de Opción de Alivio al Corregir el Error Cometido al Aliviarse

Al corregir un error cometido al tomar alivio, si el jugador debe aplicar la misma Regla y la misma opción de alivio inicialmente usada o puede cambiar a una Regla diferente o a una opción de alivio diferente, depende de la naturaleza del error:

(1) Cuando la Bola Fue Puesta En Juego bajo Una Regla No Aplicable y Fue Dropada o Colocada En Lugar Correcto, pero la Regla Requiere Que la Bola Sea Dropada o Colocada Nuevamente.

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio usando la misma Regla y la misma opción de alivio bajo esa Regla..
- Por ejemplo, si al tomar alivio por una bola injugable, el jugador empleó la opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y la bola fue *dropada* en el *área de alivio* correcta, pero (1) se *dropó* de forma incorrecta (ver Regla 14.3b) o (2) la bola fue a reposar fuera del *área de alivio* (ver Regla 14.3c), al corregir el error el jugador debe continuar aliviándose bajo la Regla 19.2 y debe usar la misma opción de alivio (alivio lateral bajo la Regla 19.2c).

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

Cuando un jugador está obligado a ***dropar*** una bola por segunda vez después de tomar alivio en linea hacia atrás bajo la ***Regla 16.1c(2)*** (Alivio por Condición Anormal del Campo), la ***Regla 17.1d(2)*** (Alivio de Área de Penalización), la ***Regla 19.2b*** o la ***Regla 19.3b*** (Alivio por Bola Injugable), está obligado a ***dropar*** de nuevo tomando la opción de alivio en linea hacia atrás de la Regla aplicable. Pero cuando se ***dropa*** por segunda vez, el jugador puede cambiar el punto en la línea donde la bola es ***dropada***, de manera que el ***área de alivio*** que se crea esté más cerca o más lejos del ***hoyo***.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en un ***área de penalización*** y el jugador elige tomar alivio en línea hacía atrás. El jugador ***dropa*** la bola de manera correcta, pero esta rueda fuera del ***área de alivio***. Cuando el jugador vuelve a ***dropar*** bajo la opción de alivio en linea hacia atrás, puede ***dropar*** en la línea en una situación que esté más cerca o más lejos del hoyo, y el ***área de alivio*** cambia basada en ese punto.

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

Cuando el ***área de alivio*** de un jugador se encuentra en más de un ***área del campo*** y el jugador está obligado a ***dropar*** de nuevo bajo la misma opción de alivio, el jugador puede ***dropar*** en un ***área del campo*** diferente dentro de la misma ***área de alivio***, pero esto no cambia como se aplica la ***Regla 14.3c***.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio por bola injugable bajo la ***Regla 19.2c*** (Alivio Lateral) y su ***área de alivio*** está situada parcialmente en el ***área general*** y parcialmente en un ***búnker***. Al ***dropar***, la bola toca primero el ***búnker*** en el ***área de alivio*** y va a reposar al ***área general*** o fuera del ***área de alivio***, por lo que el jugador debe ***dropar*** de nuevo. Al hacerlo, el jugador puede ***dropar*** la bola en la parte del ***área general*** del ***área de alivio***.

Ver Regla 14

(2) Cuando la Bola Fue Puesta en Juego bajo Una Regla Aplicable pero La Bola Fue *Dropada* o Colocada En *Lugar Equivocado*.

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio bajo esa misma Regla, pero puede utilizar cualquier opción de alivio bajo esa Regla que se aplique a su situación.
- Por ejemplo, si al tomar alivio de una bola injugable, el jugador usó la Regla de opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y, equivocadamente, *dropó* la bola fuera del *área de alivio* requerida, para corregir el error, el jugador debe continuar aliviándose bajo la Regla 19.2 y puede usar cualquiera de las opciones de alivio bajo esa Regla.

(3) Cuando la Bola Fue Puesta en Juego bajo Una Regla

- Al corregir el error, el jugador puede utilizar cualquier Regla aplicable a la situación.
- Por ejemplo, si el jugador equivocadamente tomo alivió de bola injugable en un *área de penalización* (que la Regla 19.1 no permite), el jugador debe corregir el error *reponiendo* la bola (si había sido levantada) según la Regla 9.4, o aliviándose con penalización bajo la Regla 17, pudiendo usar cualquier opción de alivio que se pueda aplicar a esa situación bajo esa Regla.

Regla 14.5b(3) Interpretaciones:

14.5b(3)/1 El jugador Puede Cambiar las *Áreas de Alivio* Cuando Dropa de Nuevo al Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás

Cuando un jugador está obligado a *Dropar* una bola por segunda vez después de tomar alivio en línea hacia atrás bajo la Regla 16.1c(2) (Alivio por *Condición Anormal del Campo*), Regla 17.1d(2) (Alivio de *Área de Penalización*), o Regla 19.2b o Regla 19.3b (Alivio por Bola Injugable), tiene que *Dropar* de nuevo tomando la opción de alivio en línea hacia atrás de la Regla aplicable. Pero, cuando el jugador *dropa* por segunda vez, está autorizado a cambiar el punto de referencia de manera que el *Área de Alivio* esté más cerca o más lejos del *Hoyo*.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en un *Área de Penalización* y el jugador elige tomar alivio en línea hacia atrás. El jugador elige un punto de referencia y *dropa* la bola de manera correcta, pero rueda fuera del *Área de Alivio*. Cuando el jugador *dropa* otra vez aplicando el alivio en línea hacia atrás, puede elegir un punto de referencia diferente que esté más cerca o más lejos del *Hoyo*.

14.5b(3)/2 El Jugador Puede Cambiar de *Áreas del Campo* en el *Área de Alivio* Cuando Drope de Nuevo

Cuando el *Área de Alivio* está ubicada en más de un *Área del Campo* y el jugador es requerido a *Dropar* otra vez bajo la misma opción de alivio, el jugador puede *Dropar* en un *Área del Campo* diferente dentro de la misma *Área de Alivio*.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio por bola injugable bajo la Regla 19.2c (Alivio Lateral) y el *Área de Alivio* está ubicada parcialmente en el *Área General* y parcialmente en un *Búnker*. Al *Dropar*, la bola toca primero el *Búnker* en el *Área de Alivio* y va a reposar al *Área General* o fuera del *Área de Alivio* total, por lo que el jugador debe *Dropar* otra vez. Al hacerlo, el jugador puede *Dropar* la bola en la parte de *Área General* del *Área de Alivio*.

14.5c No Hay Penalización para las Acciones Realizadas Después del Error Relacionadas con la Bola Original

Cuando un jugador corrige un error bajo la Regla 14.5a, cualquier penalización por acciones que fueron tomadas después del error y las cuales están únicamente relacionadas con la bola original, tales como *moverla* accidentalmente (ver Regla 9.4b) o por *mejorar* las *condiciones que afectan al golpe* de la bola original (ver Regla 8.1a), no cuentan.

Pero si esas mismas acciones también fuesen una penalización para la bola puesta *en juego* para corregir el error (como cuando esas acciones *mejoraron* las *condiciones que afectan al golpe* para la bola ahora *en juego*), la penalización se aplica a la bola ahora *en juego*.

Excepción - Penalización Por Desviar o Detener Deliberadamente la Bola Dropada: En *stroke play (juego por golpes)*, si un jugador incurre en la *penalización general* por desviar o detener deliberadamente su bola *dropada* bajo la Regla 14.3d, el jugador sigue incurriendo en esa penalización, incluso si el jugador *dropa* de nuevo una bola usando los procedimientos contenidos en la Regla 14

Regla 14.5c Aclaraciones:

1. Jugador No Penalizado Cuando la Mejora No Tiene Efecto en el *Área de Alivio* Desde Donde la Bola es Jugada:

Si un jugador mejora el *Área de Alivio* pero dropa la bola de manera incorrecta, el jugador no tendría una penalización según la Regla 8.1a si dropa de manera correcta en un *Área de Alivio* diferente siempre que la mejora no hubiera mejorado también el *Área de Alivio* desde la que jugó el jugador. (Añadido 12/2018)

Q.4 Un jugador no es penalizado cuando ha sustituido su bola original por otra bola, cuando no estaba permitido bajo las Reglas o la *Bola en Juego* del jugador fue repuesta, *dropada* o colocada: (1) en *Lugar Equivocado* o fue a reposar a un *Lugar Equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.5a.

Q.346 Cuando un jugador estaba a punto de ejecutar un putt, se dio cuenta de que había sustituido erróneamente una bola diferente de la que había marcado y levantado. Puede corregir el error sin penalización, siempre que no hayan realizado un *Golpe* a la bola mal sustituida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.5a.

Nota: El jugador puede levantar la bola antes de jugarla para corregir un error

Cuando un jugador ha sustituido su bola original por otra bola, cuando no estaba permitido bajo las Reglas o la *Bola en Juego* del jugador fue repuesta, *dropada* o colocada: (1) en *Lugar Equivocado* o fue a reposar a un *Lugar Equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable:

- El jugador puede levantar la bola sin penalización y corregir el error.
- **Pero** esto sólo se permite antes de jugar la bola.

Q.548 En un *Green*, un jugador había marcado su bola con una cabeza de putter hacia un lado para quitar su *Marcador de Bola* de la *Línea de Juego* de otro jugador, pero se olvidó de cambiarlo cuando reemplazó su bola en el *Marcador*. Recibe la *Penalización General* porque la bola repuesta ahora está en juego. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.5a.

57. Un jugador cree que una bola encontrada es su bola original pero no lo es. La bola está en un *Lie* malo y el jugador la levanta y la dropa en línea hacia atrás de acuerdo con la R de bola injugable. Antes de jugar la bola, el jugador descubre que esa bola no es su bola original. La bola dropada es una bola abandonada. Reanuda la búsqueda de la bola original, la encuentra dentro de los tres minutos de búsqueda y la juega. No hay penalización.

Verdadero. R 14.5a

Q.586 Un jugador cuya bola reposa contra un árbol en un *Área de Penalización*, cree erróneamente que puede considerar su bola injugable y lo hace a dos longitudes de palo dentro del *Área de Penalización* y no más cerca del *Hoyo*. Antes de ejecutar un *Golpe* a la bola, el jugador puede corregir su error cambiando a una R de alivio diferente cuando toma alivio. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.5b (1).

165 A player was taking back-of-the-line relief from an abnormal course condition. When they dropped their ball in the right way at the reference point it rolled outside of the relief area. The player may then choose a different reference point for their second drop that is nearer to or father form the hole. True or False?

165 Answer: True. Interpretation 14.5b(3)/1.

165 Note: The player may change relief areas when dropping again for back-on-the-line relief.

Q.659 Un jugador que decidió que su bola no se podía jugar debajo de un árbol, dropó una bola de forma incorrecta a dos palos de distancia de donde estaba, no más cerca del *Hoyo*, lo que significaba que tenía que *Dropar* la bola otra vez. Antes de hacerlo, puede decidir tomar una opción diferente para una bola injugable. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.5b (3).

Corrigiendo un error cometido al sustituir, *Reponer*, *Dropar* o colocar – R 14.5

- **No hay penalización** por levantar una bola para corregir un error
- Permite al jugador corregir un error cuando la bola todavía no ha sido jugada
- Levanta la bola sin penalización y procede correctamente

NOTAS: Corrigiendo un error cometido al sustituir, *Reponer*, *Dropar* o colocar

Esta R te permite corregir un error.

- Siempre que la bola no haya sido jugada, permite al jugador corregir el error
- Levantar la bola sin penalización y proceder correctamente
- Por ejemplo, has dropado una bola en *Lugar Equivocado*. ¡Que no cunda el pánico¡ Corrige el error.

34. RULE 6.3 and RULE 14.5

Which is TRUE regarding a player playing a wrong ball or a substituted ball?

E. A wrong ball is played from a fairway; if the player corrects the error before playing from the next teeing area, there is no penalty.

F. A wrong ball is played from a fairway; if the player does not correct the error before playing from the next teeing area, the player gets the general penalty.

G. When not allowed, a player substitutes a ball for the ball in play; if the ball is played, the player gets the general penalty and the error must be corrected.

H. When not allowed, a player substitutes a ball for the ball in play; if the ball is played, the player gets the general penalty and the error must not be corrected.

Answer is D (TRUE). If a player substitutes another ball when not allowed, it becomes the ball in play, Rule 6.3b(2). Before playing the ball, the error may be corrected without penalty under Rule 14.5. After the incorrectly substituted ball is played, the player gets the general penalty and correction is not allowed. Other choices are FALSE:

C. As soon as a wrong ball is played, except for one moving in water in a penalty area or in temporary water, the player gets the general penalty and must then correct the mistake by playing the correct ball, Rule 6.3c(1). The correction must take place before playing from the next teeing area, but the correction does not relieve the player of the penalty already assessed. However, correction does allow the player to avoid the penalty of disqualification that would follow if the player plays from the next teeing area before correction.

D. If the player plays a wrong ball and fails to correct the mistake before playing from the next teeing area, the player is disqualified, Rule 6.3c(1).

D. Once a player has made a stroke at an incorrectly substituted ball, the player must then play out the hole with the incorrectly substituted ball, Rule 6.3b(3).

14.6 Jugar el *Golpe* Siguiente Desde Donde se Jugó el *Golpe* Anterior

Esta Regla se aplica siempre que un jugador está obligado o tiene permitido bajo las Reglas a ejecutar el siguiente *Golpe* desde donde se jugó el *Golpe* anterior (es decir, cuando toma alivio bajo *Golpe y Distancia* o juega de nuevo después de que un *Golpe* es cancelado o de otra forma no cuenta).

- Cómo el jugador debe poner una *Bola en Juego* depende del *Área del Campo* en que se jugó el *Golpe* anterior.
- En todos los casos, el jugador puede utilizar la bola original u otra bola.

14.6a *Golpe* Anterior Realizado Desde el *Área de Salida*

La bola original u otra bola debe jugarse desde cualquier lugar del *Área de Salida* (y se puede acomodar) de acuerdo con la Regla 6.2b.

14.6b *Golpe* Anterior Realizado Desde *Área General*, *Área de Penalización* o *Búnker*

La bola original u otra bola debe *Droparse* dentro de la siguiente *Área de Alivio* (ver Regla 14.3):

- *Punto de Referencia*: El punto donde se jugó el *Golpe* anterior (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - Debe estar en la misma *Área del Campo* que el punto de referencia, y
    - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia.

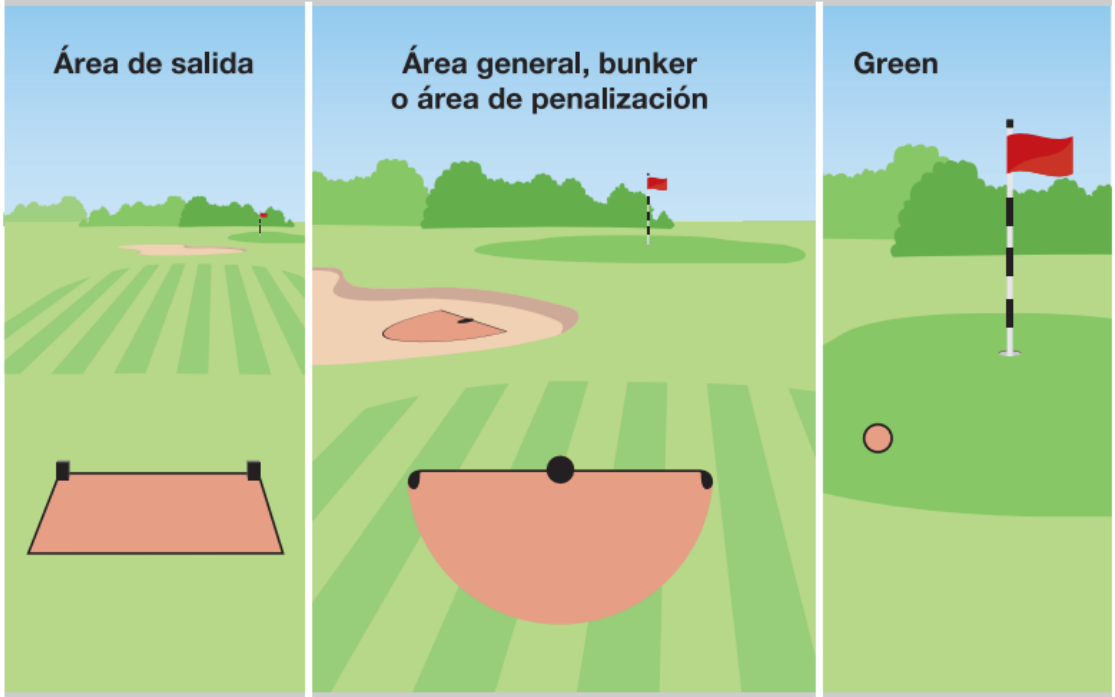
14.6c *Golpe* Anterior Realizado desde *Green*

La bola original u otra bola debe colocarse en el punto donde se jugó el *Golpe* anterior, (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), utilizando los procedimientos para *Reponer* una bola bajo la Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 14.6: *Penalización General Bajo la Regla 14.7a.*

DIAGRAMA 14.6: JUGANDO EL SIGUIENTE GOLPE DESDE DONDE FUE REALIZADO EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador está obligado o tiene permitido ejecutar el siguiente golpe desde donde fue jugado el golpe anterior, como debe ser puesta en juego una bola por el jugador depende del área del campo desde donde el golpe anterior fue realizado.



El golpe anterior fue jugado desde el área de salida, entonces una bola debe ser jugada desde cualquier lugar dentro del área de salida.

El golpe anterior fue jugado desde el área general, un bunker o un área de penalización, entonces el punto de referencia es el lugar desde donde se jugó el golpe anterior. Una bola es dropeada dentro de la longitud de un palo de ese punto de referencia, pero en la misma área del campo del punto de referencia y no más cerca del hoyo que el punto de referencia.

El golpe anterior fue jugado desde el green, entonces una bola es colocada en el punto desde donde el golpe anterior fue ejecutado.

Jugando el siguiente *Golpe* desde donde se jugó el *Golpe* anterior – R 14.6

En el *Área de Salida*

- La bola debe jugarse desde cualquier lugar dentro del *Área de Salida*
- La bola puede ser acomodada



Jugando el siguiente *Golpe* desde donde se jugó el *Golpe* anterior – R 14.6

En el *Área General*, *Área de Penalización* o *Búnker*

- La bola es *dropada* en el *Área de Alivio*
  - Punto de referencia: El punto donde se jugó el *Golpe* anterior
  - Si no se conoce, se debe estimar
  - Tamaño del *Área de Alivio*: La longitud de un palo
  - Debe estar en la misma *Área del Campo* que el punto de referencia
  - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia

Q.30 Un jugador que encuentra su bola en un mal reposo decide no jugarla y regresa al lugar donde realizó su *Golpe* anterior en el *Área General*, con una penalización de un *Golpe* bajo la R 14.6. Puede *Dropar* una bola diferente dentro de la distancia de un palo desde donde se hizo su último *Golpe*, no más cerca del *Hoyo* y en el *Área General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.6b.

Q.176 Cuando un jugador elige tomar alivio de *Golpe y Distancia* por un *Golpe* que se hizo desde el *Área General*, debe *Dropar* una bola en el punto desde el que jugó. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 14.6b.

Q.226 La bola de un jugador quedó *Fuera de Límites* después de un *Golpe* hecho desde un área de rough profundo justo al lado de un fairway. Pueden *Dropar* una bola en el fairway con una penalización de un *Golpe*, siempre que esté dentro de la distancia de un palo desde donde jugó, no más cerca del agujero. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.6b.

Jugando el siguiente *Golpe* desde donde se jugó el *Golpe* anterior – R 14.6

En el *Green*

- La bola se coloca
  - La bola debe colocarse en el punto donde se jugó el *Golpe* anterior
  - Si el punto no se conoce debe ser estimado

Q.402 Un jugador envía su bola jugada desde el *Green* a un *Búnker*. Puede colocar inmediatamente otra bola en el punto estimado en el que jugó en el *Green* y jugarlo con una penalización de un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.6c.

14.7 Jugar Desde *Lugar Equivocado*

14.7a Lugar Desde Dónde la Bola Debe ser Jugada

Después de comenzar un *Hoyo*:

- Un jugador debe jugar cada *Golpe* desde donde su bola quedó en reposo, **excepto** cuando las Reglas obligan o permiten al jugador jugar una bola desde otro lugar (ver Regla 9.1).
- Un jugador no debe jugar su *Bola en Juego* desde *Lugar Equivocado*.

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 14.7a: *Penalización General.*

14.7b Cómo Completar un *Hoyo* Después de Jugar Desde *Lugar Equivocado* en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Regla 14.7b Interpretaciones:

14.7b/1 El Jugador Es Penalizado por Cada *Golpe* Efectuado desde Un Área Donde el Juego Está Prohibido

Cuando la bola de un jugador queda en reposo en un área donde el juego está prohibido, el jugador debe tomar alivio bajo la Regla apropiada. En *stroke play*, si el jugador juega desde ese área (tal como una *zona de juego prohibido* o un *Greene Equivocado*) el jugador incurre en dos *Golpes* de penalización por cada *Golpe* efectuado desde ese área.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en una *zona de juego prohibido* dentro de un *Área de Penalización*. El jugador entra en la *zona de juego prohibido* y efectúa un *Golpe* que mueve la bola solo unas pocas yardas, quedando dentro de la *zona de juego prohibido*. El jugador, Posteriormente ejecuta otro *Golpe* a la bola y va a quedar en reposo fuera de la *zona de juego prohibido*.

Cada *Golpe* cuenta, y el jugador es penalizado con la *Penalización General* bajo la Regla 14.7 por jugar desde *Lugar Equivocado* por cada *Golpe* efectuado desde la *zona de juego prohibido*, incurriendo en una penalización total de cuatro *Golpes*. El jugador está obligado a jugar el *Hoyo* con la bola jugada desde la *zona de juego prohibido*, excepto que fuese *una Grave Infracción*.

Si fuese una *Grave Infracción*, el jugador debe corregir el error (ver Regla 14.7b).

14.7b/2 Bola en *Lugar Equivocado* si el Palo golpea la Condición de la que se Tomó Alivio

Cuando un jugador está aliviándose por interferencia de una *Condición Anormal del Campo*, se requiere que el jugador tome alivio de toda la interferencia de esa condición. Si la bola se *dropa* en un punto y va a reposar a un punto de reposo donde el jugador tiene cualquier tipo de interferencia de la condición, la bola está en un *Lugar Equivocado*.

Por ejemplo, una bola de un jugador queda en reposo en un camino con superficie artificial y el jugador decide tomar alivio. Estima el *punto más cercano de alivio total* usando el palo que habría sido usado para jugar la bola desde el camino con superficie artificial. Después de medir el *Área de Alivio* desde ese punto, el jugador *dropa* una bola que va a quedar en reposo dentro del *Área de Alivio* y ejecuta un *Golpe*, golpeando el camino con superficie artificial durante el *Golpe*. Como el camino con superficie artificial estaba dentro del área del swing pretendido por el jugador, todavía tenía interferencia. Por lo tanto, el jugador no determinó adecuadamente el *Área de Alivio* e incurre en la *Penalización General* por jugar desde *Lugar Equivocado*.

(1) El Jugador Debe Decidir Si Completar el *Hoyo* con la Bola Jugada desde *Lugar Equivocado* o Corregir el Error Jugando Desde el Lugar Correcto

Lo que deberá hacer el jugador a continuación, depende de si podría existir una *Grave Infracción* – es decir, si el jugador podría haber obtenido una ventaja significativa al jugar desde *Lugar Equivocado*.

- No Es *Grave Infracción*. El jugador debe terminar el *Hoyo* con la bola jugada desde *Lugar Equivocado*, sin corregir el error.
- Es *Grave Infracción*.
    - El jugador debe corregir el error completando el *Hoyo* con una bola jugada desde el lugar correcto, de acuerdo con las Reglas.
    - Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o, si se trata del último *Hoyo* de la *Vuelta*, antes de entregar la *Tarjeta de Resultados*, el jugador está **descalificado**.
- Cómo Proceder en Caso de Duda Sobre si La Infracción es Grave o No. El jugador debería terminar el *Hoyo* con la bola original jugada desde *Lugar Equivocado* y con una segunda bola jugada desde el lugar correcto conforme a las Reglas.

(2) Jugador que Intenta Corregir el Error Debe Informar al *Comité*

Si el jugador no está seguro de si jugar desde el *lugar equivocado* fue una *grave infracción* y decide jugar una segunda bola para intentar corregir el error:

- El jugador debe informar al *Comité* de los hechos antes de entregar la *tarjeta de resultados*.
- Esto se aplica incluso si el jugador cree que ha conseguido el mismo resultado con ambas bolas, así como cuando el jugador, habiendo decidido jugar una segunda bola, decide no completar el hoyo con ambas bolas.

Si el jugador no informa al *Comité* de los hechos, está **descalificado**.

(3) Cuando el Jugador Intentó Corregir el Error, el *Comité* Decidirá el Resultado del Jugador para el *Hoyo*

El resultado del jugador para el *Hoyo* depende de si el *Comité* decide que había una *Grave Infracción* al jugar la bola original desde *Lugar Equivocado*:

- No Había *Grave Infracción*:
  - Cuenta el resultado con la bola jugada desde *Lugar Equivocado* y el jugador incurre en la ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a (lo que significa que debe sumar **dos *Golpes de Penalización*** al resultado con esa bola).
  - Si se jugó una segunda bola, todos los *Golpes* ejecutados con esa bola (incluyendo *Golpes* ejecutados y cualquier *Golpe de Penalización* incurrido únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
- *Grave Infracción*
  - Cuenta el resultado con la bola jugada para corregir el error de jugar desde *Lugar Equivocado* y el jugador incurre en la ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a (que significa que debe sumar **dos *Golpes de Penalización*** al resultado con esa bola).
  - El *Golpe* ejecutado al jugar la bola original desde un *Lugar Equivocado* y cualquier *Golpe* más jugado con esa bola (incluyendo los *Golpes* ejecutados y cualquier *Golpe de Penalización* únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
  - Si la bola jugada para corregir el error también se jugó desde *Lugar Equivocado*:
    - Si el *Comité* decide que no era una *Grave Infracción*, el jugador incurre en la ***Penalización General*** (dos *Golpes* más de penalización) bajo la Regla 14.7a, haciendo un **total de cuatro *Golpes de Penalización*** - que deben ser añadidos al resultado con esa bola (dos por jugar la bola original desde *Lugar Equivocado* y dos por jugar la otra bola desde *Lugar Equivocado*).
    - Si el *Comité* decide que era una *Grave Infracción*, el jugador está **descalificado**.

Jugando desde *Lugar Equivocado* – R 14.7

- Se debe jugar cada *Golpe* desde donde tu bola quedó en reposo (excepto cuando las Reglas obligan o permiten al jugador jugar desde otro lugar)
- No se debe jugar desde *Lugar Equivocado*
- Se aplica la ***Penalización General***

Q.46 Hay ocasiones en que un jugador debe jugar un *Hoyo* sin corregir su error de jugar una bola desde un *Lugar Equivocado*, incurriendo en la *Penalización General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.7b (1).

Nota: Si el jugador podría haber obtenido una ventaja significativa al jugar desde *Lugar Equivocado* y no es *Grave Infracción*, el jugador debe terminar el *Hoyo* con la bola jugada desde *Lugar Equivocado*, sin corregir el error.

Q.383 Después de terminar el juego de un *Hoyo*, un jugador que había tomado alivio de una *Condición Anormal del Campo* se le avisó que podría haber dropado una bola en un *Lugar Equivocado*. Debe informar de los hechos al *Comité* antes de devolver su tarjeta de puntaje. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 14.7b (1).

Nota: Si el *Comité* decide que la bola se jugó desde el lugar correcto el jugador no incurre en penalización; si la decisión es que la bola se jugó desde un *Lugar Equivocado* pero no fue una infracción grave el jugador incurre en una penalización de dos *Golpes* y si la decisión es que fue una infracción grave, el jugador está descalificado.

166 In stroke play, a player does not realise that their ball played from the teeing area has come to rest in a no play zone. Their second stroke only moves their ball a few yards and it remains in the no play zone. After their next stroke their ball comes to rest on a general area. They are lying 6. True or False?

166 Answer: False. Interpretation 14.7b/1.

166 Note: Players get a general penalty for each stroke made from an area where play is not allowed. The stroke and penalty count is 7, as follows; 1 - stroke from teeing area, 2 - stroke from no play zone, 3 & 4 - general penalty for playing from no play zone, 5 - second stroke from no play zone onto the general area, 6 & 7 - general penalty for playing from no play zone again,

167 A player's ball lay in a general area where there was interference to their area of intended swing by a young tree, which had been designated as a no play zone by a Local Rule. The player determined the reference point for the relief area, using the club with which they intended to make their next stroke, and dropped a ball in a right way within that area. However, as they made their stroke their club brushed some leaves hanging from the tree. They get a general penalty for playing from a wrong place. True or False?

167 Answer: True. Interpretation 14.7b/2.

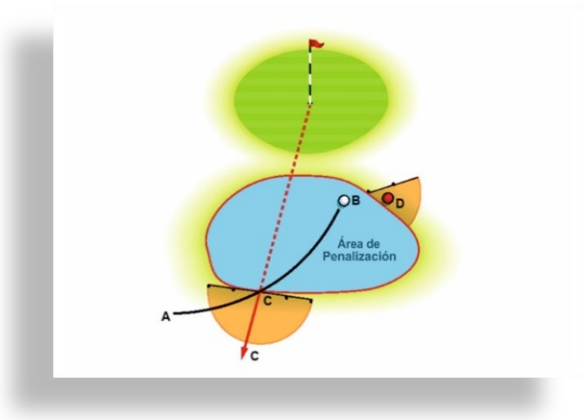
167 Note: When a player is taking relief from interference by a condition, they are required to take relief from all interference from that condition. If the dropped ball comes to rest in a spot where the player has any type of interference from that condition, the ball is in a wrong place.

Cómo completar un *Hoyo* después de jugar desde *Lugar Equivocado* en el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)* - R 14.7

- El jugador debe decidir si completa el *Hoyo* con la bola jugada desde *Lugar Equivocado* o corregir el error
- ***Grave Infracción***
- Jugador que intenta corregir el error debe informar al *Comité*
- El *Comité* decidirá el resultado del jugador para el *Hoyo*

NOTAS: Cómo completar un *Hoyo* después de jugar desde *Lugar Equivocado* en el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*

- Lo que el jugador haga depende de si podría existir una *Grave Infracción*
- ¿Podría el jugador haber ganado una ventaja significativa por jugar desde *Lugar Equivocado*?
- No había *Grave Infracción* – juega el *Hoyo* con la bola jugada desde *Lugar Equivocado* – no corrijas el error
- Si existe *Grave Infracción* – debe corregir el error antes de comenzar el siguiente *Hoyo* o en el caso del ultimo *Hoyo* antes de entregar la *Tarjeta de Resultados*
- Si no estás Seguro de lo que tienes que hacer, juega el *Hoyo* con dos bolas
- Debes informar al *Comité* antes de entregar la *Tarjeta de Resultados*
- El *Comité* determinará el resultado del jugador y las penalizaciones R 14.7(3)



NOTAS: Explicación del diagrama

- El jugador ha enviado la bola al *Área de Penalización*
- El puede jugar de nuevo desde donde jugó el *Golpe* anterior (punto A)
- O Volver atrás en la línea (en la línea C/C)
- O *Dropar* dentro de la longitud de dos palos desde el punto donde entró (área sombreada C)
- El jugador no tiene derecho a *Dropar* dentro de la longitud de dos palos del punto donde reposa la bola (área sombreada D). Dropando y jugando desde D, el jugador ha jugado desde *Lugar Equivocado*. Sería una *Grave Infracción* dado que la bola fue jugada desde un punto mas cercano al *Hoyo* del que el jugador tiene derecho

RULES 9.4a, 13.1d(1) and 14.7

A player's ball is at rest on the putting *Green*. In making a practice swing, the player accidentally strikes the ball causing it to move several inches farther from the hole. The player plays the ball from its new position into the hole. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. There is a penalty of one stroke and the ball is holed.
C. There is a penalty of two strokes and the ball is holed.
D. There is a penalty of two strokes and the ball must be replaced.

Answer is C. It is important to distinguish between a stroke and a practice swing. A stroke is the forward movement of the club made to strike the ball. If a player accidentally moves the ball in play with a club (by a practice swing, not a stroke), the
player gets no penalty if this happens on the putting *Green*, Rule 13.1d(1).

Nevertheless, both Rule 9.4a and Rule 13.1d(1) require that the ball be replaced on its original spot before playing. However, in the question, the player did not replace the ball but rather played it from its new position. For accidentally moving the ball in play and not replacing it before a stroke, the player gets the general penalty of two strokes under Rule 14.7. After the ball was played from a wrong place not a serious breach (a few inches), the error may not be corrected and the ball is holed.

Alternatively, had the ball been moved much closer to the hole as a result of the practice swing and played from there (a significant advantage), this would be considered a serious breach of playing from a wrong place. For a serious breach of playing from a wrong place, the player is required to correct the mistake in accordance with Rule 14.7b. This means that the player must play out the hole with a ball played from the right place, that is, where the ball lay when it was accidentally struck during the practice swing. The player would still get the general penalty of two strokes under Rule 14.7 and none of the strokes with the ball played from the wrong place would count.

17. RULE 14.7 and RULE 17.1d

A player plays from the teeing area on a long par-3 to an island putting *Green* that is surrounded by a pond entirely marked as a yellow penalty area (yellow stakes). The ball lands on the putting *Green* and rolls over the back edge into the pond where it is lost. For a ball lost in the pond, there is a Local Rule allowing use of a dropping zone as an option with a penalty of one stroke in addition to playing under the penalty area Rule. This dropping zone is located on the teeing area side of the pond about 80 yards from the putting *Green*. The player mistakenly thinks that the penalty area is a red penalty área (red stakes). The player drops a ball within two club-lengths of the point where the original ball last crossed the edge of the penalty area, not nearer the hole, on the fringe of the putting *Green* according to the Lateral relief option of the red penalty area Rule. The player completes the hole. What is the ruling?

A. There is only a penalty of one stroke under the red penalty area Rule.
B. There is a penalty of one stroke under the red penalty area Rule and a penalty of two strokes for playing from a wrong place but not a serious breach.
C. There is a penalty of one stroke under the red penalty area Rule and a penalty of two strokes for a serious breach of playing from a wrong place; the player must correct the error by playing a second ball in accordance with the Local Rule or the yellow penalty area Rule, getting an additional penalty of one stroke.
D. D. There is a penalty of two strokes for playing from a wrong place and there is a serious breach of the Rules; the player must correct the error by playing out the hole with a second ball played in accordance with the yellow penalty area Rule.

Answer is D. Although the pond is marked as a yellow penalty area, the player by mistake dropped a ball as though the pond was marked as a red penalty area. The red penalty area Rule allows dropping within two club-lengths of the point where the original ball last crossed the edge of the penalty area, not nearer the hole (Point A). The player was not allowed to drop the ball at Point A under the yellow penalty area Rule. As a
result of the player's mistake, the ball was dropped and played from a wrong place. The analysis of how to continue is:

1. Because of where the ball was dropped and played from, there was a serious breach of the Rules that must be corrected, Rule 14.7b(1). The breach was serious because the ball was played from a place that does not require the player to successfully negotiate the pond - a significant advantage.
2. To correct a mistake made in taking relief where the player used a relief Rule that was not allowed, the player may take relief under any Rule or relief option that applies to the player's situation, Rule 14.5b(1). In this case of a serious breach, the player must, before playing from the next teeing area, play out the hole with a ball played from the right place under either (i) Rule 17.1d for a yellow penalty area or (ii) the Local Rule.
3. After the player corrects the mistake of playing from the wrong place, the player must report to the Committee before returning the Resultadocard or be disqualified.
4. There will be a total penalty of three strokes. A penalty of one stroke is because the player has correctly taken relief under either (i) the yellow penalty area Rule (not the red penalty area Rule) or (ii) the Local Rule. There is an additional penalty of two strokes under Rule 14.7b(3) for a serious breach of playing from the wrong place when the player dropped and played a ball from a place (near the putting *Green*) that was

not allowed by the yellow penalty area Rule. The stroke made in playing the original ball from a wrong place and any more strokes
with that ball, including any penalty strokes solely from playing that ball, do not count. The player must count all strokes taken with the second ball.

5. If the player had played from the next teeing area before correcting the mistake, the player would be disqualified. If the breach had not been serious, correction would not be required and there would also be a total penalty

46. RULE 14.7 and RULE 15.3b

In a fairway, A's ball interferes with B's play and B requests that A's ball be lifted. A marks the ball's position, lifting and cleaning it. B makes a stroke moving A's marker. A replaces the lifted ball ahead of the moved marker and plays it. What is the ruling?

A. A gets no penalty.
B. A gets a penalty of one stroke.
C. A gets a penalty of two strokes.
D. A gets a penalty of three strokes.

Answer is C. There are three issues here that should be reviewed in sequence:

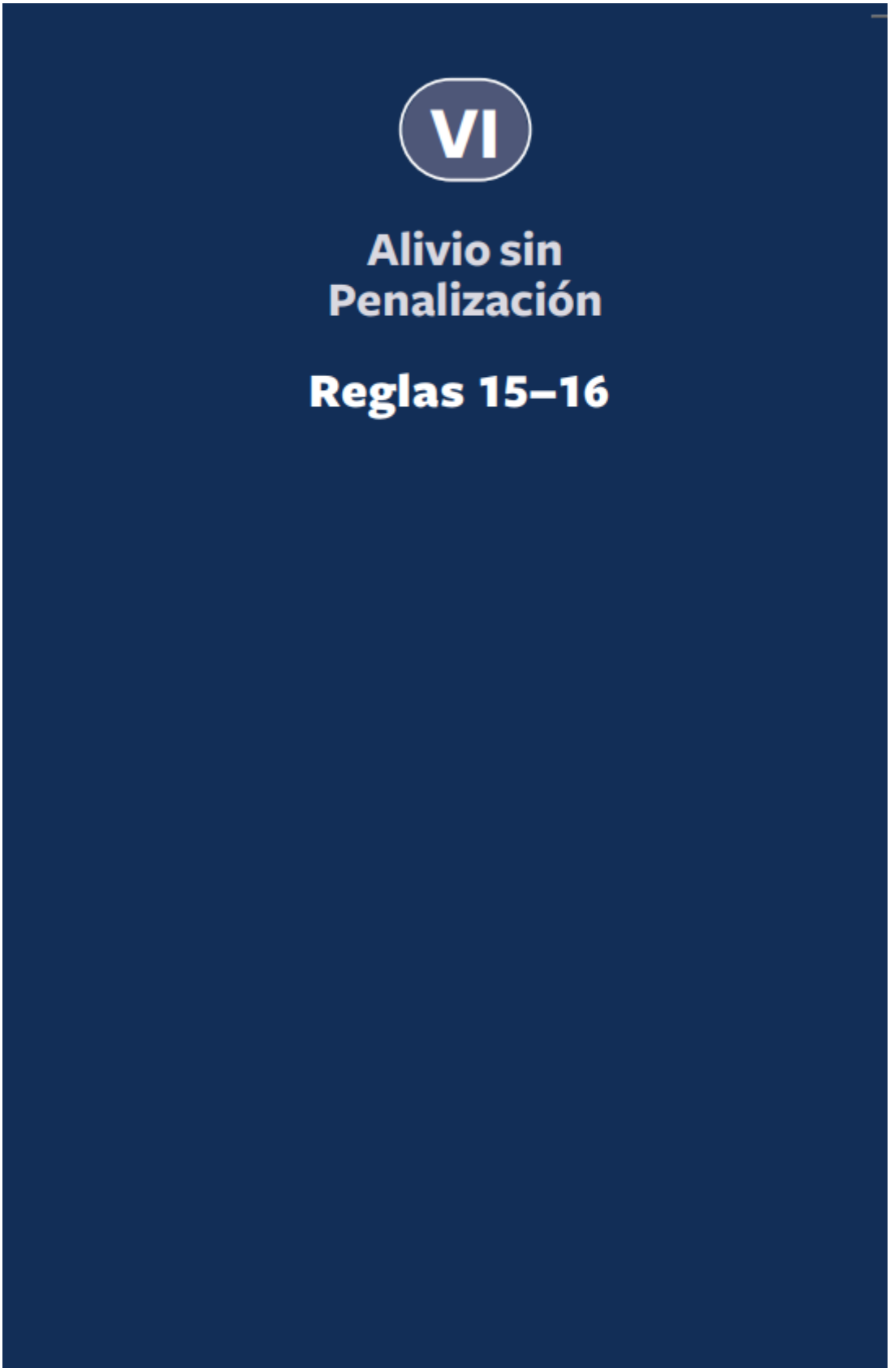
(1) Under Rule 15.3b, the ball was properly lifted by A at B's request because of interference with the play of B. Thus, for the lifting, there is no penalty.

(2) The ball was cleaned by A when the ball was lifted. This is a violation of Rule 15.3b (and Rule 14.1c as well) for which there is normally a penalty of one stroke. However, if the player gets a penalty for failure to act properly in accordance with Rule 15.3b (see next issue) by playing from a wrong place, no additional penalty under Rule 15.3b is applied, Rule 14.7 penalty statement. Thus, there is no additional penalty under Rule 15.3b (however, see next).

(3) Rule 15.3b requires that a ball lifted under the Rule be replaced. The ball was not replaced where it originally lay but placed on another spot and played; thus, for playing from a wrong place, the player gets the general penalty of Rule 14.7; there is a penalty of two strokes.


Peter Munro


VI
Free Relief
RULES 15-16


VI
Alivio sin Penalización
Reglas 15–16



VI Alivio Sin Penalización (Reglas 15 - 16)

Rule 15

RULE 15 Relief from Loose Impediments and Movable Obstructions (Including Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play)

Regla 15 Alivio de *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucciones Movibles* (Incluyendo Bola o *Marcador de Bola* Ayudando o Interfiriendo el Juego)

Propósito: La Regla 15 cubre cuándo y cómo el jugador se puede aliviar sin penalización de *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucciones Movibles*.

- Estos objetos naturales y artificiales movibles no forman parte del desafío de jugar el *Campo* y un jugador está normalmente autorizado a quitarlos cuando interfieren con el juego.
- Pero el jugador tiene que ser cuidadoso al mover *Impedimentos Sueltos* cerca de su bola fuera del *Green*, porque tendrá penalización si al quitarlos causa que se mueva la bola.

15.1 *Impedimentos Sueltos*

15.1a Quitar *Impedimento Suelto*

Sin penalización, un jugador puede quitar un *Impedimento Suelto* de cualquier parte dentro o fuera del *Campo* y se puede hacer de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *Equipamiento*), obteniendo ayuda de otros o rompiendo parte de un impedimento suelto).

Pero hay dos **excepciones**:

Excepción 1 – Quitando *Impedimento Suelto* Donde la Bola Debe ser *Repuesta*: Antes de *Reponer* una bola que ha sido levantada o *movida* de cualquier sitio excepto en el *Green*:

- Un jugador no debe quitar deliberadamente un *Impedimento Suelto* que, si lo *quitase* cuando la bola estaba en reposo, probablemente habría causado que la bola se *moviese*.
- Si lo hace, incurre en **un *Golpe de Penalización*, pero** no se necesita *Reponer* el *Impedimento Suelto*.

Esta Excepción se aplica durante una *Vuelta* o mientras el juego está Interrumpido bajo la Regla 5.7a. No se aplica a un *Impedimento Suelto* que no estaba allí antes de que la bola fuese levantada o se moviese, o que se quita como resultado de *Marcar* el punto de reposo de una bola o al levantar, *mover* o *Reponer* o causar que una bola se mueva.

Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente *Impedimentos Sueltos* para Influir en la Bola en Movimiento (ver Regla 11.3)

Regla 15.1a Interpretaciones:

15.1a/1 Quitar un *Impedimento Suelto*, Incluyendo Ayuda de Otros

Los *Impedimentos Sueltos* son de muy diversos tamaños y formas (como bellotas y grandes rocas), y los medios y métodos por los cuales pueden ser quitados no están limitados, excepto que al quitarlos no se debe demorar el juego de forma irrazonable (ver Regla 5.6a).

Por ejemplo, un jugador puede usar una toalla, mano o gorra, o puede levantar o empujar un *Impedimento Suelto* para quitarlo. Al jugador se le permite también pedir ayuda para quitar *Impedimentos Sueltos*, como pedir a los espectadores ayuda para quitar una rama de árbol grande.

15.1a/2 El Jugador Está Autorizado a Romper Parte de un *Impedimento Suelto*

Mientras la Regla 15.1a permite que un jugador quite un *Impedimento Suelto*, el jugador también puede romper parte de un *Impedimento Suelto*.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo detrás de una rama grande que se ha partido de un árbol. Antes de buscar ayuda de otros jugadores para quitar la totalidad de la rama, el jugador puede romper la parte de la rama que le moleste.

15.1a/1 Quitar *Impedimentos Sueltos* del *Área de Alivio* o Punto donde la Bola va a ser Dropada, Colocada o Repuesta

La Excepción 1 a la Regla 15.1a establece que, antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *Impedimento Suelto* que, si se moviera cuando la bola estaba en reposo, habría sido probablemente la causa del *movimiento* de la bola. Esto es porque cuando la bola está en su ubicación inicial, el jugador se arriesga a *mover* la bola al quitar el *Impedimento Suelto*.

Sin embargo, cuando una bola va a ser *dropada* o colocada, la bola no está siendo repuesta en un punto de reposo específico, por lo tanto, quitar *Impedimentos Sueltos* antes de *Dropar* o colocar una bola está permitido.

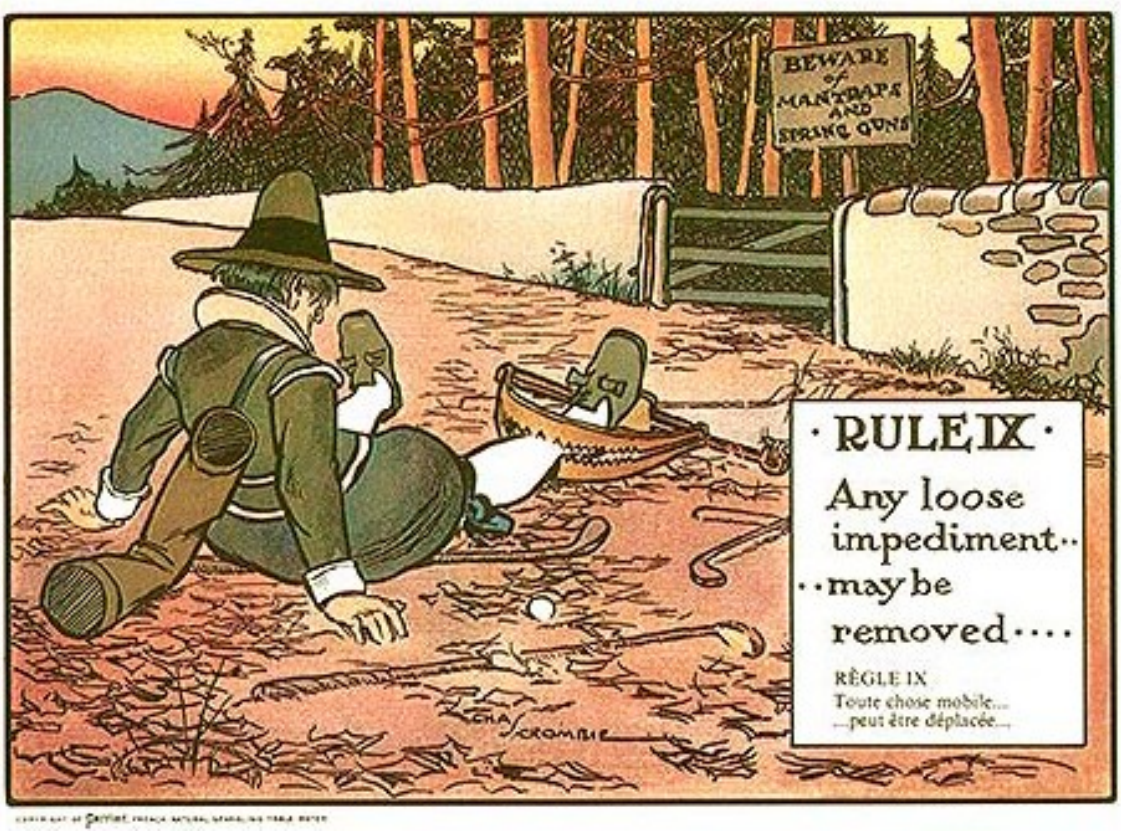
Por ejemplo, si un jugador está aplicando la Regla 14.3b cuando *dropa* una bola en un *Área de Alivio* o Regla 14.3c(2) cuando una bola *dropada* no permanecerá en reposo en un *Área de Alivio* y el jugador ahora debe colocarla, el jugador tiene permitido quitar *Impedimentos Sueltos* del *Área de Alivio* donde será *dropada* la bola o del punto o alrededor del punto en el cual el jugador debe colocar una bola.

15.1b *Bola Movida* al Quitar *Impedimento Suelto*

Si al quitar un *Impedimento Suelto* un jugador *mueve* su bola:

- La bola debe *Reponerse* en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
- Si la *Bola Movida* estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el *Green* (ver Regla 13.1d) o en el *Área de Salida* (ver Regla 6.2b (6)), el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización*** bajo la Regla 9-4b, **excepto** cuando se aplica la Regla 7.4 (no hay penalización para una *Bola Movida* durante la búsqueda) o cuando otra excepción se aplica a la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.1: *Penalización General* según la Regla 14.7a.



Alivio de *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucción Movible* – R 15





NOTAS: Existe Alivio sin penalización para *Impedimentos Sueltos* y*Obstrucción Movible*

- La R 15 cubre cuándo y cómo el jugador se puede aliviar
- Éstos no forman parte del desafío de jugar el *Campo*
- Se pueden quitar.
- ¡Pero hazlo con cuidado para no mover la bola!

¿Que son *Impedimentos Sueltos*?



NOTAS: *IS*

Ejemplos – estos son *Impedimentos Sueltos* – pieles de plátano, ramas, hojas, desechos de gusanos, *Animales* muertos, insectos, etc.

168 A player may remove leaves on their line of play on a putting *Green* with a brush that they carry for that purpose. True or False?

168 Answer: True. Interpretation 15.1a/1.

168 Note: There is no limit to the means and methods by which loose impediments may be removed, provided that their removal does not unreasonably delay play.

169 A player may not ask another player to assist in moving a detached, fallen branch from their intended line of play. True or False?

169 Answer: Interpretation 15.1a/1.

169 Note: Players are allowed to seek assi*Stance* in removing loose impediments from anywhere on the course, provided that their removal does not unreasonably delay play.

170 A detached branch of a tree, which is too heavy for a player to move, lies close to their ball. They may break off part of the tree to improve the conditions for their intended stroke. True or False?

170 Answer: True. Interpretation 15.1a/2.

170 Note: Players are allowed to remove loose impediments anywhere on or off the course and may also break off part of any loose impediment.

171 A player has dropped a ball in a right way twice and each time it has rolled outside the relief area. Before placing the ball at the spot where the ball hit leaves on the second drop, the player removes the leaves from and around that spot. They get no penalty for this action. True or False?

171 Answer: True. Interpretation 15.1a/3 .

171 Note: When a ball is to be dropped or placed, the ball is not being put back in a specific spot and therefore removing loose impediments before dropping or placing a ball is allowed.





Quitar *Impedimentos Sueltos* - R 15.1

- Pueden ser quitados en cualquier lugar del *Campo* o fuera de él sin penalización
- Pueden ser quitados por cualquier medio (puedes usar una mano, pie o palo u otro *Equipamiento* (Ej. toalla o gorra)
- Incluso en
  - *Búnkers*
  - *Área de Penalización*



Quitar *Impedimentos Sueltos* – R 15.1

- Si la bola se mueve, se debe *Reponer*
- El jugador incurre en **un *Golpe de Penalización***
- Excepto que sean aplicables las R 7.4 o 13.1





NOTAS: Quitar *Impedimentos Sueltos*

- Si la bola se mueve al quitar un *IS*, la bola se repone con **un *Golpe de Penalización***
- No hay penalización si la bola se mueve Accidentalmente cuando se está buscando – R 7.4
- No hay penalización si al mover un *Impedimentos Sueltos* en el *Green* la bola se mueve – R 13.1

Q.94 No hay penalización por quitar una bellota que está junto a una bola en un búnker. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.1a.

Q.302 Una rama separada de un árbol que se encuentra en un *Área de Penalización* donde un jugador quiere colocarse puede ser retirada. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.1a.

Q.350 Un jugador puede eliminar cualquier basura de un *Área de Penalización*, ya sea natural (por ejemplo, cáscara de naranja) o artificial (por ejemplo, una lata de bebidas). ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Reglas 15.1a y 15.2a.

Q.389 Un jugador puede quitar una piña que está junto a su bola en un búnker sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.1a, R 12.2a y Definición de *IS*.

Q.395 Si un jugador golpea una piedra *Fuera de Límites fl*ojamente incrustada en el terreno cerca de donde yace su bola, incurre en penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 15.1a.

Nota: Sin embargo, si la piedra estaba sólidamente incrustada, no sería un *IS*.

Q.473 Un jugador puede usar su mano o su putter para quitar las piedras de granizo que se encuentran en la línea que pretenden que tome su bola cuando ejecutan su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *IS*, R 8.1b (2) y R 15.1a.

Nota: El granizo es hielo natural y puede tratarse como *Agua Temporal* o *Impedimentos Sueltos* cuando está sobre el terreno.

Q.562 Antes de *Reponer* una bola que había sido levantada bajo las Reglas en el *Área General*, un jugador movió una hoja grande en la que la bola había estado originalmente en reposo. Obtiene una penalización de un *Golpe* y la hoja y la bola deben ser repuestas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción 1 a la R 15.1a.

Nota: Excepción 1 – Quitando *Impedimentos Sueltos* donde hay que *Reponer* la bola

Q.657 Se le pidió a un jugador que levantara su bola de un *Área General*, porque estaba interfiriendo con la bola de otro jugador. Antes de *Reponer* su bola, el jugador puede quitar las agujas de pino que se encuentran en el lugar donde se repondría la bola, incluso si esas agujas de pino pudieran hacer que la bola se moviera si hubieran sido retiradas antes de que la bola se levantara según las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción 1 a la R 15.1a.

Nota: Sin penalización, un jugador puede quitar un *Impedimentos Sueltos* de cualquier parte dentro o fuera del *Campo* y se puede hacer de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *Equipamiento*).

Pero hay dos **excepciones**:

Excepción 1 – Quitando *Impedimentos Sueltos* donde hay que *Reponer* la bola

6.- Los *Impedimentos Sueltos* no se pueden eliminar con la parte posterior de un palo de golf.

Falso. R 15.1a

7. RULE 15.1a

A player's ball lies on a cart path covered with loose gravel. The player removes gravel close to the ball without moving the ball and plays it as it lies. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. There is a penalty of one stroke.
C. There is a penalty of two strokes.
D. There is a penalty of two strokes and the stroke must be replayed.

Answer is A. The cart path is covered with loose gravel (providing an artificial surface) and consequently, by definition, the cart path is an abnormal course condition (obstruction). However, gravel is a loose impediment and a player may remove loose impediments without penalty under Rule 15.1a (two exceptions do not apply here). Therefore, the player has the options of:

1. playing the ball as it lies,
2. taking relief under the abnormal course conditions Rule or
3. removing any of the loose impediments (gravel) under Rule 15.1a.

The player chose both (1) and (3), which is permissible. Since the player did not cause the ball to move, there is no penalty under Rule 9.4b.

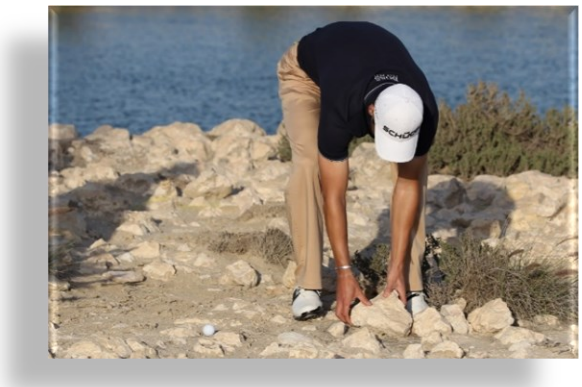
***Bola Movida* al quitar *Impedimentos Sueltos* – R 15.1**

- Si la bola se mueve al quitar un *IS*, debe ser repuesta
- Si la bola no estaba en el *Green*, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización***

Restricciones – R 15.1

Excepciones

- Quitando *Impedimentos Sueltos* donde hay que *Reponer* la bola
- Quitar Deliberadamente *Impedimentos Sueltos* para influir en la bola en Movimiento



NOTAS: Excepciones de la R 15.1 – Restricciones sobre quitar *IS*

- Antes de *Reponer* una bola que ha sido levantada o movida de cualquier sitio excepto en el *Green*, un jugador no puede quitar Deliberadamente un *Impedimentos Sueltos* que, si lo quitase cuando la bola estaba en reposo, probablemente habría causado que la bola se moviese. Si lo hace, incurre en **un *Golpe de Penalización*** pero no estaría obligado a *Reponer* el *IS*
- Tampoco se puede quitar un *Impedimentos Sueltos* que puede influir en una bola en Movimiento – R 11-3

Q.289 Un jugador está retirando cuidadosamente una ramita que está apoyada contra su bola en el *Área General*, cuando la bola mueve un hoyuelo fuera del lugar donde estaba en reposo. No hay penalización ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 15.1b.

18. La bola de un jugador se encuentra en un *Búnker* junto a una caja de cartón de agua desechada que está cubierta con una rama separada de un arbusto. El jugador quita la rama y hace que la bola del jugador se mueva. El jugador repone la bola, retira el cartón de agua y la bola se mueve mientras el jugador retira el cartón de agua. El jugador repone la bola y la juega desde el *Búnker*. El jugador incurre en un total de dos *Golpe* de Penalización.

Falso. Reglas 15.1b y 15.2a (1)

10. En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador se detiene en una carretera con superficie de grava. El jugador tiene derecho a alivio de la carretera, pero decide jugar la bola como reposa. El jugador quita un poco de grava que podría interferir con su *Golpe*. ¿Cuál es el ruling?

D) El jugador incurre en una penalización de dos *Golpes*.
E) No hay penalización.
F) El jugador incurre en una penalización de un *Golpe*.

B) R 15.1; Interpretación IS/4

15.2 *Obstrucciones Movibles*

Esta Regla cubre el alivio sin penalización, que está permitido, de objetos artificiales que cumplen con la definición de *Obstrucción Movible.*

No proporciona alivio de *Obstrucciones Inamovibles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalización bajo la Regla 16.1), ni *Objetos de Límites,* ni *Objetos Integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalización).

15.2a Alivio de *Obstrucción Movible*

(1) Quitar *Obstrucción Movible*

Se puede quitar una *Obstrucción Movible*, sin penalización, de cualquier parte del *Campo* o fuera del mismo y puede ser quitada de cualquier manera.

Pero hay dos **excepciones**:

Excepción 1 – Las Marcas de Salida No Deben Ser Movidas Cuando la Bola Va a Ser Jugada Desde el *Área de Salida* (ver Reglas 6.2b (4) y 8.1a (1)).

Excepción 2 – Restricciones a Mover Deliberadamente *Obstrucciones Movibles* para Afectar una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3)

Si la bola del jugador se *mueve* al quitar una *Obstrucción Movible*:

- No hay penalización, y
- La bola debe *Reponerse* en su posición de reposo original (si no se conoce, se estima) (ver Regla 14.2).

(2) Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Sobre la *Obstrucción Movible* en Cualquier Lugar del *Campo* Excepto en el *Green*

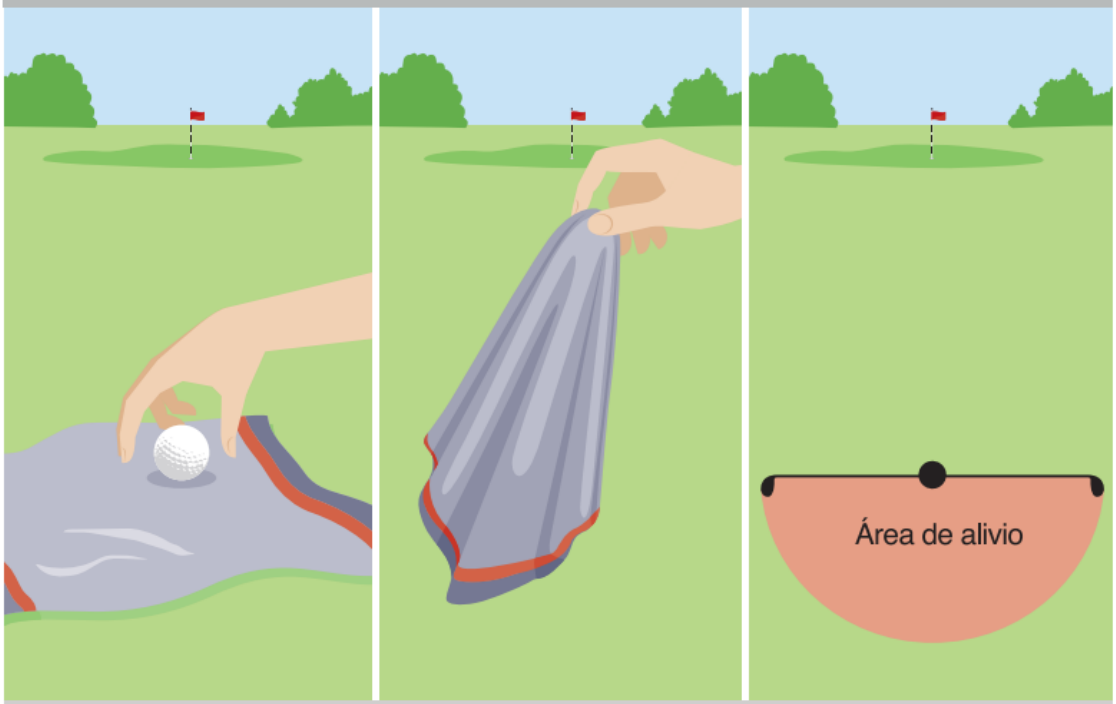
El jugador puede, sin penalización, levantar la bola, retirar la *Obstrucción Movible* y *Dropar* la



bola original u otra bola dentro de la siguiente *Área de Alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia. El punto estimado está justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la *Obstrucción Movible*.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - Debe estar en la misma *Área del Campo* que el punto de referencia, y
    - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia.

DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA DENTRO O SOBRE OBSTRUCCIÓN MOVIBLE



- Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción movible (como una toalla) en cualquier lugar del campo, puede tomarse alivio sin penalización levantando la bola, retirando la obstrucción movible y dropeando una bola, excepto en el green donde la bola es colocada.
- El punto de referencia para tomar alivio es el punto estimado directamente debajo de donde la bola estaba reposando dentro o sobre la obstrucción movible.
- El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia.

(3) Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Sobre la *Obstrucción Movible* en el *Green*

El jugador puede, sin penalización, tomar alivio:

- Levantando la bola y retirando la *Obstrucción Movible*, y
- Colocando la bola original u otra bola en el punto estimado, justo debajo de donde la bola estaba en *reposo* dentro o sobre la *Obstrucción Movible,* utilizando los procedimientos de las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

15.2b Alivio para Bola No Encontrada Pero Dentro o Sobre *Obstrucción Movible*

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero *es Conocido o Virtualmente Cierto* que quedó en reposo dentro o sobre una *Obstrucción Movible* en el *Campo*, el jugador puede aliviarse como sigue, en lugar de tomar alivio por *Golpe y Distancia*:

- El jugador puede aliviarse, sin penalización, bajo la Regla 15.2a (2) o 15.2a (3), utilizando el punto estimado inmediatamente debajo de donde la bola cruzó por última vez el margen de la *Obstrucción Movible* en el *Campo*, como punto de referencia.
- Una vez que el jugador ha puesto otra *Bola en Juego* al aliviarse de esta manera:
    - La bola original deja de estar en juego y no debe ser jugada.
    - Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *Campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no *es Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola del jugador quedó en *reposo* dentro o sobre una *Obstrucción Movible* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *Golpe y Distancia* bajo la Regla 18.2.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 15.2: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.


RULE 10 ·
Any wheelbarrow, roller,
scrap-iron, grassmower,
or similar obstruction
can be removed . . . .
. . . . . (perhaps)
The Rules of Golf

OBSTRUCCIÓN MOVIBLE – R 15.2





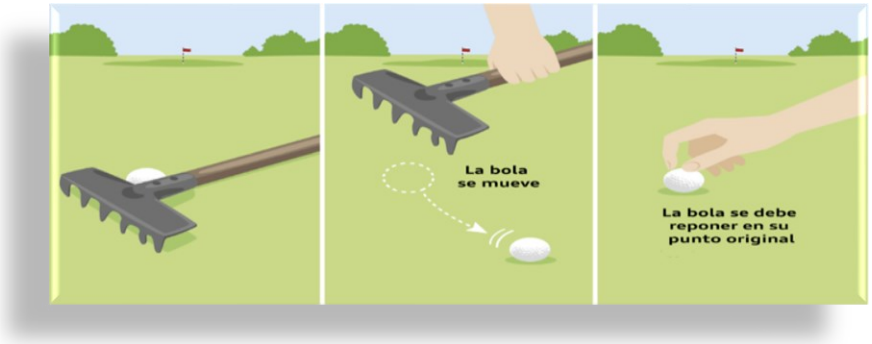


NOTAS:*Obstrucción Movible*

- Un objeto hecho por el hombre que puede moverse con un esfuerzo razonable y sin dañar la *Obstrucción* misma o el *Campo*
- Incluso cuando una *Obstrucción* es movible, el *Comité* la puede definir como inamovible
- Botellas de agua, tarjetas de resultados, bolsas de plástico, lápices, *Tees* son ejemplos de*Obstrucción Movible*

***OBSTRUCCIÓN MOVIBLE* – R 15.2**

- Las *Obstrucción Movible*pueden ser quitadas en cualquier lugar del *Campo* o fuera de el sin penalización
- Si la bola se mueve cuando se quita una*Obstrucción Movible*, no hay penalización y se repone la bola

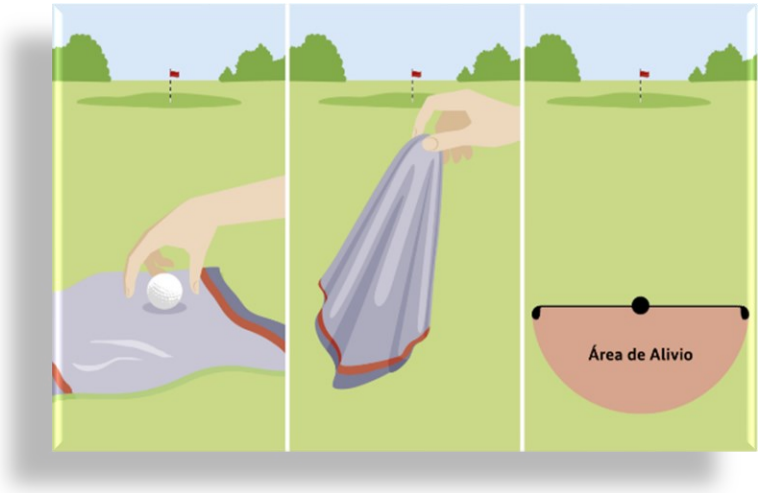


NOTAS:*Obstrucción Movible*

- Si el punto *de reposo* original se desconoce, debe ser estimado
- Es recomendable *Marcar* la posición de la bola antes de quitar el objeto – ayuda a saber el punto exacto por si la bola se moviese

***OBSTRUCCIÓN MOVIBLE* – R 15.2**

- Si la bola está en o sobre una*Obstrucción Movible*, se levanta la bola
- Se **quita la *Obstrucción***
- Se dropa la bola sin penalización
- Punto de referencia = punto **justo debajo de donde la bola estaba en o sobre la *Obstrucción***
- Un palo de longitud (el más largo que no sea el putter) pero:
  - Debe ser en la misma zona del *Campo* que el punto de referencia
  - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia



NOTAS: Bola en o sobre una*Obstrucción Movible*

- La bola se levanta
- Es recomendable *Marcar* primero la posición de la bola en el suelo por debajo de la *Obstrucción*
- Se quita la *Obstrucción*
- Se dropa la bola dentro de un palo de distancia del punto de referencia
- El punto de referencia es el punto directamente debajo de donde la bola estaba *en reposo* en o sobre la *Obstrucción*
- En el *Green* el proceso es el mismo pero la bola se coloca en el punto directamente debajo de donde *estaba en reposo* en o sobre la *Obstrucción*

***OM*– R 15.2**

- Alivio de *Obstrucción Movible*
- Se puede quitar una *Obstrucción Movible* en cualquier lugar del *Campo* o fuera del mismo
- Bola contra la *Obstrucción*
- Si la bola se mueve al quitar la *Obstrucción*:
  - No hay penalización
  - La bola debe *Reponer*se



NOTAS: *Obstrucción Movible*

- Sin penalización, el jugador puede quitar la *Obstrucción* en cualquier lugar del *Campo* o fuera del mismo
- Puede quitarse de cualquier manera
- Si la bola se mueve mientras se quita la *Obstrucción*, no hay penalización
- La bola debe *Reponer*se

Q.160 Si la bola de un jugador se mueve mientras se está moviendo una estaca de un *Área de Penalización* cerca de su bola, el jugador incurre en una penalización de un *Golpe* y la bola debe ser repuesta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 15.2a (1).

Q.133 Un jugador debe usar sus manos para mover una *Obstrucción Movible* dentro de un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

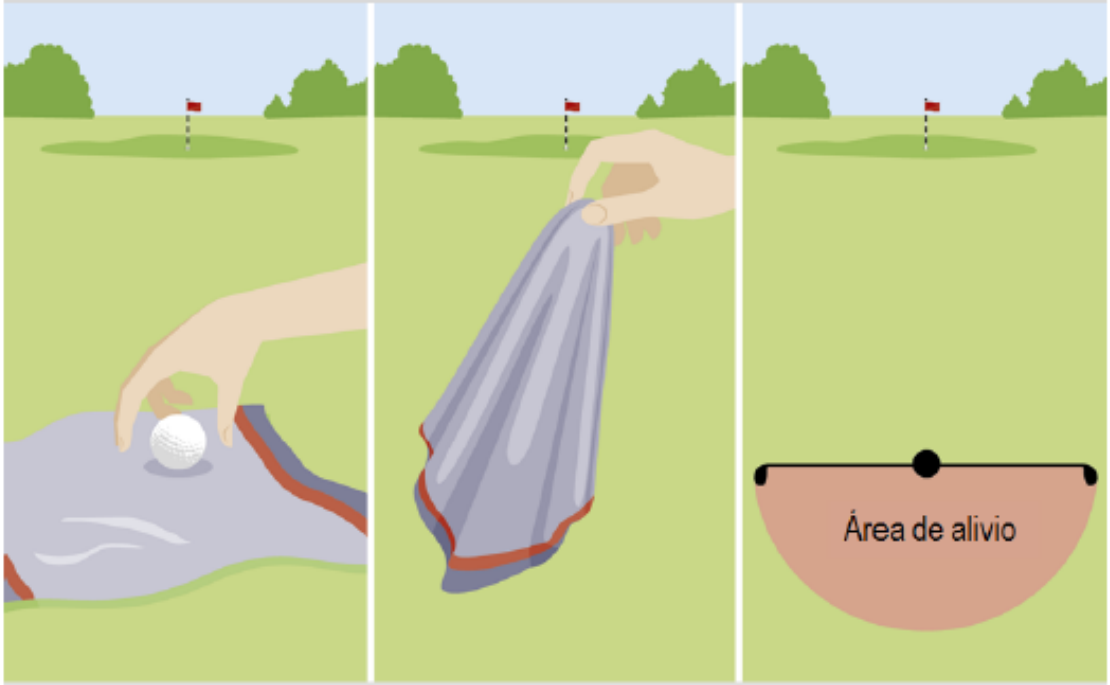
Respuesta: Falso. R 15.2a (1).

Nota: Se puede quitar una *Obstrucción Movible*, sin penalización, de cualquier parte del *Campo* o fuera del mismo y puede ser quitada de cualquier manera.

18. La bola de un jugador se encuentra en un *Búnker* junto a una caja de cartón de agua desechada que está cubierta con una rama separada de un arbusto. El jugador quita la rama y hace que la bola del jugador se mueva. El jugador repone la bola, retira el cartón de agua y la bola se mueve mientras el jugador retira el cartón de agua. El jugador repone la bola y la juega desde el *Búnker*. El jugador incurre en un total de dos *Golpe* de Penalización.

Falso. Reglas 15.1b y 15.2a (1)

DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA DENTRO O SOBRE OBSTRUCCIÓN MOVIBLE



Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción movible (como una toalla) en cualquier lugar del campo, puede tomarse alivio sin penalización levantando la bola, retirando la obstrucción movible y, excepto en el green, dropear esa bola u otra bola. El punto de referencia para tomar alivio es el punto estimado directamente debajo de donde la bola está reposando dentro o sobre la obstrucción movible. El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia.

NOTAS: Bola apoyada o descansando contra la*Obstrucción Movible*

- Sin penalización, el jugador puede quitar la *Obstrucción* en cualquier lugar del *Campo* o fuera del mismo
- Puede ser quitada de cualquier manera
- Si la bola se mueve mientras se quita la *Obstrucción* no hay penalización
- La bola debe ser repuesta

***OBSTRUCCIÓN MOVIBLE* – R 15.2**

En cualquier lugar del *Campo* excepto en el *Green*

- Alivio cuando la bola está dentro o sobre la*Obstrucción Movible*
- Levanta la bola, quita la *Obstrucción* y dropa la bola
  - Punto de referencia
  - *Área de Alivio*
  - Limitaciones de la ubicación



NOTAS: Bola en o sobre *Obstrucción Movible*en cualquier lugar del *Campo*, excepto en el *Green*

- Puedes aliviarte sin penalización
- Levanta la bola, quita la *Obstrucción* y dropa la bola en el *Área de Alivio*
- Punto de referencia = Punto Estimado directamente debajo de donde la bola reposaba en o sobre la*Obstrucción Movible*
- *Área de Alivio* = un palo de longitud
- Limitaciones de la ubicación = debe estar en la misma *Área del Campo* que el punto de referencia y no más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia

Q.279 Una bola se detiene en la silla de un espectador en el *Área General*. El jugador puede levantar la bola, mover la silla y colocar una bola debajo de donde la bola estaba en reposo sobre la silla, sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 15.2a (2)

Q.375 La bola de un jugador cae en una bolsa de plástico en un *Área de Penalización*. El jugador puede levantar la bola, sacar la bolsa y *Dropar* una bola en el *Área de Penalización* dentro de la longitud de un palo debajo del cual la bola original estaba en reposo en la bolsa, no más cerca del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.2a (2).

Nota: El jugador puede, sin penalización, levantar la bola, retirar la *Obstrucción Movible* y *Dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *Área de Alivio* (ver R 14.3):

- Punto de referencia. El punto estimado está justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la *Obstrucción Movible*.
- Tamaño del *Área de Alivio* medido desde el punto de referencia: La longitud de un palo, pero con las siguientes limitaciones:
- Límites de la ubicación del *Área de Alivio*:
  - Debe estar en la misma *Área del Campo* que el punto de referencia, y
  - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia.

***OBSTRUCCIÓN MOVIBLE* – R 15.2**

En el *Green*

- Alivio cuando la bola está en o sobre la *Obstrucción*
- Levanta la bola, quita la *Obstrucción*
- Coloca la bola en el punto estimado debajo de donde reposaba en o sobre la*Obstrucción Movible*

Bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo en el juego – R 15.3

En el *Green*

- Si cree que una bola puede ayudar al juego de cualquier jugador, el jugador puede:
  - *Marcar* y levantar la bola
  - Si la bola es de otro jugador, requerir que la marque y la levante
- La bola debe ser repuesta en su punto de reposo original
- En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)* un jugador al que le piden levantar la bola puede jugar primero en lugar de hacerlo
- No debe haber acuerdo

NOTA: Bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo el juego en el *Green*

- Si crees que tu bola puede ayudar el juego de cualquier jugador, puedes *Marcar* y levantar la bola, si es la tuya
- Si la bola es de otro jugador, pídele que marque y levante la bola
- La bola debe ser repuesta en su punto de reposo original en el *Green*
- Sólo en el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un jugador al que le piden levantar la bola puede jugar primero en lugar de hacerlo
- No se puede acordar dejar una bola en un lugar para ayudar a cualquier jugador
- Si hay acuerdo y el jugador juega, cada jugador incurre en la ***Penalización General***

Bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo el juego – R 15.3

Bola en cualquier *Área del Campo*

- Interferencia
- Si cree que la bola puede ayudar al juego de cualquier jugador, el jugador puede
  - *Marcar* la bola y levantarla
  - Si la bola es de otro jugador, *Marcar*la y levantarla
  - La bola no debe ser limpiada
- Si la bola no es marcada o es limpiada, **un *Golpe de Penalización***
- En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un jugador al que se le pide levantar su bola, puede jugar primero

NOTAS: Bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo en el juego – En cualquier *Área del Campo*

- Interferencia – otra bola podría interferir en el área de *swing* o área de *Stance* pretendida por el jugador
- O está en o tan cerca de la *Línea de Juego* de tal forma que existe una posibilidad razonable de que la bola del jugador la *Golpe*e
- O está lo suficientemente cerca como para distraer al jugador
- Si crees que tu bola podría ayudar al juego de cualquier jugador, puedes *Marcar* y levantar la bola si es la tuya
- Si es la bola de otro jugador, pídele que marque y levante la bola
- La bola debe ser repuesta en su punto de reposo original
- La bola no debe ser limpiada cuando es levantada
- Si la bola no es marcada o es limpiada, se incurre en **un *Golpe de Penalización***
- Sólo en el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un jugador al que se le pide levantar su bola puede jugar primero

Bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo el juego – R 15.3

Marcador de Bola

- Podría ayudar o interferir con el juego
- Mover el *Marcador de Bola* a otro lugar
    - Mover a una nueva posición medida desde la posición de reposo original
    - Por ejemplo, la longitud de una o más cabezas de palo
    - Haz lo inverso, para devolver el *Marcador de Bola* a su punto de reposo original

Q.213 Excepto cuando una bola está en Movimiento, se puede quitar una *Obstrucción Movible*en cualquier momento, sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.2a.

Q.350 Un jugador puede eliminar cualquier basura de un *Área de Penalización*, ya sea natural (por ejemplo, cáscara de naranja) o artificial (por ejemplo, una lata de bebidas). ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Reglas 15.1a y 15.2a.

Nota: Sin penalización, un jugador puede quitar un *Impedimentos Sueltos* de cualquier parte dentro o fuera del *Campo* y se puede hacer de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *Equipamiento*).

Se puede quitar una*Obstrucción Movible*, sin penalización, de cualquier parte del *Campo* o fuera del mismo y puede ser quitada de cualquier manera.

3.- La bola de un jugador se encuentra en una toalla en el *Área General*. Cuando el jugador toma alivio puede *Dropar* una bola hasta una longitud de un palo desde el punto debajo del cual la bola reposaba sobre la toalla, no más cerca del agujero.

Verdadero. R 15.2a

Q.664 La bola de un jugador rebota y va reposar a una papelera móvil. No queriendo buscar entre la basura para encontrar la bola, el jugador mueve la papelera y dropa una bola en el lugar donde estimaban que la bola original había quedado en el cubo. Cuando estaban a punto de ejecutar su *Golpe*, un niño dijo que había recuperado la bola original del contenedor. El jugador debe continuar con la bola *dropada*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.2b.

Pregunta de Repaso

1. ¿Cual de las siguientes afirmaciones es correcta?

A. Una *Obstrucción Movible* puede quitarse de dentro o fuera del *Campo*
B. Una *Obstrucción Movible* solo puede quitarse de dentro del *Campo*
C. Una *Obstrucción Movible* solo puede quitarse en el *Green*

A. Una *Obstrucción Movible* puede quitarse de dentro o fuera del *Campo*

Fuera de Límites

Marta Anduiza (Vídeo) – *FUERA DE LÍMITES*









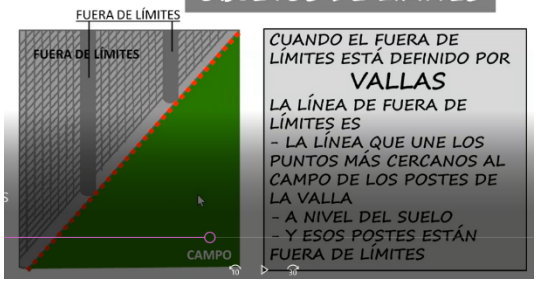








Márgenes del campo: OBJETOS DE LÍMITES



Márgenes del campo: OBJETOS DE LÍMITES



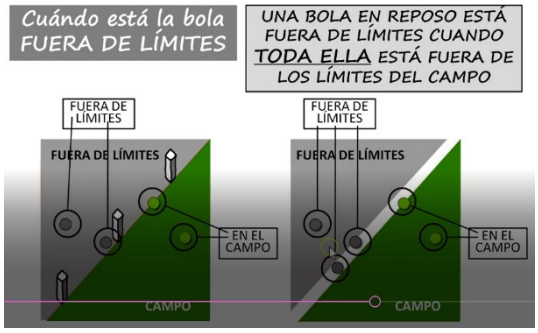
Márgenes del campo: LÍNEAS



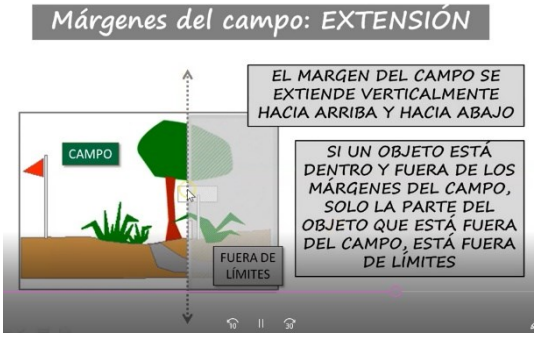
Márgenes del campo: ESTACAS y LÍNEAS



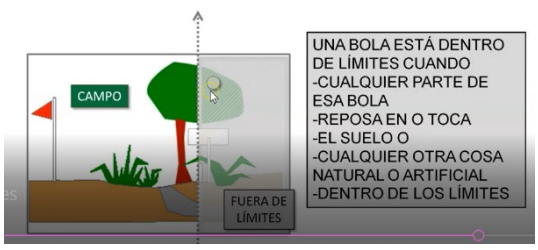
Cuándo está la bola FUERA DE LÍMITES



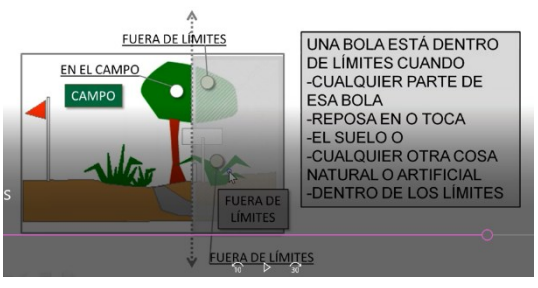
Márgenes del campo: EXTENSIÓN



Márgenes del campo: EXTENSIÓN



Márgenes del campo: EXTENSIÓN




Márgenes del campo: EXTENSIÓN
FUERA DE LÍMITES
EN EL CAMPO
CAMPO
FUERA DE LÍMITES
EN EL CAMPO
FUERA DE LÍMITES
UNA BOLA ESTÁ DENTRO DE LÍMITES CUANDO
-CUALQUIER PARTE DE ESA BOLA
-REPOSA EN O TOCA
-EL SUELO O
-CUALQUIER OTRA COSA NATURAL O ARTIFICIAL
-DENTRO DE LOS LÍMITES


Fuera de límites: PERMITIDO
MOVIENDO IMPEDIMENTOS SUELTOS
PERMITIDO MOVER IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTRUCCIONES MOVIBLES DE FUERA DE LÍMITES
SI LA BOLA ESTÁ DENTRO DEL CAMPO, EL JUGADOR PUEDE COLOCARSE FUERA DE LÍMITES PARA JUGARLA
MOVIENDO OBSTRUCCIONES MOVIBLES


Fuera de límites: PROHIBIDO
SI UN OBJETO ARTIFICIAL INAMOVIBLE ESTÁ SITUADO FUERA DE LÍMITES,
NO HAY ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DEL MISMO
SI UN OBJETO ARTIFICIAL INAMOVIBLE ESTÁ SITUADO PARTE DE ÉL DENTRO DEL CAMPO Y PARTE DE ÉL FUERA DE LÍMITES,
NO HAY ALIVIO SIN PENALIZACIÓN
DE LA PARTE QUE ESTÁ SITUADA
FUERA DE LÍMITES


PROCEDIMIENTO
CUANDO UNA BOLA ESTÁ FUERA DE LÍMITES
EL JUGADOR DEBE ALIVIARSE POR GOLPE Y DISTANCIA


PROCEDIMIENTO
CUANDO UNA BOLA ESTÁ FUERA DE LÍMITES
1GP
JUGANDO UNA BOLA DESDE DONDE JUGÓ EL GOLPE ANTERIOR


FL
BOLA FUERA DE LÍMITES!! Ha dejado de estar en juego
SI EL JUGADOR JUEGA UN GOLPE A ESA BOLA QUE ESTÁ FUERA DE LÍMITES
BOLA EQUIVOCADA
CUANDO LA BOLA DEL JUGADOR ESTÁ FUERA DE LÍMITES, HA DEJADO DE SER LA BOLA EN JUEGO DEL JUGADOR
HA JUGADO UN GOLPE A UNA BOLA EQUIVOCADA



15.3 Bola o *Marcador de Bola* que Ayuda o Interfiriendo el Juego

15.3/1 Métodos para Mover la Bola o Marcador de Bola que Ayudan o Interfieren en el Juego

Cuando un jugador está moviendo su bola o ***marcador de bola*** bajo la ***Regla 15.3***, debe colocarse a un lado midiendo con un palo, como por ejemplo usando la cabeza del palo o toda la longitud del palo. Esto puede hacerse midiendo directamente desde la bola o marcando el punto de reposo de la bola y midiendo desde allí.

Algunos ejemplos de esto incluyen:

- El jugador puede ***marcar*** el punto de reposo de la bola y seguidamente mover el ***marcador de bola*** una o más cabezas de palo hacia un lado.

- El jugador puede colocar un palo o cabeza de palo inmediatamente al lado de la bola y mover la bola al otro extremo del palo o cabeza de palo, o colocar un ***marcador de bola*** en ese punto.

Al mover la bola o el ***marcador de bola***, el jugador debería alinear el palo con un objeto fijo (como una mancha en el green o aspersor) para asegurarse de que, al ***reponer*** la bola, se puedan invertir los pasos y ***reponer*** la bola en el punto del que se levantó. (Nuevo)

15.3a Bola en el Green Que Ayuda al Juego

La Regla 15.3a sólo se aplica a una bola en *reposo* en el *Green* y no en ningún otro lugar en el *Campo*.

Si un jugador cree razonablemente que una bola en el *Green* puede ayudar al juego de cualquier jugador (como sirviendo para detenerla cerca del *Hoyo*) el jugador puede:

- *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla bajo la Regla 13.1b si es suya o, si es de otro jugador, requerir que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1).
- La bola levantada debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Sólo en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*):

- Un jugador al que le piden levantar la bola, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero, y
- Si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para dejar una bola en su lugar para ayudar a cualquier jugador y ese jugador Posteriormente juega estando la bola que ayuda en su posición, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en la ***Penalización General* (dos *Golpes de Penalización*).**

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5J (orientación sobre las mejores prácticas para prevenir el “backstopping” “Ayuda a detener la Bola”).

Regla 15.3 Aclaraciones:

1 Ayudar a Detener la Bola:

Ayudar a Detener la Bola” es la expresión comúnmente utilizada para describir la siguiente situación en stroke play (*Juego por Golpes*):

> Un jugador, sin ponerse de acuerdo con ningún otro jugador, deja su bola en el *Green* cerca del *Hoyo* en una posición en la que otro jugador, que está a punto de jugar desde fuera de *Green*, podría beneficiarse si su bola golpease la bola en reposo.
>
> Como no se ha acordado dejar la bola en su lugar de reposo para ayudar a cualquier jugador, no hay infracción de las Reglas - ver Regla 15.3a.

Sin embargo, el R&A y la USGA consideran que "ayudar a detener la bola" no tiene en cuenta al resto de los otros jugadores que toman parte en la competición y tiene la posibilidad de dar al jugador al que le se ha "ayudado a detener la bola " una ventaja sobre esos otros jugadores.

Por consiguiente, el R&A y la USGA ofrecen a los jugadores la siguiente guía y explicación de las mejores prácticas:

- En stroke play, la competición implica a todos los jugadores y, debido a que todos los jugadores de la competición no pueden estar presentes para proteger sus propios

intereses, la protección de todos los participantes es una responsabilidad importante que comparten todos los jugadores de la competición.

- Por lo tanto, en stroke play, si existe una posibilidad razonable de que la bola de un jugador cerca del *Hoyo* pueda ayudar a otro jugador que está a punto de jugar desde fuera del *Green*, ambos jugadores deberían asegurarse de que el jugador cuya bola está cerca del *Hoyo* marque y levante esa bola antes de que el otro jugador juegue.
- Si todos los jugadores siguen esta buena práctica, se asegura la protección de los intereses de todos en la competición. (Añadido 1/2020)

Regla 15.3a Interpretaciones:

15.3a/1 - La Infracción de la Regla por Dejar una Bola que Ayuda en Su Lugar de Reposo No Requiere Conocer la Regla

En *stroke play*, bajo la Regla 15.3a, si dos o más jugadores acuerdan dejar una bola en su lugar en el *Green*, para ayudar a cualquier jugador, y el *Golpe* se efectúa con la bola que ayuda dejada en su posición, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en dos *Golpes* de penalización. La infracción de la Regla 15.3a no depende de si los jugadores conocen que tal acuerdo no está permitido.

Por ejemplo, en *stroke play*, antes de jugar desde justo fuera del *Green*, un jugador le pide a otro que deje su bola que está cerca del *Hoyo*, para usarla de tope. Sin saber que esto no está permitido, el otro jugador accede a dejar su bola cerca del *Hoyo* para ayudar al jugador. Una vez se ejecuta el *Golpe* con la bola que ayuda en su posición, ambos jugadores incurren en penalización bajo la Regla 15.3a.

Lo mismo sucedería si el jugador cuya bola estaba cerca del *Hoyo* ofrece dejar su *Bola en Juego* para ayudar al otro jugador, y el otro jugador aceptara el ofrecimiento y Posteriormente ejecutase un *Golpe*.

Si los jugadores saben que no está permitido llegar a ese acuerdo, pero aun así lo hacen, ambos son descalificados bajo la Regla 1.3b(1) por ignorar deliberadamente la Regla 15.3a.

15.3a/2 Los Jugadores Están Autorizados a Dejar la Bola que Ayuda en *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

En un match en la modalidad de *match play*, un jugador puede acordar dejar su bola en su lugar para ayudar al *Contrario*, ya que las consecuencias de cualquier beneficio que puedan obtenerse del acuerdo afecta únicamente a su match.

15.3b Bola en Cualquier Lugar del Campo Que Interfiere en el Juego

(1) Significado de Interferencia por la Bola de Otro Jugador

Existe interferencia bajo esta Regla cuando la bola en *reposo* de otro jugador:

- Podría interferir en el área de *swing* o área de *Stance* pretendido, o

- Está sobre o cerca de la *Línea de Juego* del jugador, de tal forma que, teniendo en cuenta el *Golpe* que pretende hacer el jugador, existe una posibilidad razonable de que la bola en movimiento del jugador la golpee, o
- Está lo suficientemente cerca como para distraer al jugador en su *Golpe*.

(2) Cuándo Está Permitido el Alivio por Bola que Interfiere

Si un jugador cree razonablemente que una bola en *reposo* de otro jugador puede interferir en su propio juego:

- El jugador puede requerir al otro jugador que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1), la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando sea levantada del *Green* bajo la Regla 13.1b) y debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).
- Si el otro jugador no *marca* el punto de reposo antes de levantar la bola o la limpia cuando no está permitido, incurre en **un *Golpe de Penalización***.
- Sólo en *Stroke Play (Juego por Golpes),* un jugador al que le piden levantar su bola, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero.

Un jugador no puede levantar su bola bajo esta Regla basado únicamente en su propia creencia de que podría interferir con el juego de otro jugador.

Si el jugador levanta su bola cuando no ha sido requerido a hacerlo por otro jugador (**excepto** cuando sea levantada del *Green* bajo la Regla 13.1b), el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización***.

15.3c *Marcador de Bola* que Ayuda o Interfiriendo en el Juego

Si un *Marcador de Bola* pudiera ayudar o interferir en el juego, el jugador puede:

- Mover a otro lugar el *Marcador de Bola* si es suyo, o
- Si el *Marcador de Bola* es de otro jugador, requerirle que lo aparte, por la misma razón que le puede exigir levantar una bola bajo las Reglas 15.3a y 15.3b.

El *Marcador de Bola* debe moverse a una nueva posición medida desde la posición original, como usando la longitud de una o más cabezas de palo.

Al regresar el marcador de bola a su posición inicial, el jugador debería hacerlo midiendo desde el nuevo punto de reposo e invirtiendo los pasos utilizados para mover el marcador de bola a otra posición.

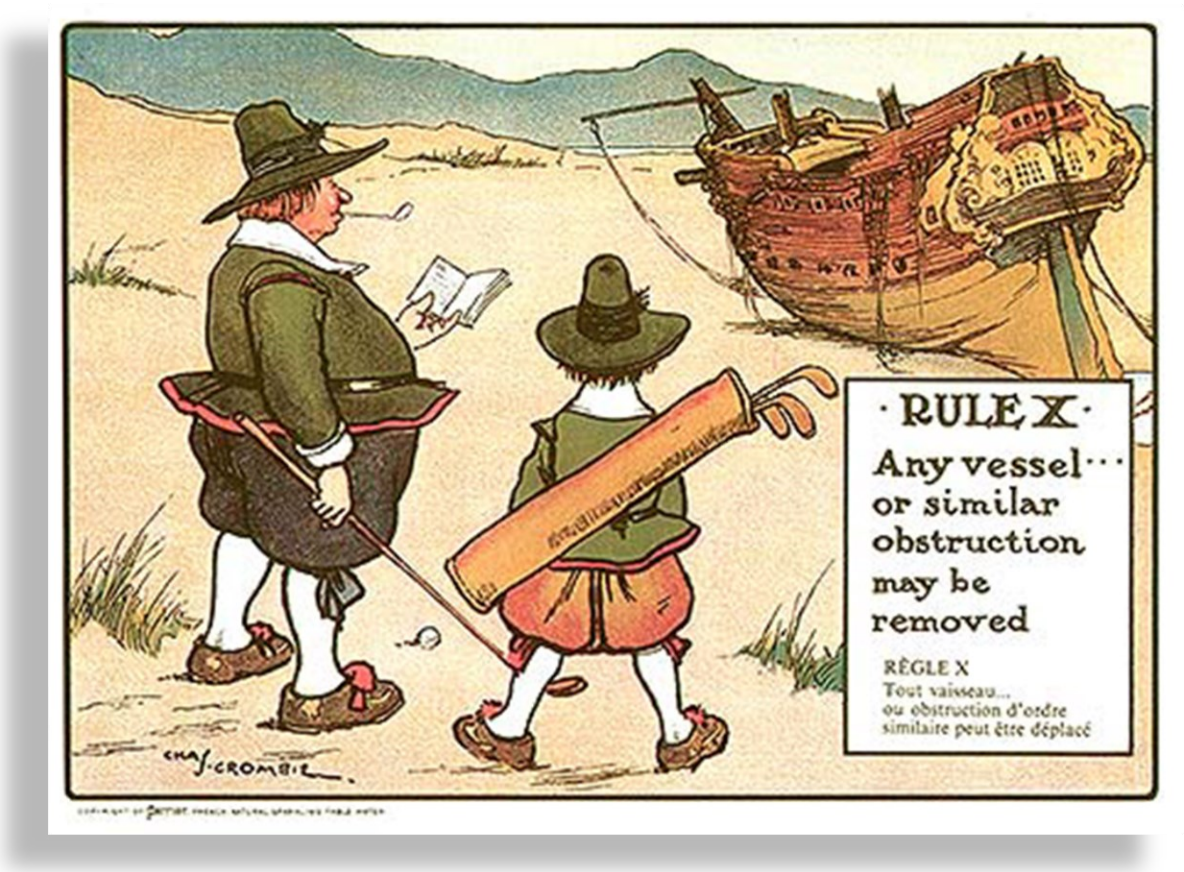
El mismo proceso debería aplicarse si un jugador moviese una bola que interfiere a otra posición y midiese desde la bola.

Penalización por Infringir Regla 15.3: *Penalización General.*

Esta penalización también se aplica si el jugador:

- Ejecuta un *Golpe* sin esperar a que se levante o mueva una bola o *Marcador de Bola* que ayuda, después de darse cuenta de que otro jugador: (1) intentó levantarla o moverla de acuerdo con esta Regla o (2) había requerido que otra persona lo hiciera, o
- Si se niega a levantar su bola o mover su *Marcador de Bola* cuando es requerido a hacerlo y otro jugador, cuyo juego podría haber sido ayudado o interferido, realiza un *Golpe.*

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.3: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.



172 In stroke play, before playing from just off the putting *Green*, a player asks another player to leave their ball that is near the hole, in order to use it as a backstop. If the stroke is made without the backstop ball being lifted both players are disqualified, whether or not they knew that they were not allowed to make such an agreement. True or False?

172 Answer: False. Interpretation 15.3a/1.

172 Note: If the players did not know that they are not allowed to make such an agreement they both get a penalty of two strokes, but if they did know and the stroke is still made, they are both disqualified under Rule 1.3b(1) for deliberately ignoring Rule 15.3a.

173 There is no penalty for either player in match play if a player agrees to leave their ball near the hole in place while their opponent makes a stroke from off the putting *Green*. True or False?

173 Answer: True. Interpretation 15.3a/2.

173 Note: In match play, a player may agree to leave their ball in place to help their opponent, as the outcome of any benefit that may come from the agreement affects only their match.

Bola que Ayuda - R 15.3a

Sólo en *Green*

- Si crees que una bola puede ayudar a cualquiera, tu puedes:
  - *Marcar* la bola y levantarla si es tu bola
  - Solicitar a otro jugador que marque y levante la bola
- En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), no se puede acordar dejar una bola en su posición con el fin de ayudar a cualquier otro jugador

NOTAS: Bola en el *Green* que Ayuda al Juego

- En *Stroke Play* **(*Juego por Golpes*),** no se puede acordar dejar una bola en un lugar donde ayude a cualquier jugador
- **La penalización es de dos *Golpes*** para cada uno de los jugadores que tomaron el acuerdo
- La bola levantada debe ser repuesta a continuación
- Recordar que en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), un jugador que es requerido a levantar su bola, puede jugar primero si lo desea

Q.162 En *Stroke Play*, un jugador le pide a otro jugador que levante y marque su bola en el *Green* antes de realizar su *Golpe*. En esta circunstancia, el otro jugador puede elegir jugar primero. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.3a.

Nota: Sólo en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Q.376 En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un jugador que está jugando en el *Hoyo* desde el *Green* le pide a otro jugador, cuya bola está reposando en el *Green* justo detrás del *Hoyo*, que no la marque ni la levante. El otro jugador acepta y retrocede mientras se realiza el *Golpe*. Ambos jugadores son penalizados dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.3a.

31. En un Four Ball en el *Juego por Golpes*, A-B juegan como *Bando*. Los *Compañeros* A y B acuerdan dejar la bola de A en el *Green* para ayudar a B a jugar. Los jugadores no saben esto y que dicho acuerdo no está permitido. Con la bola de A dejada en su lugar, B ejecuta un *Golpe*. El *Bando* incurre en la *Penalización General*.

Verdadero. R 15.3a o R 23.5a

80. En el *Juego por Golpes*, A y B acuerdan dejar la bola de A en su lugar en el *Green* cerca del *Hoyo* para ayudar al juego de B, que luego hace un *Golpe*. Si son conscientes de que las Reglas no permiten el acuerdo, ambos jugadores obtienen una penalización de descalificación en lugar de la *Penalización General*.

Verdadero. Reglas 1.3b (1) y 15.3a

Q.16 Dos bolas están a unos dos pies (61 cm) de distancia en un *Área General*. El jugador a quien le toca jugar primero puede requerir que la otra bola esté marcada y levantada, alegando que es una distracción para su *Golpe* intencionado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.3b (1).

Nota: La interferencia bajo esta R existe cuando la bola de otro jugador en reposo está lo suficientemente cerca como para distraer al jugador en su *Golpe*.

Bola que Interfiere con el Juego – R 15.3b

En cualquier lugar del *Campo*

- Si crees que una bola puede interferir con:
  - Tu colocación pretendida
  - El Área de tu *swing* pretendido
  - Está en o cerca de tu *Línea de Juego*
  - Está lo suficientemente cerca como para distraerte

- Puedes pedir que se marque la bola y se levante para evitar la interferencia
- No se puede limpiar la bola cuando se levanta bajo esta R
- En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), el jugador requerido a levantar la bola puede jugar primero si lo desea

Q.135 Un jugador puede *Marcar* y levantar su bola si considera que interfiere con el *Golpe* de otro jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 15.3b (2).

Nota: Un jugador no puede levantar su bola bajo esta R basado únicamente en su propia creencia de que podría interferir con el juego de otro jugador.

Q.482 Si un jugador cree razonablemente que la bola de otro jugador que se encuentra en un *Área de Penalización* puede interferir con su *Golpe* desde un *Área de Penalización*, puede requerir que marque y levante la bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.3b (2).

25. En un match, A solicita a B que levante la bola de B que se encuentra en el *Green* y está en su *Línea de Juego*. La bola de A está cerca pero fuera del *Green*. B se niega a hacerlo y A realiza un *Golpe* con la bola de B sin levantar. B incurre en la *Penalización General*.

Verdadero. R 15.3b (¿¿¿ se niega a hacerlo, no lo encuentro)

46. RULE 14.7 and RULE 15.3b

In a fairway, A's ball interferes with B's play and B requests that A's ball be lifted. A marks the ball's position, lifting and cleaning it. B makes a stroke moving A's marker. A replaces the lifted ball ahead of the moved marker and plays it. What is the ruling?

E. A gets no penalty.
F. A gets a penalty of one stroke.
G. A gets a penalty of two strokes.
H. A gets a penalty of three strokes.

Answer is C. There are three issues here that should be reviewed in sequence:

(3) Under Rule 15.3b, the ball was properly lifted by A at B's request because of interference with the play of B. Thus, for the lifting, there is no penalty.

(4) The ball was cleaned by A when the ball was lifted. This is a violation of Rule 15.3b (and Rule 14.1c as well) for which there is normally a penalty of one stroke. However, if the player gets a penalty for failure to act properly in accordance with Rule 15.3b (see next issue) by playing from wrong place, no additional penalty under Rule 15.3b is applied, Rule 14.7 penalty statement. Thus, there is no additional penalty under Rule 15.3b (however, see next).

(4) Rule 15.3b requires that a ball lifted under the Rule be replaced. The ball was not replaced where it originally lay but placed on another spot and played; thus, for playing from a wrong place, the player gets the general penalty of Rule 14.7; there is a penalty of two strokes.

Q.296 Un jugador es advertido por otro jugador de que debe esperar hasta que marque y levante una bola en el *Green*, pero de todos modos ejecuta su *Golpe*. Solo recibe una penalización si su bola golpea la bola que se va a levantar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 15.3c.

Q.505 Un jugador siempre puede mover su *Marcador de Bola* si cree que podría ayudar o interferir con el juego de otro jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 15.3c.

Bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo el juego – R 15.3

Marcador de Bola

- Podría ayudar o interferir con el juego
- Mover el *Marcador de Bola* a otro lugar
    - Mover a una nueva posición medida desde la posición de reposo original
    - Por ejemplo, la longitud de una o más cabezas de palo
    - Haz lo inverso, para devolver el *Marcador de Bola* a su punto de reposo original.

11. RULE 15.3

Which is FALSE regarding a ball either interfering with or helping play in the general area when there is no ball in motion after a stroke?

A. A may lift A's ball if A reasonably believes that it might interfere with the play of B.
B. A may not lift A's ball if A considers that it might help with the play of B.
C. A may have B's ball lifted if A considers that it might interfere with A's play.
D. A may not have B's ball lifted if A considers that B's ball might help with the play of another player.

Answer is A (FALSE). Rule 15.3 is often misquoted and misunderstood and this question illustrates the issues. Choice A is FALSE because the Rule does not give A the authority to lift A's ball if A considers that it might interfere with the play of B. If A's ball interferes with the play of B, then the authority to have A's ball lifted rests with B. A does not have the authority to lift A's ball on A's own consideration of interference in the general area - see the next to last sentence in Rule 15.3b(2). Other choices are TRUE:

B. Rule 15.3a, giving authority to A to lift A's ball or ball-marker helping play, applies only to a ball at rest on the putting *Green*, not anywhere else on the course, which includes a ball at rest in the general area.

C. Rule 15.3b states that A may have B's ball lifted if A reasonably considers that B's ball might interfere with A's play.

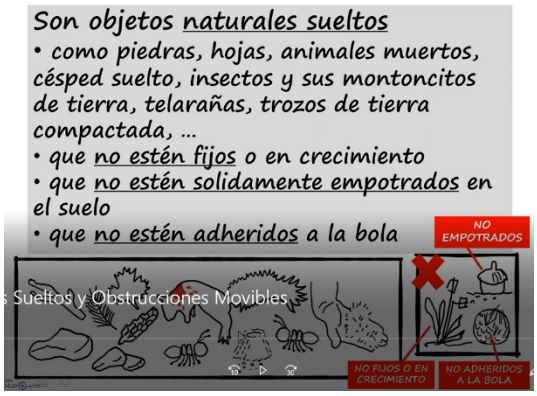
D. Rule 15.3a, giving authority to A to require B to lift B's ball or ball-marker helping play, applies only to a ball at rest on the putting *Green*, not anywhere else on the course, which includes a ball at rest in the general area.

Impedimento Sueltos y Obstrucciones Movibles

Marta Anduiza (Video) – *IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTRUCCIONES MOVIBLES*

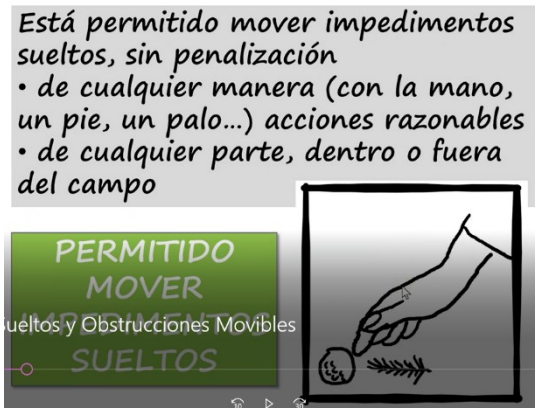








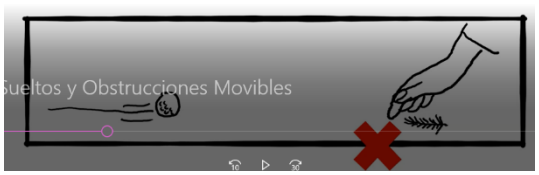
NOTA SRT: No estoy de acuerdo. La arena y tierra suelta NUNCA SON *IMPEDIMENTOS SUELTOS* aunque estén en *Green*. El hecho de que se puedan quitar en *Green* no las convierte en *Impedimentos Sueltos*. La afirmación de que lo son va en contra de la definición.





EXCEPCIÓN 2 a mover IS

• si se hace con la intención de influir en el movimiento de la bola no está permitido quitar un impedimento suelto cuando la bola está en movimiento,



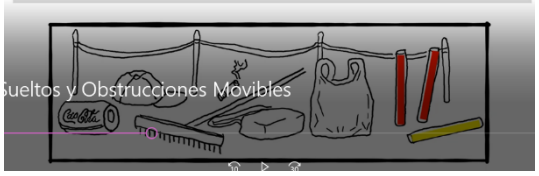
Si al mover un impedimento suelto se causa el movimiento de la bola, el jugador debe reponer "la bola" en el lugar que reposaba y es penalizado con 1 golpe

BOLA MOVIDA



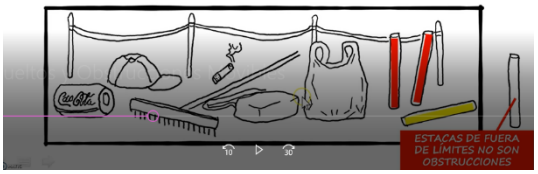
Qué son las

OBSTRUCCIONES MOVIBLES



Cualquier objeto artificial que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañarlo ni dañar el campo es una obstrucción movible

• un pañuelo, una botella, una colilla, un rastrillo, una estaca (¡ojo! no de fuera de límites), un buggie (si se tienen las llaves) ...



REGLA LOCAL

!!!!OJOiiii
El Comité, en Regla Local, tiene potestad para declarar que una obstrucción movible es inamovible
Por ejemplo, las estacas de las áreas de penalización, las marcas de distancia, las cuerdas de protección ...



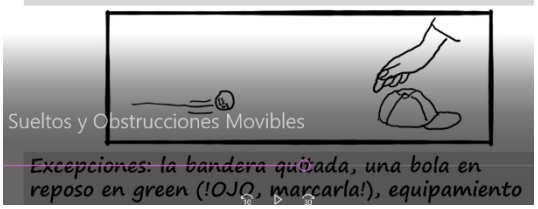
Está permitido mover obstrucciones movibles, sin penalización

• de cualquier manera (acciones razonables)
• de cualquier parte, dentro o fuera del campo



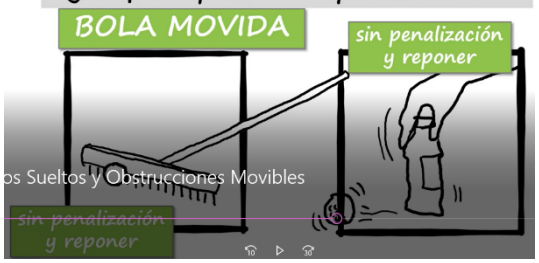
EXCEPCIÓN 2 a mover OM

Si se hace con la intención de influir en el movimiento de la bola no está permitido quitar una obstrucción movible cuando la bola está en movimiento

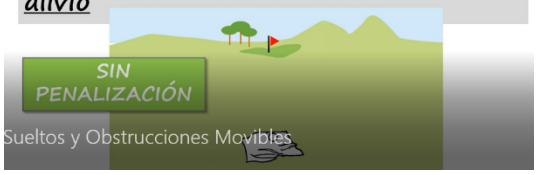


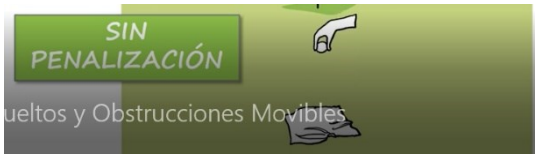

EXCEPCIÓN 1 a mover OM
Cuando se juega desde el área de salida NO está permitido mover las marcas del área de salida si con ello se mejoran las condiciones del golpe
En el resto de las situaciones se consideran obstrucciones movibles
HOYO 5
os Sueltos y Obstrucciones Movibles
MARCAS DEL ÁREA DE SALIDA

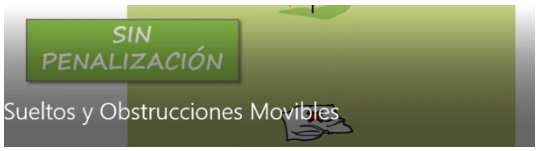
Si al mover una obstrucción movible se causa el movimiento de la bola, el jugador debe reponer "la bola" en el lugar que reposaba sin penalización

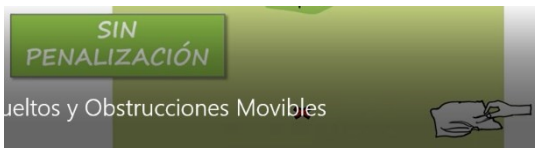


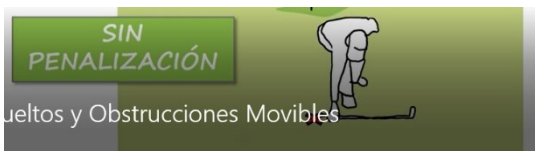
Cuando la bola está encima o dentro de la obstrucción movible
- se levanta la bola
- se quita la obstrucción
- se dropa "una bola" en el área de alivio

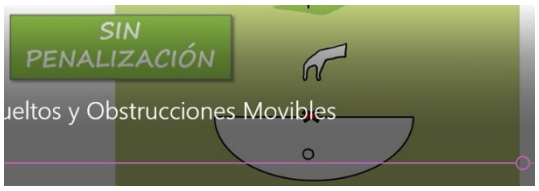












Cuando la bola está encima o dentro de la obstrucción movible en el green
- se levanta la bola
- se quita la obstrucción
- se coloca "una bola" en el punto justo debajo de donde estaba sobre la obstrucción







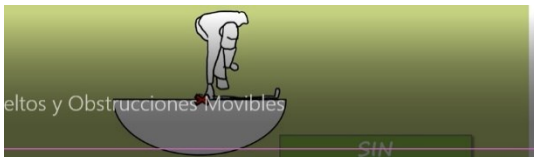
Cuando es
- conocido o virtualmente cierto
- que una bola que no ha sido encontrada
- está perdida en una obstrucción movible

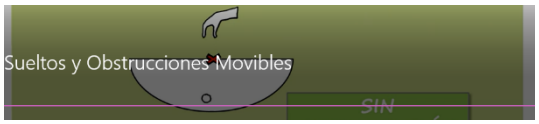


- el punto de referencia para el alivio sin penalización
- está justo debajo de donde la bola cruzó por última vez el margen de la obstrucción movible









!OJO¡ Si no es conocido o virtualmente cierto que la bola está perdida en la obstrucción movible se debe proceder como bola perdida R18.2a1

Miño club de golf Ártabro hace 3 días

Estimadísima Marta.
Muchísimas gracias por la labor que haces de difusión de las reglas, soy fiel seguidor.
Me vas a permitir una humilde puntualización en el vídeo de Impedimentos Sueltos, afirmas que la arena y tierra suelta son Impedimentos Sueltos en el Green lo cual no está de acuerdo con la definición. Aunque en Green se puede quitar arena y tierra suelta, nunca son Impedimentos Sueltos. Muchas gracias y espero me perdones este punto sobre las iiiiiies.
Santi Ruiz Tovar

Marta Anduiza Reglas de Golf Superfacilísimas hace 3 días

Queridísimo Santi,
Creo que con el vídeo que acabo de subir te darás por contestado.
Te ruego que estés siempre ahí detrás vigilante haciéndome saber mis errores para poder corregirlos.
Un millón de gracias y un fuerte abrazo
Marta

Miño club de golf Ártabro hace 2 días

@Marta Anduiza Reglas de Golf Superfacilísimas
Eres genial Marta, un millón de gracias a ti.
Saludos
Santi





untos sobre las ies cap3 Arena y tierra suelta











***Hoyo* 7**

Una tela de araña está adherida a un árbol e interfiere con tu swing. Quitas la telaraña y juegas el *Golpe* al *Green*. ¿Que dicen las Reglas?

A. No hay penalización
B. Tienes un *Golpe* de Penalización
C. Tienes dos *Golpe* de Penalización

Respuesta A = Definición de *Impedimentos Sueltos* y R 15

Una telaraña es un *Impedimentos Sueltos* incluso estando adherida a otro objeto y puede quitarse


Peter Munro

RULE 16 Relief from Abnormal Course Conditions (Including Immovable Obstructions), Dangerous Animal Condition, Embedded Ball

Regla 16 Alivio de *Condiciones Anormales del Campo* (Incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*); Condición de *Animal* Peligroso, Bola *Empotrada*.

Propósito: La Regla 16 cubre cuándo y cómo el jugador puede aliviarse sin penalización jugando una bola desde un lugar diferente, como cuando hay interferencia de una *Condición Anormal del Campo* o una condición de *Animal* peligroso.

- Estas condiciones no se consideran parte del desafío de jugar el *Campo* y normalmente se permite el alivio sin penalización, excepto en un *Área de Penalización*.
- El jugador normalmente se alivia dropando una bola en un *Área de Alivio*, en base al *Punto Más Cercano de Alivio Total*.

Esta Regla también cubre el alivio sin penalización cuando una bola del jugador está *Empotrada* en su propio pique en el *Área General*.

16.1 *Condiciones Anormales del Campo* (Incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*)

Esta Regla cubre el alivio sin penalización, que está permitido, por interferencia de agujeros de *Animales*, Ter, *Obstrucciones Inamovibles* o *Agua Temporal*:

- Estas se conocen colectivamente como *Condiciones Anormales del Campo*, pero cada una tiene su propia Definición.
- Esta Regla no proporciona alivio de *Obstrucciones Movibles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalización bajo la Regla 15.2a) u *Objetos de Límites* y *Objetos Integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalización).

Regla 16.1 Interpretaciones Generales:

16.1/1 El Alivio de Una *Condición Anormal del Campo* Puede Resultar en Mejores o Peores Condiciones

Si un jugador obtiene mejor lie, área de swing pretendido o *Línea de Juego* al tomar alivio bajo la Regla 16.1, es que el jugador ha tenido buena suerte. No hay nada en la Regla 16.1 que obligue a mantener las mismas condiciones después de tomar alivio.

Por ejemplo, al tomar alivio de un aspersor (*Obstrucción Inamovible*) en el rough, el punto más cercano de alivio total o *Área de Alivio* puede estar ubicado en el fairway (calle). Si al tomar alivio el resultado es que el jugador puede *Dropar* una bola en el fairway (calle), esto está permitido.

En algunas situaciones, las condiciones pueden ser menos favorables para el jugador después de tomar alivio si se comparan con las condiciones antes de tomar alivio, como por ejemplo cuando el punto más cercano de alivio total o *Área de Alivio* está en un área de rocas.

16 1/2 Si Existe Interferencia de Una Segunda *Condición Anormal del Campo* Después de Tomar Alivio Completo de Una Primera Condición, se Puede Tomar Alivio de Nuevo

Si un jugador tiene interferencia de una segunda *Condición Anormal del Campo* después de tomar alivio total de una *Condición Anormal del Campo*, la segunda situación es una situación nueva y el jugador puede, de nuevo, tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Por ejemplo, en el *Área General*, hay dos zonas con *Agua Temporal* que están cerca una de la otra y el jugador tiene interferencia por una de estas zonas, pero no por la otra. El jugador toma alivio bajo la Regla 16.1 y la bola va a reposar dentro del *Área de Alivio* en un punto donde ya no hay interferencia de la primera zona de *Agua Temporal*, pero hay interferencia por la segunda zona.

El jugador puede jugar la bola como reposa o tomar alivio por interferencia de la segunda zona bajo la Regla 16.1.

El mismo resultado se aplica si hay interferencia de cualquier otra *Condición Anormal del Campo*.

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

Hay situaciones donde un jugador puede tener interferencia de dos condiciones al mismo tiempo y, en esas situaciones, el jugador puede elegir tomar alivio de cualquier condición. Si, después de tomar alivio de una condición existe interferencia de la segunda condición, el jugador puede tomar alivio de la segunda condición.

Algunos ejemplos de esto incluyen cuando:

- En el *Área General*, una *Obstrucción Inamovible* interfiere con el área de swing pretendida por el jugador y la bola reposa en un área definida como Ter.

  El jugador puede primero tomar alivio de la *Obstrucción* bajo la Regla 16.1, *Dropar* la

bola en el Ter si éste es parte del *Área de Alivio*, y Posteriormente tiene la opción de jugar la bola como reposa en el Ter o tomar alivio bajo la Regla 16.1b.

Por el *Contrario*, el jugador puede tomar alivio del Ter, y si todavía tiene interferencia de la *Obstrucción*, tomar alivio de la *Obstrucción*.

- La bola de un jugador está *Empotrada* en el *Área General* en Ter.

  El jugador tiene la opción de tomar alivio bajo la Regla 16.1 por interferencia del Ter o bajo la Regla 16.3 por bola *Empotrada*.

Sin embargo, en tales situaciones, el jugador no puede, con un único procedimiento, tomar alivio simultáneamente de las dos condiciones, dropando una bola en una única *Área de Alivio* establecida por una combinación del punto más cercano de alivio total de ambas condiciones, excepto en la situación donde el jugador ha tomado alivio sucesivamente de la interferencia de cada condición y regresa básicamente donde el jugador empezó.

16.1/4 Como Tomar Alivio Cuando la Bola Reposa Sobre Una Parte Elevada de Una *Obstrucción Inamovible*

Cuando una bola reposa en una parte elevada de una *Obstrucción Inamovible*, el punto más cercano de alivio total está sobre el terreno debajo de la *Obstrucción*. Esto es así para hacer más fácil determinar el punto más cercano de alivio total y para evitar que esté ubicada en una rama de un árbol cercano.

Por ejemplo, una bola va a reposar al *Área General* en una parte elevada de una *Obstrucción Inamovible*, como una pasarela o puente sobre una depresión profunda.

Si el jugador escoge tomar alivio en esta situación, la distancia vertical se desprecia, y el punto más cercano de alivio total es el punto (Punto X) sobre el terreno directamente debajo de donde la bola reposa en la *Obstrucción*, siempre que el jugador no tenga interferencia, como regula la Regla 16.1a, en este punto. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b dropando una bola dentro del *Área de Alivio* establecida usando el Punto X como punto de referencia.

Si hay interferencia de alguna parte de la *Obstrucción* (como una columna de apoyo) para una bola ubicada en el Punto X, el jugador puede entonces tomar alivio bajo la Regla 16.1b usando el Punto X como el punto de reposo de la bola con la finalidad de determinar el punto más cercano de alivio total.

Ver Interpretación 16.1/5 para cuando una bola reposa bajo tierra y tiene interferencia de una *Obstrucción Inamovible*.

16.1/5 Cómo Medir el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando Una Bola Está Bajo Tierra en Una *Condición Anormal del Campo*

El procedimiento cuando una bola reposa bajo tierra en una *Condición Anormal del Campo* (como un túnel) es diferente a cuando está elevada.

En ese caso, determinar el punto más cercano de alivio total debe tener en cuenta la distancia vertical y horizontal. En algunos casos, el punto más cercano de alivio total podría estar en la

entrada del túnel, y en otros casos podría estar sobre el terreno directamente encima de donde la bola reposa en el túnel.

Ver la Interpretación 16.1/4 para cuando una bola reposa sobre una parte elevada de una *Obstrucción Inamovible*.

16.1/6 El Jugador Puede Esperar para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando la Bola Está Moviéndose en Agua

Cuando una bola está moviéndose en *Agua Temporal*, tanto si un jugador elige levantar la bola en *movimiento* como *sustituir* la bola al tomar alivio bajo la Regla 16.1, el jugador está autorizado a dejar la bola moverse a una mejor posición antes de determinar el *punto más cercano de alivio total*, siempre que no demore irrazonablemente el juego (Excepción 3 a la Regla 10.1d y Regla 5.6a).

Por ejemplo, la bola de un jugador se está moviendo en *Agua Temporal* en el fairway (calle). El jugador llega a la bola cuando está en el Punto A y se da cuenta, que cuando la bola llegue al Punto B, que está cinco yardas más lejos, el *punto más cercano de alivio total* estará en un punto mucho mejor que donde estaría en el caso de que tomara alivio desde el Punto A.

Siempre que el jugador no demore irrazonablemente el juego (Regla 5.6a), está autorizado a retrasar el inicio del procedimiento de alivio hasta que la bola alcance el Punto B.

16.1a Cuándo se Permite el Alivio

(1) Significado de Interferencia de una *Condición Anormal del Campo*

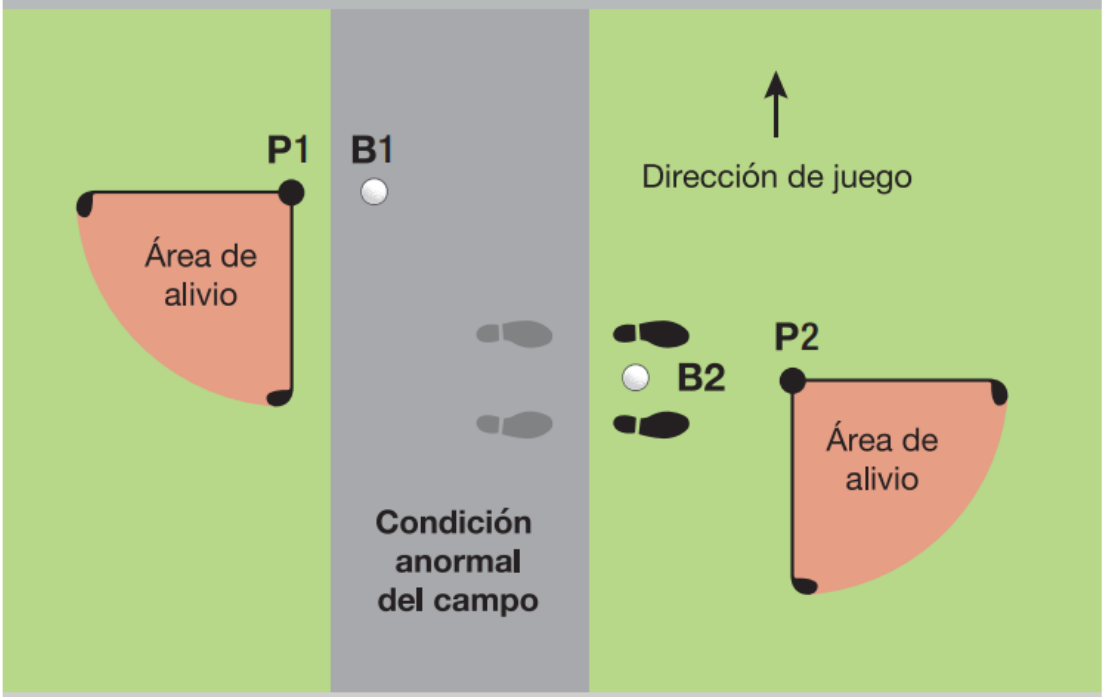
Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

- La bola del jugador toca o está en o sobre una *Condición Anormal del Campo*,
- Una *Condición Anormal del Campo* interfiere físicamente en el área del *Stance* o del *swing* pretendido por el jugador, o
- Sólo cuando la bola está en *Green*, una *Condición Anormal del Campo* que está dentro o fuera del *Green* interviene en la *Línea de Juego*.

Si la *Condición Anormal del Campo* está suficientemente cerca como para distraer al jugador, pero no se cumple alguna de las circunstancias anteriores, no hay interferencia bajo esta Regla.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo F-6 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de una *Condición Anormal del Campo* que sólo interfiere en el área del *Stance* pretendido por el jugador.

DIAGRAMA 16.1a: CUANDO SE PERMITE ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO



- El diagrama asume que el jugador es diestro.
- Alivio sin penalización es permitido por interferencia de una condición anormal del campo (CAC), incluida una obstrucción inamovible, cuando la bola toca o reposa en o sobre la condición (B1) o la condición interfiere con el área del stance (B2) o el swing pretendido.
- El punto más cercano de alivio total para B1 es P1, y es muy próximo a la condición.
- Para B2, el punto más cercano de alivio total es P2, y está más lejos de la condición ya que el stance debe estar liberado de la CAC.

(2) Se Permite el Alivio en Cualquier Parte del *Campo* Excepto Cuando la Bola Está en un *Área de Penalización*

Sólo se permite el alivio por interferencia de una *Condición Anormal del Campo* bajo la Regla 16.1 cuando*:*

- La *Condición Anormal del Campo* está en el *Campo*, (no *Fuera de Límites*), y
- La bola reposa en cualquier parte del *Campo*, **excepto** en un *Área de Penalización* (donde el jugador sólo puede tomar alivio bajo la Regla 17).

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

No hay alivio bajo la Regla 16.1:

- Cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable, debido a algo diferente a la *Condición Anormal del Campo* (como, cuando un jugador se encuentra dentro de *Agua Temporal* o sobre una *Obstrucción Inamovible* pero sería incapaz de ejecutar un *Golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando sólo existe interferencia porque un jugador elige un palo, tipo de *Stance* o *swing* o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo F23 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio de interferencia por *Obstrucciones Inamovibles* temporales dentro o fuera del *Campo*).

Regla 16.1a(3) Aclaraciones:

1. Significado de "Claramente Irrazonable Jugar la Bola" cuando se está Decidiendo Si el Alivio está Permitido:

El propósito de la Regla 16.1a(3) es evitar que un jugador obtenga alivio sin penalización cuando es claramente irrazonable realizar un *Golpe* debido a la interferencia de algo para lo que no se dispone de alivio sin penalización. Pero no se aplica, por ejemplo, si la bola de un jugador está *Empotrada* en el *Área General* y está de pie sobre una *Obstrucción Inamovible*. En este caso, el jugador puede aliviarse de cualquiera de las condiciones, a menos que el alivio no sea razonable debido a algo distinto de cualquiera de las condiciones. (Añadido 12/2018)

Regla 16.1a(3) Interpretaciones:

16.1a(3)/1 *Obstrucción* que Interfiere con Un *Golpe* Anormal Puede No Impedir Que el Jugador Tome Alivio

En algunas situaciones un jugador puede tener que adoptar un swing anormal,*Stance* o dirección de juego al jugar su bola para adaptarse a una determinada situación. Si el *Golpe* anormal no es claramente irrazonable dadas las circunstancias, el jugador está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Por ejemplo, en el *Área General*, la bola de un jugador diestro está tan cerca de un *Objeto de Límites* en el lado izquierdo de un *Hoyo*, que el jugador se ve obligado a efectuar un swing de zurdo para jugar hacia el *Hoyo*. Al efectuar el swing de zurdo, el *Stance* del jugador tiene interferencias de una *Obstrucción Inamovible*.

El jugador está autorizado a aliviarse de la *Obstrucción Inamovible*, ya que el uso del swing de zurdo no es claramente irrazonable en esas las circunstancias.

Después de completar el procedimiento de alivio para un swing de zurdo, el jugador puede entonces usar un swing de diestro para el siguiente *Golpe*. Si la *Obstrucción* interfiere con el swing de diestro, el jugador puede tomar alivio para el swing de diestro bajo la Regla 16.1b o jugar la bola como repose.

16.1a(3)/2 El Jugador No Puede Usar Un *Golpe* Claramente Irrazonable para Conseguir Alivio de la Condición

Un jugador no puede usar un *Golpe* claramente irrazonable para conseguir alivio de una *Condición Anormal del Campo*. Si el *Golpe* del jugador es claramente irrazonable dadas las circunstancias, no está permitido el alivio bajo la Regla 16.1, y el jugador debe, bien jugar la bola como reposa o tomar alivio por bola injugable.

Por ejemplo, en el *Área General*, la bola de un jugador diestro tiene un mal lie. Una *Obstrucción Inamovible* cercana no interferiría con el *Golpe* normalde un jugador diestro, pero interferiría para un *Golpe* de zurdo. El jugador argumenta que va a efectuar el próximo *Golpe* de zurdo y cree que, ya que la *Obstrucción* interfiere con ese *Golpe*, la Regla 16.1b le permite aliviarse.

Sin embargo, como la única razón que tiene el jugador para emplear el *Golpe* de zurdo es evitar el mal *Lie* al tomar alivio, el uso del *Golpe* de zurdo es claramente irrazonable y el jugador no está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.1b (Regla 16.1a(3)).

Los mismos principios se aplicarían para el uso de un *Stance* claramente irrazonable, dirección de juego o la elección de un palo.

16 1a(3)/3 Aplicación de la Regla 16 1a(3) Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en Un Agujero de *Animal*

Al decidir si el alivio debería ser denegado bajo la Regla 16.1a(3) para una bola que reposa bajo tierra en un *agujero de Animal*, la decisión se toma basándose en el *Lie* que la bola tendría a la entrada del agujero en lugar de por la posición de la bola bajo tierra en el agujero.

Por ejemplo, en el *Área General*, la bola de un jugador va a reposar bajo tierra en un agujero hecho por un *Animal*. Un arbusto grande está inmediatamente al lado y sobrevolando la entrada al *agujero de Animal*.

La naturaleza del área a la entrada del *agujero de Animal* es tal que, si el *agujero de Animal* no estuviera allí, sería claramente irrazonable para el jugador ejecutar un *Golpe* a la bola (debido al arbusto que sobrevuela la entrada). En tal situación, el jugador no está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.1b. El jugador debe jugar la bola como reposa o proceder bajo la Regla 19 (Bola Injugable).

Si la bola reposa en un *agujero de Animal*, pero no bajo tierra, el punto de reposo de la bola se usa para determinar si es claramente irrazonable jugar la bola y si se aplica la Regla 16.1a(3). Si la Regla 16.1a(3) no se aplica, el jugador está autorizado a tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b. Los mismos principios se aplicarían a una bola que está bajo tierra en una *Obstrucción Inamovible*.

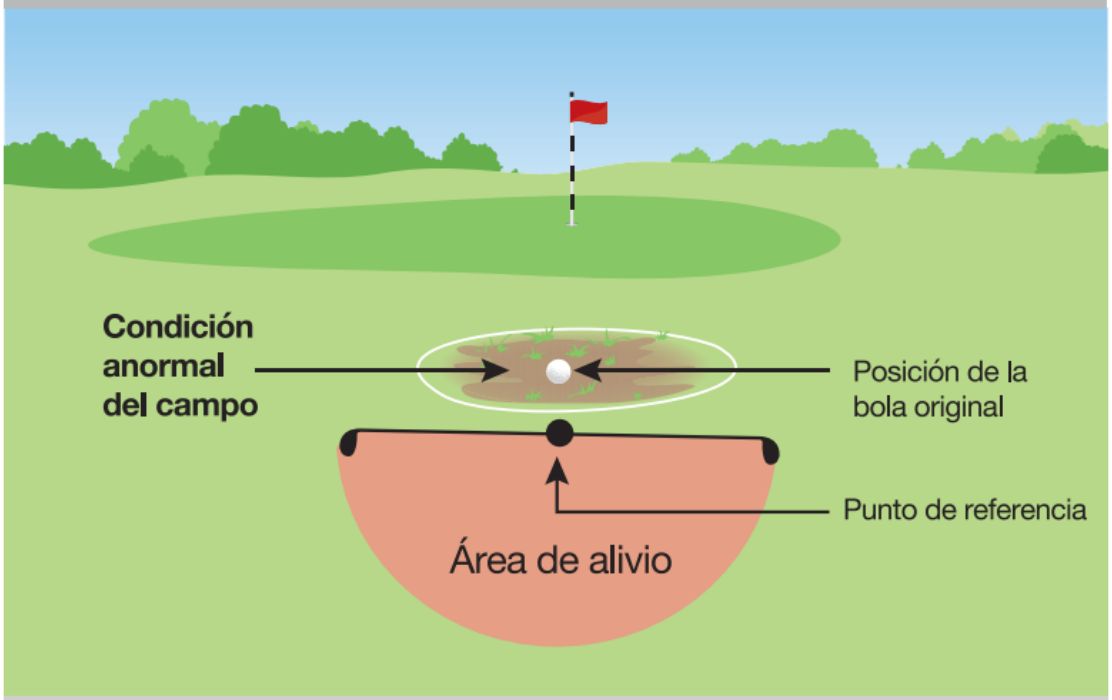
16.1b Alivio para una Bola en *Área General*

Si la bola de un jugador se encuentra en el *Área General* y existe interferencia de una *Condición Anormal del Campo,* el jugador puede aliviarse sin penalización, *dropando* la bola original u otra bola dentro del *Área de Alivio* siguiente (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El *Punto Más Cercano de Alivio Total* en el *Área General*
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - Debe estar en el *Área General*,
    - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
    - Debe existir alivio total de la interferencia de la *Condición Anormal del Campo*.



DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN ÁREA GENERAL



- Alivio sin penalización es permitido cuando la bola está en el área general y hay interferencia por una condición anormal del campo.
- El punto más cercano de alivio total debería ser identificado y una bola debe ser dropeada e ir a reposar dentro del área de alivio.
- El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el área general.
- Cuando se toma alivio, el jugador debe tomar alivio total de toda interferencia por una condición anormal del campo.

Regla 16.1b Interpretaciones:

16.1b/1 Procedimiento de Alivio Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en Una *Condición Anormal del Campo*

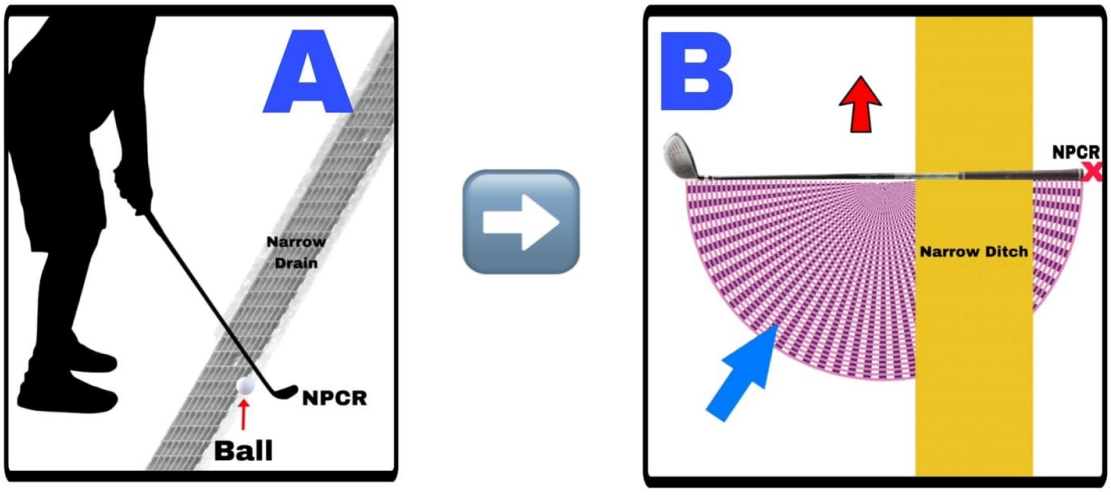
Cuando una bola se encuentra en una *Condición Anormal del Campo* y queda en reposo bajo tierra (y la Regla 16.1a(3) no se aplica), el procedimiento de alivio que se aplica depende de si la bola reposa en el *Área General* (Regla 16.1b), en un *Búnker* (Regla 16.1c), en un *Área de Penalización* (Regla 17.1c) o *Fuera de Límites* (Regla 18.2b).

Ejemplos de si el alivio está permitido y como tomar alivio:

- Una bola entra en un *agujero de Animal* a través de una entrada que está en un *Búnker* próximo a *Green* y queda en reposo debajo del *Green*. Como la bola no está ni en el *Búnker* ni en el *Green*, el alivio se toma bajo la Regla 16.1b para una bola en el *Área General*. El punto de reposo donde la bola reposa en el *agujero de Animal* se usa para

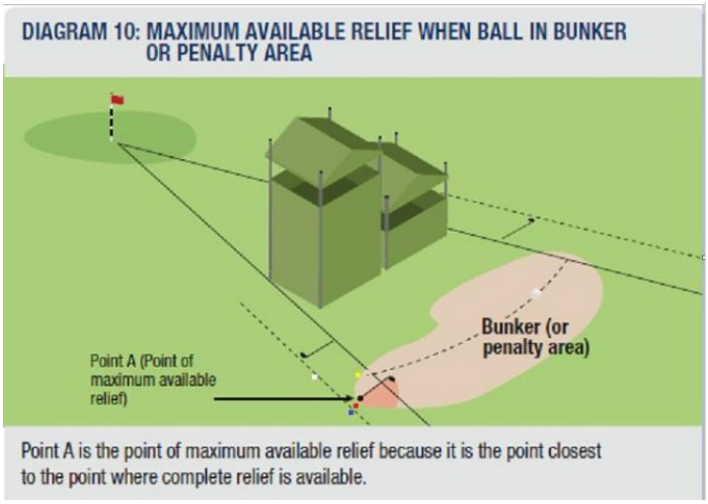
determinar el *punto más cercano de alivio total* y el *Área de Alivio* debe estar en el *Área General.*

- Una bola entra a un *agujero de Animal* a través de una entrada que está en un lugar que está *Fuera de Límites*. Parte del agujero está dentro de límites y en el *Área General*. La bola es encontrada en reposo dentro de los límites del *Campo*, bajo tierra y en el *Área General*. Se toma alivio bajo la Regla 16.1b para una bola en el *Área General*. El punto de reposo de la bola dentro del *agujero de Animal* es usado para determinar el *punto más cercano de alivio total* y el *Área de Alivio* debe estar en el *Área General*.
- Una bola entra en un *agujero de Animal* a través de una entrada que está en el *Área General* pero solo a treinta centímetros de una valla de límites. El *agujero de Animal* tiene una pendiente pronunciada hacia abajo que continua por debajo y atraviesa la valla, por lo que la bola es encontrada en reposo más allá de la línea de límites. Como la bola reposa *Fuera de Límites*, el jugador debe tomar alivio por *Golpe y distancia* añadiendo un *Golpe* de penalización y debe jugar una bola desde donde se efectuó el *Golpe* anterior (Regla 18.2b).
- Una bola podría haber entrado a un *agujero de Animal* a través de una entrada que está en el *Área General* pero que no es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola, que no ha sido encontrada, esté en una *Condición Anormal del Campo*. En esta situación, la bola está *perdida* y el jugador debe tomar alivio por *Golpe y distancia* añadiendo un *Golpe* de penalización y debe jugar una bola desde donde se efectuó el *Golpe* anterior (Regla 18.2b).



16.1c Alivio para una Bola en *Búnker*

Si la bola de un jugador está en un *Búnker* y existe interferencia de una *Condición Anormal del Campo,* el jugador podrá aliviarse sin penalización bajo (1) o con penalización bajo (2):

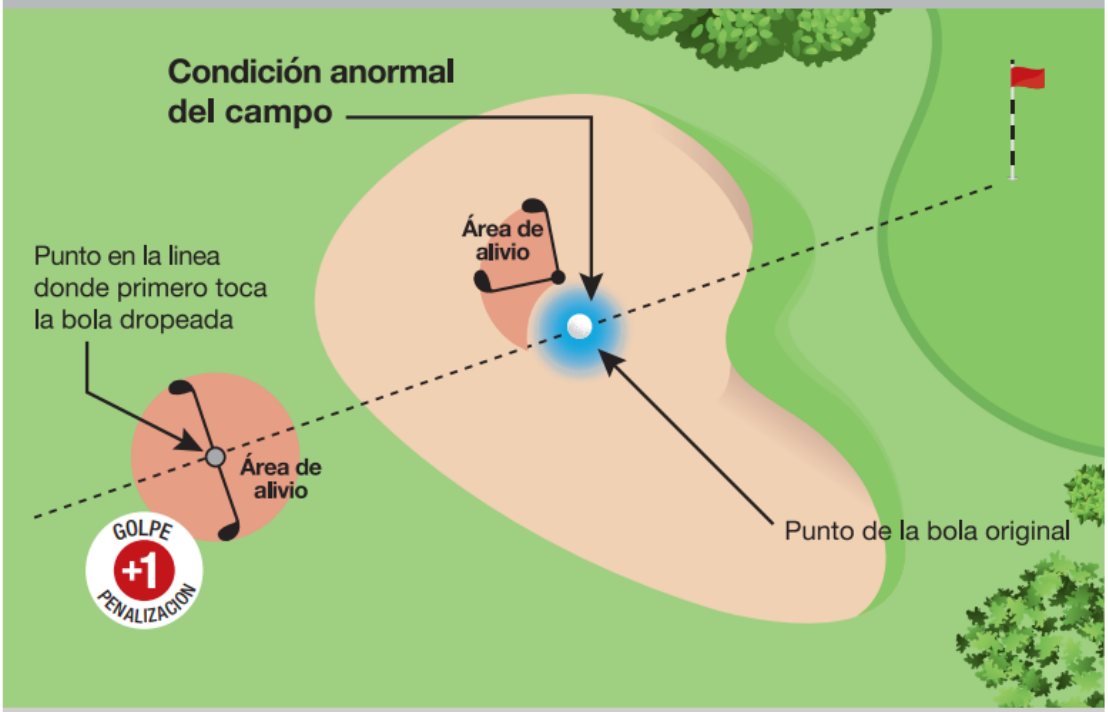


(1) Alivio sin Penalización: Jugando desde el *Búnker*

El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b **excepto** que:

- El *Punto Más Cercano de Alivio Total* y el *Área de Alivio* deben estar en el *Búnker*.
- Si no hay *Punto Más Cercano de Alivio Total*, el jugador puede utilizar el *Punto de Máximo Alivio Disponible* en el *Búnker* como punto de referencia.

DIAGRAMA 16.1c: ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN BUNKER



- El diagrama supone un jugador diestro.
- Cuando hay interferencia por una condición anormal del campo en un bunker, se puede tomar alivio sin penalización en el bunker según la Regla 16.1b, o se puede tomar alivio en linea hacia atrás afuera del bunker, con un golpe de penalización.
- El alivio afuera del bunker se toma dropeando una bola en un punto que mantiene el sitio de la bola original entre el hoyo y ese punto.
- El área de alivio es de la longitud de un palo en cualquier dirección desde el punto donde la bola primero tocó el suelo al ser dropeada.

Regla 16.1c Interpretaciones:

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

Si el jugador toma el máximo alivio disponible todavía tendrá interferencia de la *Condición Anormal del Campo* y puede tomar alivio de nuevo usando el procedimiento de en línea hacía atrás con un *Golpe* de penalización. Si el jugador decide llevarlo a cabo, el punto de referencia para el alivio en línea hacia atrás es donde la bola quedó en reposo después de tomar el máximo alivio disponible.

16 1c/2 Después de Levantar la Bola, el Jugador Puede Cambiar las Opciones de Alivio Antes de Poner Una *Bola en Juego*

Si un jugador levanta su bola para tomar alivio bajo la Regla 16.1c, el jugador no está comprometido con las opciones de alivio previstas en la Regla 16.1c hasta que la bola original esté puesta *en juego* u otra bola *sustituida* bajo esa opción.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio por *Agua Temporal* en un *Búnker* y levanta su bola con la intención de tomar alivio sin penalización dentro del *Búnker* (Regla 16.1c(1)). El jugador entonces se da cuenta que donde la Regla requiere que la bola sea *dropada* en el *Búnker* implicará un *Golpe* muy difícil.

Después de levantar la bola, pero antes de poner una *Bola en Juego*, el jugador puede elegir cualquiera de las dos opciones de la Regla, a pesar de la intención inicial de tomar alivio bajo la Regla 16.1c(1).

(2) Alivio con Penalización: Jugando desde Fuera del *Búnker* (Alivio en Línea Hacia Atrás)

Con **un *Golpe de Penalización*** el jugador el jugador puede dropar la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) fuera de ese búnker, manteniendo el punto de reposo original entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola (sin límite de distancia hacia atrás donde se puede dropar la bola). El punto en la línea donde la bola toca por primera vez el terreno al dropar, crea un área de alivio que tiene la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto, pero con estas limitaciones:

- Límites de la Situación del Área de Alivio:
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de reposo de la bola original, y
  - Puede estar en cualquier área del campo excepto en el mismo búnker, pero
  - Debe estar en la misma área del campo que donde la bola tocó por primera vez cuando fue dropada.

Procedimiento de Alivio en Línea hacia Atrás

El procedimiento de alivio en línea hacia atrás se modifica para establecer que el jugadordebe dropar sobre la línea. El punto en la línea en el que la bola toca por primera vez el suelo cuando se dropa crea un área de alivio, de longitud un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se refleja en los cambios de las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, y en la definición de área de alivio.

Regla 16.1c (2) Aclaraciones:

1. El Punto de Referencia y el *Área de Alivio* para el Alivio en Línea Hacia Atrás Deben Estar Fuera del *Búnker*:

Al tomar alivio en línea hacia atrás de una *Condición Anormal del Campo*, de acuerdo con la Regla 16.1c (2), ambos, el punto de referencia y el *Área de Alivio*, deben estar fuera del *Búnker* en el que la bola original quedó en reposo. (Añadido 01/2021)

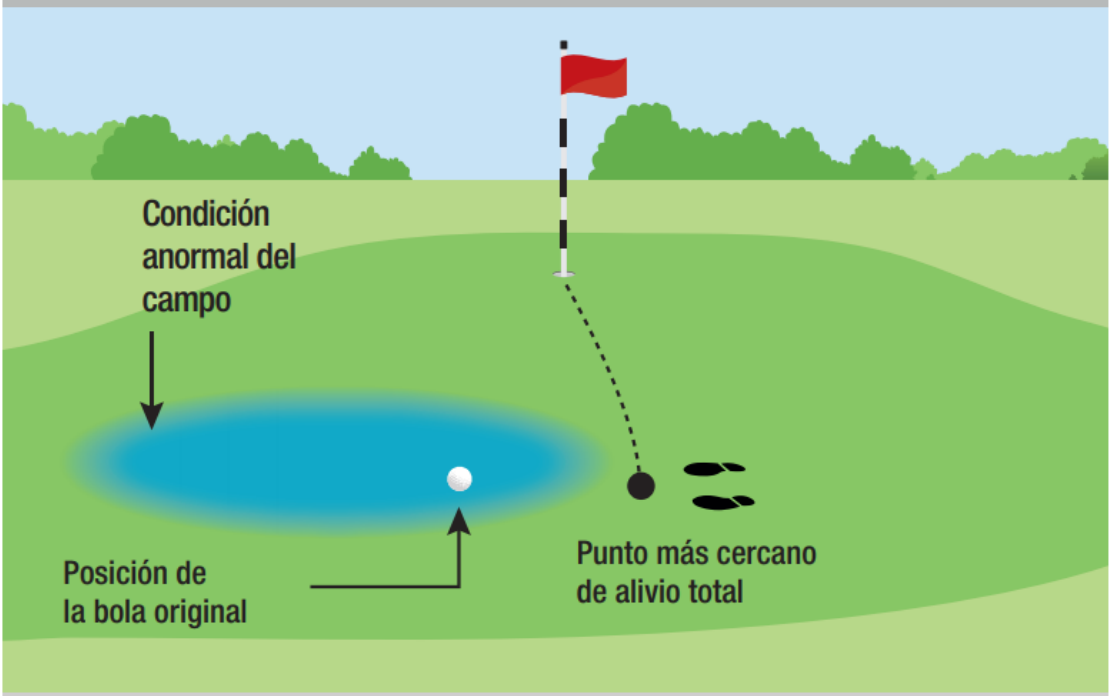
16.1d Alivio para Bola en *Green*

Si la bola de un jugador está en el *Green* y existe interferencia de una *Condición Anormal del Campo,* el jugador podrá aliviarse sin penalización, colocando la bola original u otra bola en el *Punto Más Cercano de Alivio Total,* utilizando los procedimientos para *Reponer* una bola bajo la Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

- El *Punto Más Cercano de Alivio Total* debe estar en el *Green* o en el *Área General*.
- Si no hay un *Punto Más Cercano de Alivio Total,* el jugador puede aún aliviarse sin penalización usando el *Punto de Máximo Alivio Disponible* como punto de referencia, el cual debe estar en el *Green* o en el *Área General.*



DIAGRAMA 16.1d: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO SOBRE EL GREEN



- El diagrama supone un jugador zurdo.
- Cuando una bola esta sobre el green y existe interferencia por una condición anormal del campo, puede tomarse alivio sin penalización colocando una bola sobre el punto más cercano de alivio total.
- El punto más cercano de alivio total debe estar ya sea sobre el green o en el área general.

16.1e Alivio para Bola No Encontrada pero Dentro o Sobre Una *Condición Anormal del Campo*

Si la bola de un jugador no se ha encontrado y es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola fue a reposar dentro o sobre una *Condición Anormal del Campo,* el jugador puede usar esta opción de alivio en lugar de tomar alivio por *Golpe y Distancia:*

- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c, o d, utilizando el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen de la *Condición Anormal del Campo* como el punto de referencia para encontrar el *Punto Más Cercano de Alivio Total*.
- Una vez el jugador ha puesto otra *Bola en Juego* al aliviarse de esta manera:
    - La bola original deja de estar en juego y no debe ser jugada.
    - Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *Campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no *es Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola del jugador quedó en *reposo* dentro o sobre una *Condición Anormal del Campo* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *Golpe y Distancia* bajo la Regla 18.2.

16.1f Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en una *Condición Anormal del Campo*

En cualquiera de estas situaciones, la bola no debe jugarse como reposa**:**

(1) Alivio Cuando la Bola Está en una Zona de Juego Prohibido en Cualquier Parte del Campo Excepto en un Área De Penalización.

Si la bola del jugador está en una *Zona de Juego Prohibido* en o sobre una *Condición Anormal del Campo*, en el *Área General*, en un *Búnker* o en el *Green*:

- *Zona de Juego Prohibido en Área General*: El jugador debe aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b.
- *Zona de Juego Prohibido en Búnker*: EL jugador debe aliviarse sin penalización o con penalización bajo la Regla 16.1c (1) o (2).
- *Zona de Juego Prohibido en Green:* El jugador debe aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1d.

(2) Alivio Cuando la Zona de Juego Prohibido Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en Cualquier Parte del Campo Excepto en un Área de Penalización.

Si la bola de un jugador reposa fuera de una *Zona de Juego Prohibido* y está en el *Área General*, en un *Búnker* o en el *Green* y una *Zona de Juego Prohibido* (tanto en una *Condición Anormal del Campo* como en un *Área de Penalización*) interfiere con el área del *Stance* o del *swing* pretendido por el jugador, el jugador debe:

- Aliviarse, si está permitido, bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola reposa en el *Área General*, en un *Búnker* o en el *Green*, o
- Aliviarse por bola injugable bajo la Regla 19.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *Zona de Juego Prohibido* para una bola en un *Área de Penalización*, ver Regla 17.1e.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.1: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Q.594 Un jugador puede tomar alivio de la *Línea de Juego* del *Agua Temporal* en el *Green* si tiene la intención de lanzar su bola desde cerca del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1a (1).

Q.611 Un jugador puede tomar alivio de un *Hoyo* hecho por un *Animal* en un búnker, pero no en un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.1a (2).

174 A right-handed player's ball is so close to a boundary object that their only reasonable stroke is to play towards the hole with a left-handed swing. In preparing for this left-handed stroke, the player realises that there is interference to their *Stance* by an abnormal course condition. They may take relief from the path and then choose whether to play their stroke right-handed or left-handed. True or False?

174 Answer: True. Interpretation 16.1a(3)/1.

174 Note: In some situations a player may have to adopt an abnormal swing, *Stance* or direction of play in playing their ball to accommodate a given situation. If the abnormal stroke is not clearly unreasonable given the circum*Stance*s, the player is permitted to take free relief under Rule 16.1.

***Condiciones Anormales del Campo* - R 16.1**







NOTAS: *CONDICIÓN ANORMALDEL CAMPO*

En el *Área General* las *s* pueden interferir en el juego, como por ejemplo

- Agujeros de *Animales*
- *Agua Temporal*
- *Terreno en Reparación*
- También incluye *Obtrucción Inamovible* (ej. Caminos para coches)



Condición Anormal del Campo

NOTAS: ***Condición Anormal del Campo***

Es un término genérico para cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- *Agujero de Animal*,
- *Terreno en Reparación*,
- *OI*, o
- *Agua Temporal*

Condición Anormal del Campos (Incluyendo *OI*) – R 16





NOTAS: *Condición Anormal del Campos* (Incluyendo *OI*) – R 16

- Como aspersores o *Agua Temporal*
- Estas condiciones no se consideran parte del desafío de jugar el *Campo*
- Se permite el alivio sin penalización si tienes interferencia

***Condición Anormal del Campos* (Incluyendo *OI*) – R 16.1**

- Interferencia
- Existe cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple
  - La bola toca o está en o sobre
  - Físicamente interfiere con el área de *swing* o colocación pretendida
  - Sólo en el *Green*, interviene en la *Línea de Juego*

NOTAS: *Condición Anormal del Campos* (Incluyendo *OI*) – R 16

Significado de interferencia:

- Existe cuando se cumple cualquiera de estas circunstancias: la bola toca o está en o sobre la condición, la condición interfiere físicamente con el área de *swing* o colocación pretendida
- Sólo cuando la bola está en el *Green* existe interferencia en la *Línea de Juego*
- Interferencia mental no es interferencia bajo esta R

***Condición Anormal del Campos* (Incluyendo *OI*) – R 16.1**

- Se permite el alivio en cualquier lugar **excepto** en un *Área de Penalización*
- La condición debe estar en el *Campo* (no *Fuera de Límites*)
- La bola debe estar en el *Campo*, excepto en *Área de Penalización*
- **No** hay alivio cuando es claramente irrazonable

NOTAS: *Condición Anormal del Campos* (Incluyendo *OI*) – R 16

- Se permite el alivio en cualquier lugar del *Campo* excepto cuando la bola reposa en un *Área de Penalización*
- La condición debe estar en el *Campo* (no *Fuera de Límites*)
- La bola debe estar en el *Campo* peno no en un *Área de Penalización* – Se aplica la R 17
- No se permite el Alivio cuando es claramente irrazonable jugar la bola
- No se puede usar la condición como excusa para obtener alivio sin penalización cuando es irrazonable jugar la bola debido a algo diferente de la condición o por jugar un *Golpe* o dirección de juego anormal

Agujero de Animal

NOTAS: *Agujero de Animal*

Cualquier agujero excavado por un *Animal*, pero no agujeros hechos por gusanos o insectos. Incluye perros, conejos, tejones, etc.

El término *Agujero de Animal* incluye:

- El material o tierra suelta que el *Animal* ha sacado del agujero
- Cualquier senda o desgaste en el suelo que lleva al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o Alterada como resultado de excavar el *Animal* bajo el terreno.



Terreno en Reparación



NOTAS: *Terreno en Reparación*

Cualquier parte del *Campo* que el *Comité* define como *Terreno en Reparación* (sea marcándolo o de otra manera)

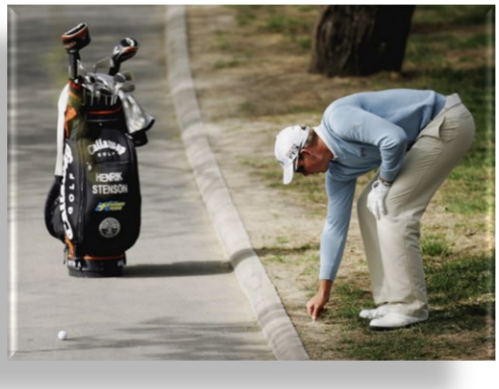
Terreno en Reparación también incluye las cosas siguientes, incluso si el *Comité* no las ha definido como tal:

- Cualquier agujero hecho por el *Comité* o el equipo de mantenimiento en
  - La preparación del *Campo* o
  - En el mantenimiento del *Campo* (tal como un agujero hecho al quitar tepes o una raíz de un árbol o instalando tuberías, pero no agujeros de aireación)
- Hierba cortada, hojas y cualquier otro material apilado para ser quitado Posteriormente.

El límite del *Terreno en Reparación* debería ser definido con estacas, líneas o ***elementos*** físicos

Obstrucciones Inamovibles

- Bancos fijos
- Refugios contra la lluvia
- Fuentes de agua
- Caminos y carreteras artificiales





NOTAS: ***Obstrucciones Inamovibles***

Podemos tener interferencia de *Obtrucción Inamovible* tales como:

- Caminos y carreteras, etc.
- Tapas de aspersores
- Bancos
- Lavabos
- Fuentes de agua

Obstrucciones Inamovibles



NOTAS: *Obstrucciones Inamovibles*

Cualquier Obstrucción que:

- No pueda ser movida sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la Obstrucción o el Campo, y
- Si no es así no cumple la definición de Obstrucción Movible
- Ejemplos de Obstrucciones incluyen, un camino de coches de golf, refugios, aspersores, cajas de control de riego

Alivio de la Bola en el *Área General*

- Dropa la bola sin penalización
- Punto de referencia = punto más cercano de alivio completo en el *Área General*
- La longitud de un palo, pero:
  - Debe estar dentro del *Área General*
  - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
  - Alivio completo
- Punto más próximo de completo alivio, no el que más te guste

NOTAS: Alivio

El procedimiento para el alivio es el mismo para todas las *Condición Anormal del Campos* como para las *OI*.

- La clave es establecer el punto más cercano de alivio completo
- Dropa la bola dentro de un palo de longitud desde este punto en el *Área de Alivio*



Agua Temporal

NOTAS: *Agua Temporal*

Cualquier acumulación temporal del agua en la superficie del terreno

(tal como charcos de lluvia o riego o agua que sobresale de un obstáculo de agua) siempre que:

- No esté en un *Área de Penalización*, y
- Se vea antes o después de que el jugador tome su colocación (sin apretar excesivamente hacia abajo con sus pies)

No es suficiente que el agua sea momentáneamente visible cuando el jugador pisa el suelo; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de tomar la colocación

Pero:

- El rocío y la escarcha no son *Agua Temporal*
- La nieve y el hielo natural en el terreno, excepto la escarcha, son *Agua Temporal* o *IS*, a elección del jugador

El hielo fabricado es una *Obstrucción*

Interferencia de una *Condición Anormal del Campo*

R 16.1a

Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

- La bola del jugador toca o está en o sobre una *Condición Anormal del Campo*,
- Una *Condición Anormal del Campo* interfiere físicamente en el área del *Stance* o del swing pretendidos por el jugador, o
- Solo cuando la bola está en el *Green*, una *Condición Anormal del Campo* que está dentro o fuera del *Green* interviene en la *Línea de Juego*.

Si la *Condición Anormal del Campo* está suficientemente cerca como para distraer al jugador, pero no se cumple alguno de estos requerimientos, no hay interferencia bajo esta R.

Q.96 La bola de un jugador está en un agujero de una chuleta en el *Área General*. Al ampliar su tipo de *Stance* uno de los pies del jugador tocaría un camino de carros. Esto permite que el jugador tome alivio sin penalización del camino, una *OI*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1a (3).

Nota: No se permite el alivio cuando sólo existe interferencia porque un jugador elige un palo, tipo de *Stance* o *swing* o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

Q.147 La bola de un jugador se encuentra en un *Hoyo* de *Animal* en medio de un arbusto grueso y espinoso, lo que hace que el jugador no pueda realizar ningún tipo de *Golpe* para jugarlo. El jugador puede tomar alivio dropando otra bola dentro de la longitud de un palo del *Punto Más Cercano de AlivioTotal* del *Hoyo* del *Animal*, no más cerca del *Hoyo* en el *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1a (3).

Nota: No hay alivio bajo la R 16.1:

Cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable, debido a algo diferente a la *Condición Anormal del Campo* (como, cuando un jugador se encuentra dentro de *Agua Temporal* o sobre una *Obtrucción Inamovible* pero sería incapaz de ejecutar un *Golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto).

Q.200 Un jugador puede aliviarse si su bola cae en un *Hoyo* del cual se ha eliminado recientemente una estaca que indicaba distancia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

Q.203 La bola de un jugador se apoya en el tronco de un árbol, lo que le impide realizar cualquier tipo de *Golpe* para jugar a diestras. Al tomar una colocación para jugar a zuedas el árbol aún bloquearía su *Golpe*, pero parte de su posición sería *Agua Temporal*, por lo que pueden tomar alivio sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1a (3).

Q.529 La bola de un jugador se encuentra fuera de un área marcada como *Terreno en Reparación* (GUR), pero una rama que cuelga de un árbol enraizado en el GUR interfiere con su área pretendida de *Stance*. El jugador puede tomar alivio sin penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

Q.622 Un jugador puede tomar alivio de *Terreno en Reparación* si al tomar su *Stance* o al realizar un *Golpe* puede dañar el nido de un pájaro que está cerca de donde se encuentra su bola. ¿Verdadero o falso?

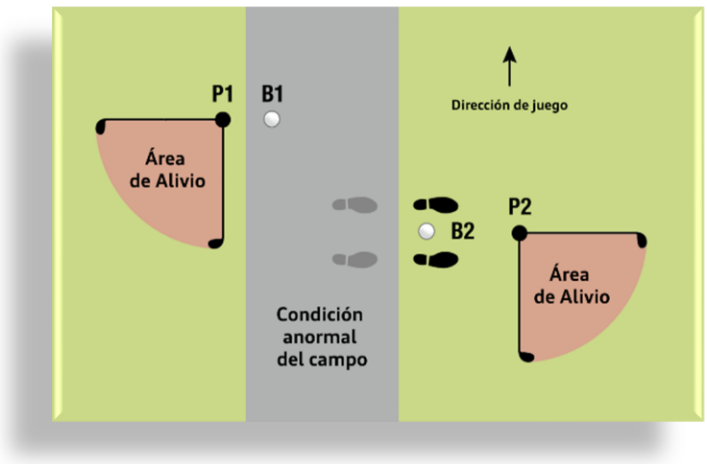
Respuesta: Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación*, R 2.3 y R 16.1a.

Nota: El *Terreno en Reparación* incluye hábitats de *Animales* si podrían dañarse por el *Golpe* o el *Stance* pretendido de un jugador.

***Condición Anormal del Campos* - R 16.1**

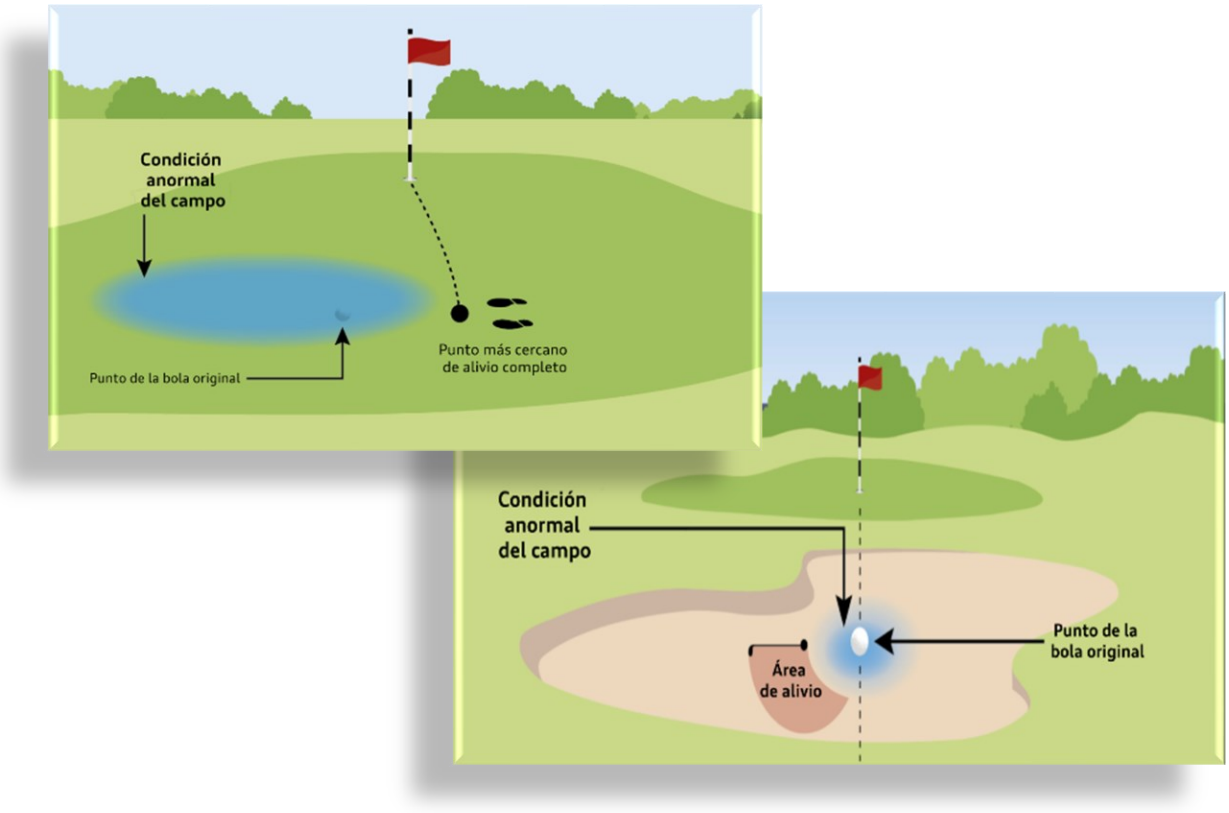
Alivio para la Bola en el *Área General*

- Se dropa la bola sin penalización
- Punto de referencia = punto más cercano de alivio en el *Área General*
- Longitud de un palo (palo más largo excepto el putter) pero:
  - Debe ser en el *Área General*
  - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
  - Alivio completo
  - *Punto Más Cercano de AlivioTotal* , ¡no el **que nos guste mas!**



NOTAS Diagrama:

- El punto más cercano de alivio completo se establece para B1 (bola en *Condición Anormal del Campo*, tal como camino de coches)
- P1 = este es el punto más cercano al punto original de la bola, pero no más cerca del *Hoyo*
- Recuerda es el punto más cercano pero no el que más te gusta al lado de la calle (puede llevarte al rough, no siempre a la zona de hierba segada al ras)
- B2 = el jugador esta con los pies en la condición anormal, por tanto tiene interferencia.
- P2 = es el punto más cercano de donde la bola reposa que permite al jugador alivio de la condición (al otro lado estaría mucho más lejos)



NOTAS: *Punto Más Cercano de AlivioTotal* – Diagrama

- Es el punto de referencia para aliviarse sin penalización de una *Condición Anormal del Campo* (R 16.1), condición de *Animal* peligroso (R 16.2), *Greene Equivocado* (R 13.1) o *Zona de Juego Prohibido* (R 16.1f, 17.1e).
- Es el punto estimado donde la bola reposaría que está:
  - Más cercano al punto original de la bola, pero no más cerca del *Hoyo* que dicho punto,
  - En el *Área del Campo* requerida, y
  - Donde la condición no interfiere con el *Golpe* que el jugador hubiera hecho desde el punto original si la condición no estuviera allí.
  - El jugador debe seleccionar el palo, colocación, *swing* y *Línea de Juego* que habría usado para ese *Golpe*.

Alivio para una bola en *Área General* – R 16.1

- Dropando una bola en el *Área de Alivio*
- Punto de referencia: *Punto Más Cercano de AlivioTotal*
- Tamaño del *Área de Alivio*: la longitud de un palo
  - Debe estar en el *Área General*
  - No más cerca del *Hoyo que el punto de referencia*
  - Alivio total de la interferencia

Q.99 Un jugador puede *Dropar* una bola en un lugar favorable en un *Área de Penalización* cuando toma alivio para su bola que se encuentra en *Agua Temporal* en el *Área General*, siempre que caiga dentro de un palo de longitud del punto de referencia, no más cerca del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1b.

Nota: Al tomar alivio para una bola en el *Área General*, se debe *Dropar* la bola original u otra bola en el *Área General*.

Q.401 Cuando la bola de un jugador se encuentra en *Agua Temporal*, pueden elegir en qué lado de la *Condición Anormal del Campo* tomará alivio. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición del *Punto Más Cercano de AlivioTotal* y R 16.1b.

Nota: Si la bola de un jugador se encuentra en el *Área General* y existe interferencia de una *Condición Anormal del Campo*, el jugador puede aliviarse sin penalización, dropando la bola original u otra bola dentro del *Área de Alivio* siguiente (ver R 14.3)

Q.646 Al tomar alivio de un *Agua Temporal*, no se puede *Dropar* en la calle si tu bola estaba en rough, incluso si este es el *Punto Más Cercano de AlivioTotal*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1b y Definición del *Área General*.

82. Una rama de un arbusto muerto enraizado en un área definida como *Terreno en Reparación* interfiere con el swing de un jugador cuya bola está fuera del *Terreno en Reparación* en el *Área General*. Al jugador se le permite el alivio sin penalización.

Verdadero. Definición de *Terreno en Reparación* y R 16.1b

Condición Anormal del Campos **– R 16.1**

Alivio para una Bola en *Búnker*

- Se dropa la bola sin penalización
- Punto de referencia = *Punto Más Cercano de AlivioTotal* en el *Búnker*
- Un palo de longitud, pero:
  - Debe estar en el *Búnker*
  - No mas cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
  - Alivio total

NOTAS: Alivio para Bola en *Búnker*

- Igual que en el *Área General*
- Pero la bola se DEBE *DROPAR* EN EL *BÚNKER*

Alivio para una bola en *Búnker* – R 16.1

- *Dropar* una bola en el *Área de Alivio*
- Punto de referencia: *Punto Más Cercano de AlivioTotal* en el *Búnker*
- Si no hay *Punto Más Cercano de AlivioTotal*, *PMADisponible*
- Tamaño del *Área de Alivio*: la longitud de un palo
    - En *Búnker*
    - No más cerca del *Hoyo*

***Agua Temporal* en *Búnker* – R 16.1c**

- Alivio sin penalización
- El Punto de alivio completo más cercano debe estar en el *Búnker*
- Alivio con penalización
    - Hacia atrás en la línea de alivio

NOTAS: *Agua Temporal* en *Búnker*

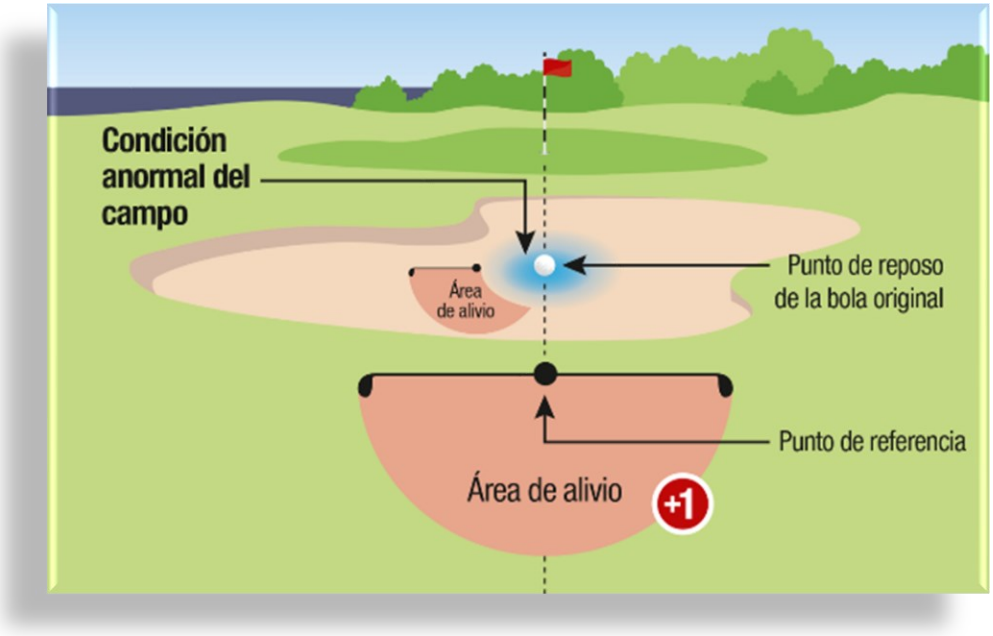
- Situaciones frecuentes quedan cubiertas:
- Si el jugador tiene interferencia por *Agua Temporal*, puede obtener alivio con y sin penalización
- Alivio sin penalización jugando desde el *Búnker* – coge alivio bajo la R 16.1b pero el punto más cercano de completo alivio debe estar en el *Búnker*
- Sino existe dicho punto entonces puede conseguir máximo alivio (ej. los pies pueden estar en el agua, pero la bola fuera de ella) o
- Alivio con penalización jugando desde fuera del *Búnker* – hacia atrás en la línea de alivio
- El siguiente diagrama ilustra sobre esta opción de alivio
- No se debe tocar la arena con el palo inmediatamente delante o detrás de la bola
- No se debe tocar la arena haciendo un *Golpe* de prácticas
- No se debe tocar la arena haciendo el *backswing* para dar el *Golpe*

NOTAS: *Agua Temporal* en *Búnker*

- Para alivio sin penalización, se debe determinar el punto más cercano de alivio completo en el *Búnker* y *Dropar* la bola dentro del *Área de Alivio* de dicho punto.
- Para alivio con penalización, debes elegir un punto de referencia fuera del *Búnker*, hacia atrás en la línea con la bandera y *Dropar* la bola en el *Área de Alivio* con un *Golpe de Penalización*.

NOTAS: Máximo alivio disponible

- No hay un punto en este *Búnker* donde exista alivio total
- Azul oscuro es el *Agua Temporal* más profunda
- Ilustración del *Área de Alivio* – posición de máximo alivio disponible
- Alternativamente, puedes tomar alivio con penalización detrás en la línea, dropando fuera del *Búnker* con un *Golpe de Penalización*



***Condición Anormal del Campos* - R 16.1**

Opción de Alivio con Penalización para Bola en *Búnker*

- Con **un *Golpe de Penalización***, se dropa la bola en un *Área de Alivio* fuera del *Búnker*
- Punto de referencia = punto hacia atrás en línea desde el *Hoyo*
- Una longitud de palo, pero:
  - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
  - En cualquier *Área del Campo*

NOTAS: Opción de Alivio con Penalización para una Bola en *Búnker*

Hay una opción adicional de alivio con CONDICIONES ANORMALES EN EL *CAMPO*)

- Que permite sacar a la bola fuera del *Búnker*
- Pero con el coste de **un *Golpe de Penalización*** – **no** alivio sin penalización
- Se selecciona un punto de referencia hacia atrás en una línea desde el *Hoyo*
- Se dropa dentro de la distancia de un palo de dicho punto
- Puede ser en cualquier parte del *Campo*
- La bola debe reposar en el *Área de Alivio* en la misma *Área del Campo* en que la bola lo tocó al ser *dropada*

Alivio con penalización para una bola en el *Búnker*

- Al seleccionar el punto de referencia, el jugador debería indicarlo con un *Tee* (o un objeto similar)
- Si no selecciona el punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea que está a la misma distancia del *Hoyo* que donde la bola *dropada* tocó por primera vez el terreno
- Puede estar en cualquier *Área del Campo,* pero si hay más de un *Área del Campo* dentro de la longitud de un palo la bola debe quedar en reposo en el mismo *Área del Campo* donde la bola tocó por primera vez el terreno al ser *dropada*
- Si la bola *dropada* no queda en reposo en la misma área, debe volverse a *Dropar*
- No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
- Debe haber alivio total de la interferencia por la condición

Q.181 La bola de un jugador se encuentra en un área grande de *Agua Temporal* en un búnker. No hay ningún lugar libre de *Agua Temporal* que no esté más cerca del *Hoyo*, por lo que deben jugar su bola mientras está en el agua o aliviarse bajo penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1c (1).

Q.515 Un jugador que elige tomar alivio con penalización de un *Golpe* de un búnker inundado puede *Dropar* una bola en la línea de referencia en un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.1c (2).

Q.242 La bola de un jugador se encuentra en un *Hoyo* hecho por un *Animal* justo debajo del borde de un *Búnker*. Pueden aliviarse bajo la penalización de un *Golpe* dejando caer una bola en cualquier lugar dentro de la distancia de un palo del *Punto Más Cercano de AlivioTotal*, no más cerca del agujero. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1c.

Pregunta de Repaso

2. ¿Cual de las siguientes afirmaciones es correcta?

A. No se puede tomar alivio sin penalización del *Agua Temporal* en un *Búnker*
B. Un jugador puede *Dropar* fuera del *Búnker* sin penalización cuando se alivia de *Agua Temporal* en un *Búnker*
C. Un jugador puede *Dropar* fuera del *Búnker*, añadiendo un *Golpe* de Penalización, cuando se alivia de *Agua Temporal* en un *Búnker*

C.- Un jugador puede *Dropar* fuera del *Búnker*, añadiendo un *Golpe* de Penalización, cuando se alivia de *Agua Temporal* en un bunke

***Condición Anormal del Campos*; Alivio para bola en *Green* – R 16.1**

- Coloca una bola
- Punto de referencia: *Punto Más Cercano de AlivioTotal*
- Debe colocarse en el *Green* o en el *Área General*

Punto Más Cercano de AlivioTotal - Green

- Solo cuando la bola está en el *Green*, **también existe** interferencia si hay intervención con la *Línea de Juego*
- El jugador debe establecer el *Punto Más Cercano de AlivioTotal* y colocar la bola en dicho punto



Q.174 Después del daño producido por *Animales*, el personal de mantenimiento ha cubierto una pequeña área de un *Green* con malla de alambre. Los jugadores pueden obtener alivio de la *Línea de Juego* si su bola se encuentra dentro o fuera del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1d.

Q.239 Si una bola reposa sobre un *Green* y hay *Agua Temporal* entre ella y el *Hoyo*, el jugador puede tomar alivio levantando y colocando una bola en el *Punto Más Cercano de AlivioTotal* del *Agua Temporal*, ya sea que esté en el *Green* o fuera del *Green*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.1d.

3.- RULE 16.1d

Temporary water covers the lower half of the putting *Green* where the player's ball lies. The spot of the nearest point of complete relief, where the ball could be positioned so that the player has no interference by the temporary water (complete relief), is several feet off the putting *Green* in light rough (Point A). What is the ruling?

A. The player is not allowed relief in this situation.
B. The original ball or a substituted ball may be placed at Point A.
C. The original ball or a substituted ball may be dropped at Point A.
D. The original ball may be lifted and placed at the nearest point on the putting *Green* that affords maximum available relief.

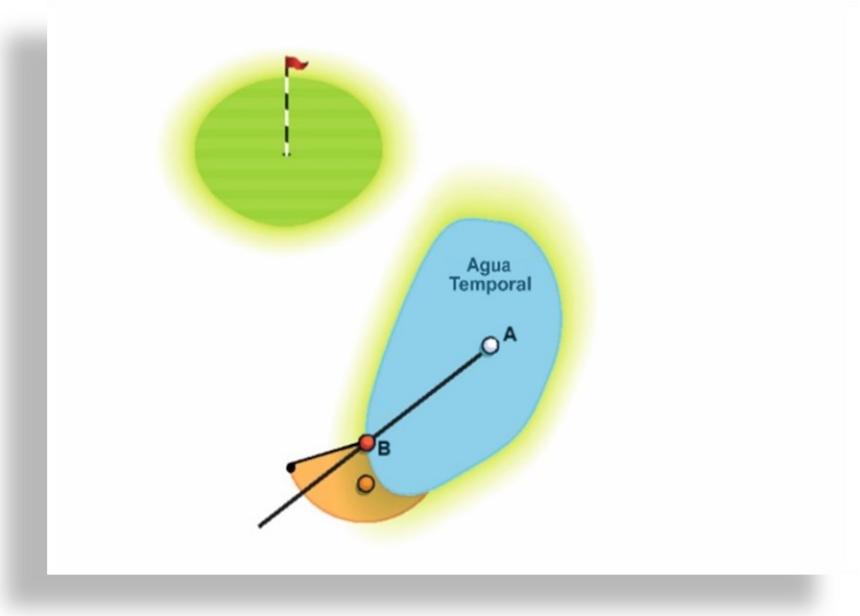
Answer is B. In this situation, complete relief from the temporary water may be found at Point A. If the player takes relief from the temporary water, Rule 16.1d requires that the player place the original ball or a substituted ball at Point A. The Rule also notes that the nearest point of complete relief may be on the putting *Green* or in the general area.

Alivio para bola no encontrada pero dentro o sobre una *Condición Anormal del Campo* – R 16.1

- Debe ser "*CVC*"
- Alivio sin penalización
- Punto Estimado donde la bola cruzó por última vez el margen
- Usa ese punto para determinar el *Punto Más Cercano de AlivioTotal*
- Aplica la R 16.1b, c o d basándose en ese punto

NOTAS Alivio para una bola no encontrada pero dentro o sobre una *Condición Anormal del Campo*

- Deber ser *CVC* que la bola fue a reposar en o sobre la condición (u *OI*)
- Si es conocido, la bola no está Perdida y no es necesario el alivio de *Golpe y Distancia*
- Puedes tomar alivio bajo la R 16.1
- Usa el punto Estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de la condición en al *Campo* como punto de referencia para encontrar el punto de alivio total
- Si no es *CVC*, la bola está perdida si no es encontrada en tres minutos



NOTAS: Bola no encontrada, pero es conocido o es virtualmente cierto que está en una *Condición Anormal del Campo*

- *Bola Perdida* en algún lugar del *Agua Temporal* alrededor del punto A.
- Cruzó por última vez el margen del *Agua Temporal* por el punto B.
- Considerando que reposa en el punto B.
- Alíviate sin penalización basándote en la posición B. Es decir, dropa dentro de la longitud de un palo del *Punto Más Cercano de AlivioTotal*

Q.391 Se conoce o es virtualmente cierto que una bola se ha perdido en una *Condición Anormal del Campo*, pero no se puede encontrar. Si no se ha jugado ninguna *Bola Provisional*, el jugador debe continuar bajo alivio de *Golpe y Distancia*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1e.

Q.513 Después de jugar un *Golpe* sobre los árboles, un jugador asume que su bola debe haberse detenido en un área de *Agua Temporal* que se desborda de un estanque marcado como *Área de Penalización* o que está en el estanque. Deben tomar alivio del *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1e.

Q.420 Un *Comité* ha designado un área de árboles recién plantados como *Zona de Juego Prohibido* . La bola de un jugador ha quedado en el *Área General*, pero en una posición donde las ramas de un árbol enraizado en la *Zona de Juego Prohibido* interfieren con el Movimiento hacia atrás del *Golpe* que les gustaría jugar. Deben ajustar su *Stance* y balancearse para evitar el contacto con las ramas del árbol. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1f.(2)

***Zona de Juego Prohibido* – R 16.1 y 17.1**

- Debe aliviarse sin penalización
  - *Zona de Juego Prohibido* en *Área General*
  - *Zona de Juego Prohibido* en *Búnker*
  - *Zona de Juego Prohibido* en *Green*
- *Zona de Juego Prohibido* en *Área de Penalización*
  - Alivio con penalización bajo la R 17.1

Q.317 Las opciones de alivio de las *Condición Anormal del Campos* son exactamente las mismas que para las *OI*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.1.

<u>Nota:</u> 16.1 *Condición Anormal del Campos* (Incluyendo *OI*)

Q.387 Un jugador puede tomar alivio de los *Objetos Integrantes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1.

Q.392 Las Reglas para *Terreno en Reparación* son las mismas que para una *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Definición de *Condición Anormal del Campo* y R 16.1.





Q.602 Un jugador no puede tomar alivio cuando su bola se encuentra en un agujero que obviamente fue cavado por un perro. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.1 y Definiciones de *Agujero de Animal* y *Animal*.

Nota: Cualquier agujero en el terreno hecho por un *Animal*, **excepto** los hechos por *Animales* que también son definidos como *Impedimentos Sueltos* (tales como gusanos o insectos).

40. RULE 16.1

A *Búnker* is entirely covered with temporary waTer to a shallow depth. The player's ball lies in the *Búnker*. What is the ruling?

A. A ball may be dropped without penalty in a relief area that is one club-length from the point of maximum available relief, not nearer the hole than that point and in the *Búnker*.

B. The original ball must be dropped without penalty in the *Búnker* within one club-length of the spot where the ball lay, but not nearer the hole, on a part of the course that affords maximum available relief from the temporary water.

C. The ball may be lifted and dropped without penalty outside the *Búnker* keeping the point where the ball lay between the hole and the spot where the ball is dropped.

D. The ball may be lifted and dropped with a penalty of two strokes outside the *Búnker* keeping the point where the ball last crossed the edge of the temporary water between the hole and the spot where the ball is dropped.

Answer is A. To obtain relief without penalty from temporary waTer, the ball must be dropped in the *Búnker*. Since the *Búnker* is completely covered with temporary water, complete relief from the condition is not possible and the Rule requires that the ball must be dropped in a relief area referenced to the point of maximum available relief as stated in choice A, Rule 16.1c. Other choices are incorrect (see Rule 16.1c):

B. See choice A for the proper procedure.
C. The ball may not be dropped outside the *Búnker* without penalty.
D. See choice A for the proper procedure and penalty.

45. RULE 16.1

A player's ball is lost in a pump house well that lies in the general area. What is the ruling?

A. A ball must be played with a stroke and di*Stance* penalty under the lost ball Rule.

B. Relief may be taken with a penalty of one stroke under the unplayable ball Rule; the spot where the ball came to rest in the structure must be estimated as the reference point for the purpose of taking Lateral relief (Rule 18.2c).

C. Relief may be taken without penalty under the abnormal course conditions Rule; the spot where the ball came to rest in the structure must be estimated as the reference point for the purpose of taking relief.

D. Relief may be taken without penalty under the abnormal course conditions Rule, using the estimated point where the ball last crossed the edge of the obstruction as the spot of the ball for the purposes of finding the nearest point of complete relief.

Answer is D. Here the player has a choice, see Rule 18.2b Exception. If a ball is lost in an immovable obstruction (e.g. a pump house well), the player may take relief with a penalty of stroke and di*Stance* under the lost ball Rule, Rule 18.2b. Alternatively, the player may take relief without penalty under the abnormal course conditions Rule, Rule 16.1e. If the player decides the latter, relief is taken using the estimated point where the ball last crossed the edge of the abnormal course condition as the spot of the ball for

purposes of finding the nearest point of complete relief, Rule 16.1e. Other choices are incorrect:

A. A ball MAY be played, not MUST be played, under the lost ball Rule.
B. When the ball is lost, the unplayable ball Rule Lateral relief option is not available.
C. 0Where the lost ball came to rest in the obstruction is irrelevant to relief.

16.2 Condición de *Animal* Peligroso

16.2a Cuándo se Permite el Alivio

Existe una "condición de *Animal* peligroso" cuando un *Animal* peligroso (como serpientes venenosas, abejas urticantes, caimanes, hormigas rojas u osos) está cerca de una bola y podría causar daños físicos serios al jugador si tuviera que jugar desde donde reposa la bola.

Un jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.2b por interferencia de una condición de *Animal* peligroso sin importar en qué parte del *Campo* se encuentra la bola.

Un jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.2b por interferencia de una condición de animal peligroso sin importar en qué parte del campo se encuentra la bola.

Esta Regla no se aplica a otras situaciones en el campo que puedan causar daños fisicos (como un cactus).

Regla 16.2a Ter Interpretaciones:

16.2a/1 No Hay Alivio Sin Penalización de Condiciones del *Campo* Peligrosas

Si la bola de un jugador queda en reposo en un punto donde el jugador tiene Interferencia de una planta o arbusto que podría causarle daño físico, como yedra venenosa o un cactus, a pesar de que el jugador pueda estar afrontando circunstancias desafiantes o pueda ser alérgico a una determinada planta, no está autorizado a tomar alivio sin penalización bajo las Reglas.

16.2b Alivio Por Condición de *Animal* Peligroso

Cuando hay interferencia por una condición de *Animal* peligroso:

(1) Cuando La Bola Reposa en Cualquier Sitio Excepto en un *Área de Penalización*

El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola está en el *Área General*, en un *Búnker* o en el *Green.*

(2) Cuando la Bola Reposa en un *Área de Penalización*

El jugador puede aliviarse sin o con penalización:

- Alivio Sin Penalización: Jugar desde Dentro del *Área de Penalización*. El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b, **excepto** que el *Punto Más Cercano de Alivio Total* y el *Área de Alivio* deben estar dentro del *Área de Penalización*
- Alivio Con Penalización: Jugar desde Fuera del *Área de Penalización*
    - El jugador puede aliviarse con penalización bajo la Regla 17.1d.
    - Si hay interferencia de una condición de *Animal* peligroso en la que la bola se jugaría después de aliviarse fuera del *Área de Penalización*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con (1) sin penalización adicional.

(3) No Se Permite el A livio Sin Penalización Cuando Es Claramente Irrazonable.

No hay alivio sin penalización bajo la Regla 16.2b:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable, debido a algo de lo que el jugador no puede aliviarse sin penalización (como cuando el jugador no puede realizar un *golpe* debido a donde reposa la bola en un arbusto).
- Cuando solo existe interferencia porque un jugador elige un palo, tipo de *stance* o swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

A efectos de esta Regla, el *Punto Más Cercano de Alivio Total* significa el punto más cercano (no más cerca del *Hoyo*) en el que no existe la condición de *Animal* peligroso.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.2: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Condición de *Animal* Peligroso

R 16.2a

Una “condición de *Animal* peligroso” existe cuando un *Animal* peligroso (como serpientes venenosas, abejas urticantes, caimanes, hormigas rojas u osos) está cerca de una bola y podría causar daños físicos serios al jugador si tuviera que jugar desde donde reposa la bola.

Condición Peligrosa del *Campo*

Interpretación 16.2a/1

Una condición peligrosa del *Campo* es una planta o arbusto que podría causar daño físico, como una hiedra venenosa o un cactus. Aunque el jugador pueda enfrentar circunstancias difíciles o sea alérgico a una planta determinada, no tiene derecho a aliviarse sin penalización bajo las Reglas

Q.563 La bola de un jugador está rodeada de espinas espinosas de cactus. Hay una cantidad de insectos parecidos a avispas revoloteando alrededor del cactus, de los cuales el jugador puede obtener alivio de una condición de *Animal* peligroso. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.2a.

22 Una "condición de *Animal* peligroso" existe cuando un *Animal* peligroso está cerca de una bola y podría causar lesiones físicas graves al jugador si tuviera que jugar la bola tal como reposa.

Verdadero. R 16.2a

Q.321 Un jugador ve un pequeño cocodrilo saliendo del agua cerca de donde su bola se encuentra en un *Área de Penalización*. Pueden tomar alivio sin penalización utilizando el *Punto Más Cercano de AlivioTotal* en el *Área de Penalización* como su punto de referencia para *Dropar* la bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.2b (2)

21. La bola de un jugador está cerca de un caimán vivo. Tanto la bola del jugador como el caimán se encuentran en un *Área de Penalización*. El jugador puede tomar alivio sin penalización dentro del *Área de Penalización* o alivio con penalización fuera del área de la penalización

Verdadero. R 16.2b (2)

Q.144 Si la bola de un jugador queda en reposo en el *Área General* en una posición en la que cualquier *Animal* está cerca, se puede obtener alivio dropando una bola en el punto de referencia, que es el punto más cercano donde no se molestará al *Animal*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.2.

Nota: Solamente se permite cuando existe una "condición de *Animal* peligroso" (como serpientes venenosas, abejas urticantes, caimanes, hormigas rojas u osos) que está cerca de una bola y podría causar daños físicos serios al jugador si tuviera que jugar desde donde reposa la bola.

16.3 Bola *Empotrada*

16.3a Cuándo se Permite el Alivio

(1) La Bola Tiene Que Estar *Empotrada* en el *Área General*

El alivio está permitido bajo la Regla 16.3b cuando la bola está *Empotrada* en el *Área General.*

- No hay alivio bajo esta Regla si la bola está *Empotrada* en cualquier sitio que no sea el *Área General*.
- **Pero** si la bola está *Empotrada* en el *Green*, el jugador puede *Marcar*la, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto y *Reponer*la en el punto de reposo original (ver Regla 13.1c (2)).

Excepciones – Cuando No Hay Alivio por Bola *Empotrada* en el *Área General*:

El alivio bajo la Regla 16.3b no está permitido cuando:

- La bola está *Empotrada* en arena, sobre una parte del *Área General* que no está cortada a la altura del fairway (calle) o menor, o
- La interferencia de cualquier otra cosa que no sea la bola *Empotrada* hace que el *Golpe* sea claramente irrazonable (como cuando un jugador sería incapaz de ejecutar un *Golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto).

(2) Determinando si la Bola Está *Empotrada*

La bola de un jugador está *Empotrada* sólo si:

- 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.

Si el jugador no puede decir con certeza si la bola está en su propio pique o un pique hecho por otra bola, el jugador puede tratar la bola como *Empotrada* si es razonable concluir, a la vista de la información disponible, que la bola se encuentra en su propio pique.

Una bola no está *Empotrada* si está por debajo del nivel del suelo como resultado de algo diferente al *Golpe* previo del jugador, como cuando:

- La bola está aplastada en el suelo debido a alguien que la ha pisado,
- La bola se empotró directamente en el suelo, sin haber venido por el aire, o
- La bola fue *dropada* al tomar alivio bajo una Regla.

DIAGRAMA 16.3a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EMPOTRADA



Bola está empotrada

Parte de la bola (empotrada en su propio pique) está debajo del nivel del suelo.

Nivel del Suelo



Bola está empotrada

A pesar del hecho de que la bola no está tocando la tierra, parte de la bola (empotrada en su propio pique) está debajo del nivel del suelo.



Bola NO está empotrada

Aun cuando la bola está apoyada en el pasto, el alivio no está disponible porque ninguna parte de la bola está debajo del nivel del suelo.

Regla 16.3a(2) Interpretaciones:

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

Debe ser razonable concluir que la bola está en su propio pique para que el jugador se alivie bajo la Regla 16.3b.

Un ejemplo de cuando es razonable concluir que la bola fue a reposar a su propio pique es cuando un *Golpe* de aproximación del jugador cae sobre terreno blando justo corto de *Green* en el *Área General*. El jugador ve la bola botar hacia delante y entonces volver atrás. Cuando el jugador llega a la bola, ve que está *Empotrada* en el único pique que hay de la zona. Como es razonable concluir que la bola volvió atrás y quedó en su propio pique, el jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.3b.

Sin embargo, si el *Golpe* de un jugador desde el *Área de Salida* cae en el fairway (calle) y bota sobre una colina a una posición donde no pudo ser vista desde el *Área de Salida*, pero es encontrada en un pique, no es razonable concluir que la bola esté *Empotrada* en su propio pique y el jugador no está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.3b

16.3b Alivio por Bola *Empotrada*

Si la bola de un jugador está *Empotrada* en el *Área General* y el alivio está permitido bajo la Regla 16.3a, el jugador puede aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola dentro de esta *Área de Alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia. El punto justo detrás de donde está *Empotrada* la bola.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - Debe estar en el *Área General*, y
    - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia.

Véase Procedimientos de *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo F-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio sólo por bola *Empotrada* en un área cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.3: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

16.3b/1 Tomar Alivio de Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola no Está en el Área General

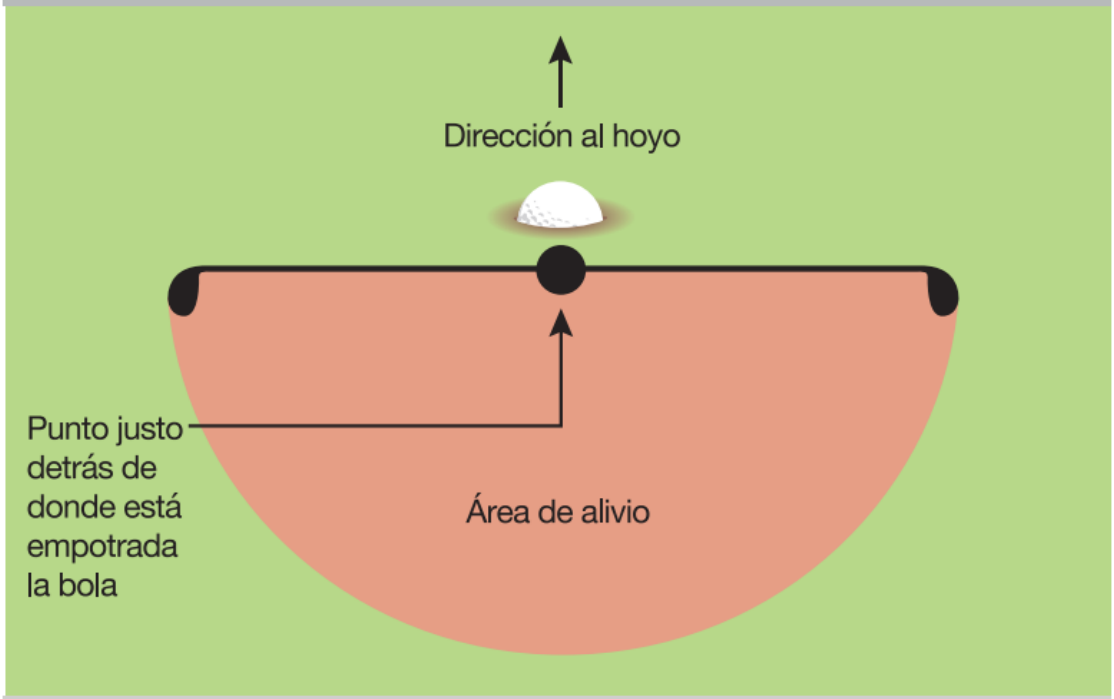
Cuando un jugador está autorizado a tomar el alivio por una bola ***empotrada*** en el ***área general***, hay situaciones en las que el punto inmediatamente detrás de donde la bola está ***empotrada*** no está en el ***área general***.

Cuando esto ocurre, el procedimiento de alivio requiere que el jugador determine el punto más cercano en el ***área general***, y que no esté más cerca del ***hoyo*** que el punto inmediatamente detrás de donde la bola se ***empotró***, este punto se convierte en el punto de referencia para establecer un ***área de alivio*** bajo la ***Regla 16.3b***.

Si bien este punto está normalmente muy cerca del punto detrás del cual se ***empotró*** la bola, podría estar a cierta distancia (como cuando una bola se ***empotra*** justo fuera de un ***área de penalización*** y, basándose en la forma del ***área de penalización***, el jugador necesitaría ir a cierta distancia a la derecha o a la izquierda para encontrar un punto en el ***área general*** que no esté más cerca del ***hoyo***).

Este procedimiento también se aplica cuando una bola está dentro de límites pero está ***empotrada*** justo al lado del ***fuera de límites*** o cuando está ***empotrada*** en la pared o en la cara justo encima de un ***búnker***. (Nuevo)

DIAGRAMA 16.3b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN PARA BOLA EMPOTRADA



- Cuando la bola esta empotrada en área general, puede tomarse alivio sin penalización.
- El punto de referencia para tomar alivio es el sitio en el área general justo detrás de donde la bola esta empotrada.
- El área de alivio tiene un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el área general.
- Una bola debe ser dropeada en y quedar reposando dentro del área de alivio.

Regla 16.3b Aclaraciones:

1. El Jugador No Siempre Está Autorizado para Tomar Alivio de Bola *Empotrada*:

Si la bola de un jugador está *Empotrada* en el *Área General*, pero ni el punto de referencia ni ninguna parte del *Campo* dentro de un palo de longitud del punto de referencia está en el *Área General*, no se le permite al jugador tomar el alivio sin penalización bajo la Regla 16.3b.

Por ejemplo, el alivio sin penalización no está permitido si:

- una bola está *Empotrada* en la base misma del borde, la pared o la cara de un *Búnker*,
- el punto justo detrás de la bola está en el *Búnker* y
- dentro de la longitud de un palo y no más cerca del *Hoyo* desde ese punto de referencia, no hay ninguna parte del *Área de Alivio* que se encuentre en el *Área General*. (Añadido 12/2018)

Q.359 No hay alivio para una bola que está *Empotrada* en arena fuera de la calle. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 16.3a (1).

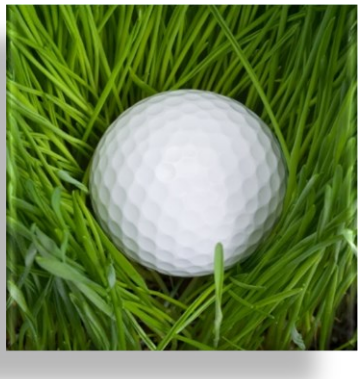
Q.367 Una bola solo está *Empotrada* cuando parte de ella se encuentra debajo del nivel del suelo en su propia marca en un área de césped cortada a la altura de la calle o menos, como resultado del *Golpe* anterior del jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.3a (1).



Bola *Empotrada* – R 16.3

- Dropa la bola sin penalización
- Punto de referencia = punto justo detrás de donde la bola se empotró
- Un palo de longitud pero:
  - Debe estar en el *Área General*
  - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia





Procedimiento de alivio para bola *Empotrada*

- Punto de referencia = punto justo detrás de donde la bola se empotró
- Dropa la bola dentro de un palo de distancia
- El alivio está permitido en el rough siempre que la bola se haya empotrado (se puede por R Local limitar al área de hierba segada a ras)

Bola *Empotrada* – R 16.3

- La bola tiene que estar *Empotrada* en el *Área General*
- Determinando si la bola está *Empotrada*

NOTAS: Bola *Empotrada*

- La bola debe estar *Empotrada* en su propio pique en el *Área General*
- De otra forma no hay alivio
- En el *Green*, la bola puede ser levantada y el pique reparado y la bola repuesta
- No hay alivio cuando la bola está *Empotrada* en arena en el *Área General*
- Parte de la bola debe estar por debajo del nivel del suelo
- Una bola está *Empotrada* si la bola está por debajo del nivel del suelo como resultado de un *Golpe*

Bola *Empotrada* – R 16.3

Cuando está Permitido el Alivio:

- La bola debe estar *Empotrada* en el *Área General*
- Está *Empotrada* en su propio pique después de un *Golpe*
- Parte de la bola está por debajo del nivel del suelo



Q.433 No hay alivio para una bola que se empotra en suelo mojado y fangoso después de ser *dropada* cuando toma alivio bajo una R. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.3a (2).

Q.475 Al tomar alivio del *Agua Temporal*, un jugador determina el *Punto Más Cercano de AlivioTotal* que se encuentra en un área fangosa sin agua superficial. Si su bola se empotra cuando dropa, el jugador puede levantarla, limpiarla y *Dropar*la de nuevo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.3a (2).

Q.518 Una bola está *Empotrada* si está debajo del nivel del suelo en un pique de una bola hecho por un jugador en un grupo anterior. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.3a (2).

84. En el *Área General*, no en arena, un jugador dropa una bola y queda en reposo en su propio pique hecho por el *Golpe* anterior y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo. El jugador tiene alivio bajo la R de bola *Empotrada*.

Falso. R 16.3a (2)

Q.599 Cuando un jugador tiene alivio para una bola *Empotrada* en el *Área General*, debe *Dropar* una bola justo al lado de donde estaba *Empotrada* su bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.3b.

NOTAS: El Diagrama nos enseña como tomar alivio

- Punto de referencia = punto justo detrás de donde la bola está *Empotrada*
- Dropa la bola dentro de la longitud de un palo
- El alivio ahora se extiende a todo el *Área General* (antes era solamente en el área de hierba segada al ras)

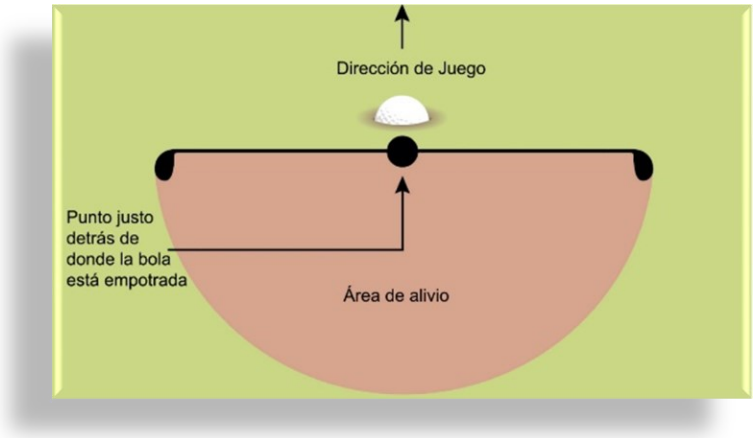
NOTAS: Alivio por Bola *Empotrada*

- Se dropa la bola sin penalización
- El punto de referencia es el punto justo por detrás de donde la bola está *Empotrada*
- Se dropa la bola dentro de la longitud de un palo del punto de referencia
- Debe estar ser en el *Área General*
- No debe estar ser más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia

Bola *Empotrada* – R 16.3

Procedimiento de Alivio

- Dropa la bola original u otra bola sin penalización en el *Área de Alivio*
- Punto de referencia: punto justo de detrás de donde esta *Empotrada* la bola
- Una longitud de palo pero:
  - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
  - Debe estar ser en el *Área General*



Pregunta de Repaso

3. ¿Cuándo se toma alivio de una bola *Empotrada*, el jugador puede *Dropar* la bola dentro de la distancia de un palo del punto justo detrás de donde la bola reposaba?

A. Verdadero

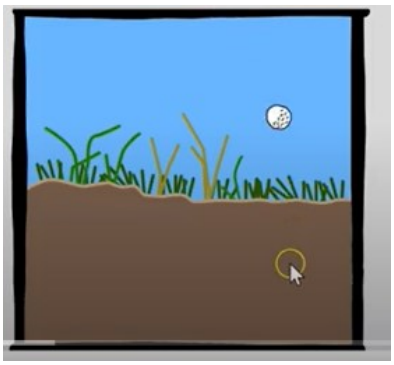
B. Falso

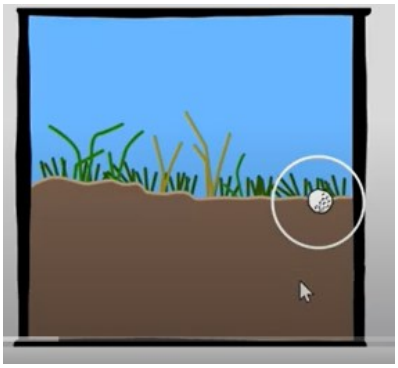


Bola *Empotrada*

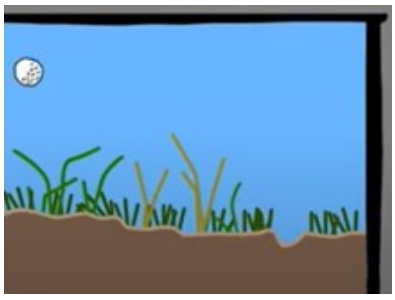
Marta Anduiza (Video) – BOLA *EMPOTRADA*















La primera condición es que esté *Empotrada* en su propio pique

- La bola viene volando y queda *Empotrada* en el terreno en su propio pique.
- En esta otra viñeta, un *Golpe* que queda corto a *Green* y cae en una zona blanda,
- La bola salta hacia delante y gira hacia atrás.
- Ambas bolas en los dos casos han quedado *Empotradas* en su propio pique.

En esta viñeta tenemos un pique.

- La bola que cae queda *Empotrada* en ese pique
- Esta bola no está *Empotrada* en su propio pique.
- No hay alivio sin penalización por bola *Empotrada*
- Si alquien tiene dudas de si su bola ha quedado *Empotrada* en su propio impacto, no es razonable pensar que lo ha hecho en el segundo o tercer bote.







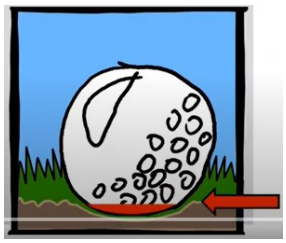
La segunda condición es que el pique haya sido hecho como resultado del *Golpe* anterior del jugador.

- No cumple esta condición una bola que está aplastada por haber sido pisada.
- El jugador procederá reponiendo su bola que ha sido movida
- Ya se explicará como debe hacerlo ya que el *Lie* de la bola ha sido alterado.
- Ni tampoco una bola que está *Empotrada* al ser dropada.
- El jugador tendrá que jugarla como reposa o declararla injugable.



La tercera condición es que tiene que estar *Empotrada* tras venir por el aire.



- En este caso no se cumple la condición ya que es un *Golpe* del jugador pero la bola no ha venido por el aireel pique haya sido hecho como resultado del *Golpe* anterior del jugador



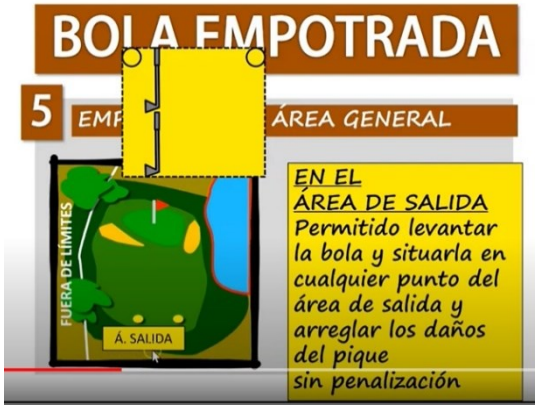


La cuarta condición es que parte de la bola tiene que estar por debajo del nivel del suelo.

- En esta otra viñeta aunque hay hierba entre la bola y el terreno, también parte de la bola está por debajo del nivel de suelo.
- En este caso observamos que toda la bola está por encima del nivel del suelo.
- Esta bola no es una bola *Empotrada*







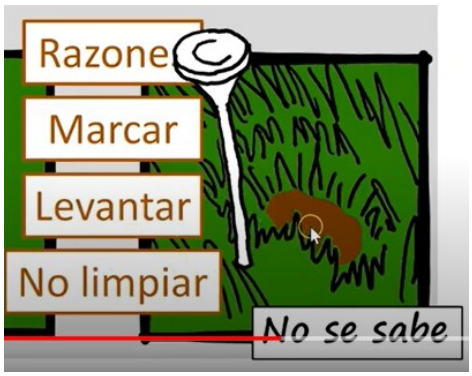


La quinta condición es que la bola tiene que estar *Empotrada* en *Área General*





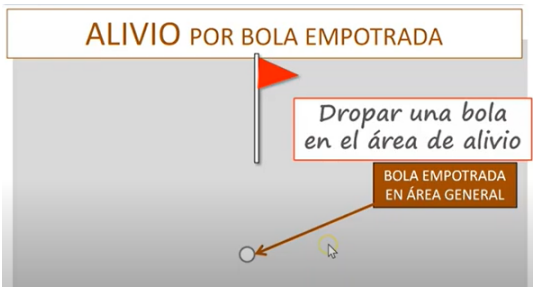




El jugador comprobará si tiene derecho a alivio.

- Si el jugador procede a tomar el alivio porque tiene derecho a hacerlo, no tendrá penalización si no la ha marcado o la ha limpiado.





- Pero si no tiene derecho al alivio o decide no aliviarse tiene un *Golpe* de penalización por no marcar la bola o por limpiarla o por ambas cosas.



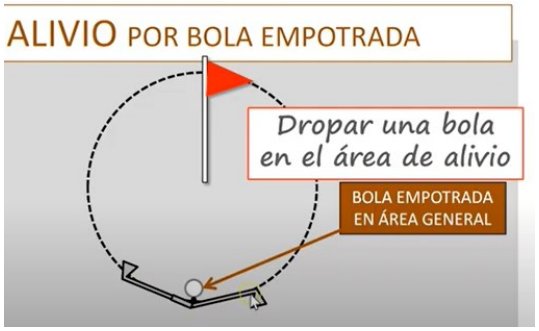
- Recordemos que cuando la bola reposa en *Green* siempre puede levantarla y limpiarla habiéndola marcado previamente.

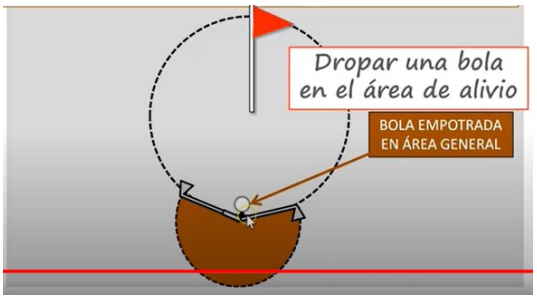
Lo primero que tiene que hacer es marcar el PUNTO DE REFERENCIA QUE TIENE QUE ESTAR EN EL *ÁREA GENERAL*. Inmediatamente detrás de donde reposa la bola.

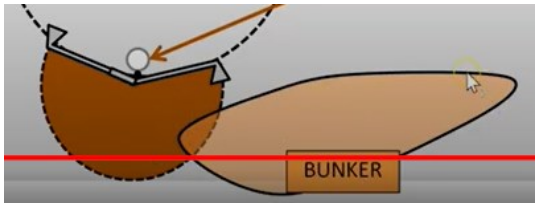
- Medimos la distancia de un palo sin acercarnos al *Hoyo* que nos determina el *Área de Alivio*

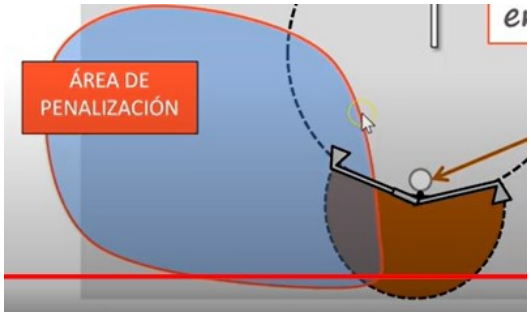
- TANTO EL PUNTO DE REFERENCIA COMO EL *ÁREA DE ALIVIO* TIENEN QUE ESTAR EN *ÁREA GENERAL*.

NOTA SRT: Esta afirmación no es cierta. Ver explicación más adelante. Basta con que el punto de referencia o el *Área de Alivio* estén en *Área General*



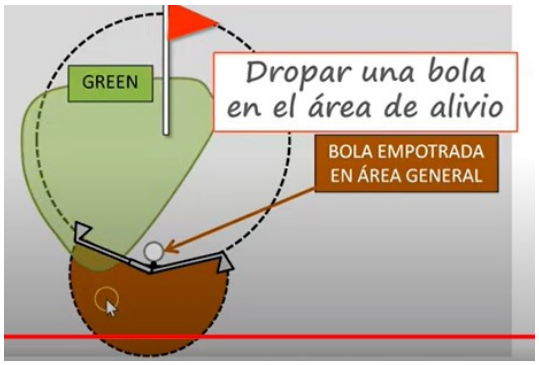


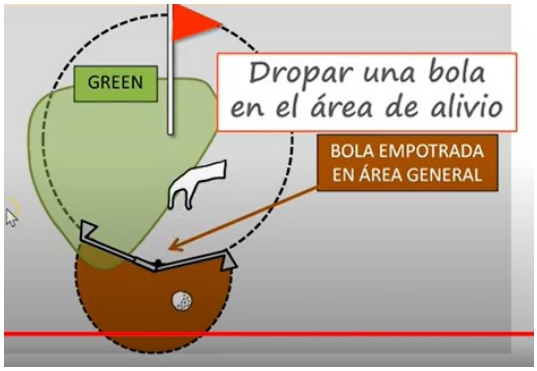




- El *Búnker* no es *Área General* luego el *Área de Alivio* es esa zona excluyendo el trozo del *Búnker*.
- En el caso de que hubiera un *Área de Penalización*, el *Área de Penalización* no es *Área General*, luego el *Área de Alivio* es toda esa zona excluyendo el trozo del *Área de Penalización*.
- En el caso de que hubiera un *Green*, el *Green* no es *Área General*, luego el *Área de Alivio* es toda esa zona excluyendo el trozo del *Green*.

- El jugador dropa la bola en el *Área de Alivio*





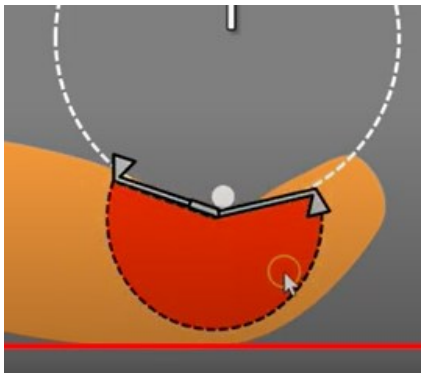


Existen dos situaciones en las que no hay alivio por bola *Empotrada*, aunque se cumplan todas las condicionesl que hemos enumerado.

- Una de ellas es cuando la interferencia por otra cosa hace el *Golpe* irrazonable
- En la viñeta vemos la bola *Empotrada* cumpliendo todas las condiciones anteriores pero la piedra hace que el *Golpe* se irrazonable
- No hay alivio sin penalización.





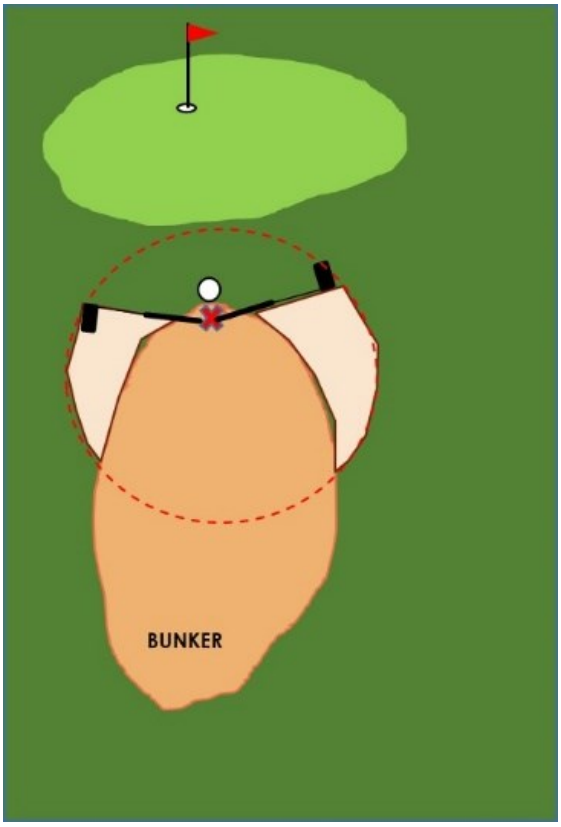


La otra situación en la que no hay alivio sin penalización es en la que vemos la bola *Empotrada*, pero ni el punto de referencia ni el *Área de Alivio* están en área gereral.

- Esta bola está *Empotrada* en *Área General* pero el punto de referencia inmediatamente detrás está en *Búnker*
- Y el *Área de Alivio* está toda ella en *Búnker*
- No hay alivio sin penalizaciónn

Áreas de Alivio

Bola *Empotrada* muy cerca del *Búnker*



La bola se encuentra *Empotrada* en *Área General* en los límites de un *Búnker*.

- El punto de referencia para tomar alivio sin penalización está en la X roja dentro del *Búnker*
    - ¿Es válido o debe estar en *Área General*?
    - La Regla 16.3b no dice en que área ha de estar el punto de referencia
    - ¿Pueden las dos zonas sombreadas a ambos lados del punto de referencia considerarse como *Área de Alivio* al si estar en *Área General*?

16.3b Cómo Aliviarse por Bola *Empotrada*

Si la bola de un jugador está *Empotrada* en el *Área General* y el alivio está permitido bajo la Regla 16.3a, el jugador puede aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola dentro de esta *Área de Alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia. El punto justo detrás de donde está *Empotrada* la bola.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, pero con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - Debe estar en el *Área General*, y
    - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia.

Regla 16.3b Aclaraciones:

1. El Jugador No Siempre Está Autorizado para Tomar Alivio de Bola *Empotrada*:

Si la bola de un jugador está *Empotrada* en el *Área general*, pero ni el punto de referencia ni ninguna parte del *Campo* dentro de un palo de longitud del punto de referencia está en el *Área general*, no se le permite al jugador tomar el alivio sin penalización bajo la Regla 16.3b.

Por ejemplo, el alivio sin penalización no está permitido si:

- una bola está *Empotrada* en la base misma del borde, la pared o la cara de un *Búnker*,
- el punto justo detrás de la bola está en el *Búnker* y dentro de la longitud de un palo y no más cerca del *Hoyo* desde ese punto de referencia, no hay ninguna parte del *Área de alivio* que se encuentre en el *Área general*. (Añadido 12/2018).

De: **Santiago Ruiz Tovar** <santirt@gmail.com>
Date: sáb, 20 nov 2021 a las 17:20
Subject: Una consulta de bola *Empotrada*
To: manuelgmancebo@gmail.com

Estimado y admirado Manuel.
Soy Santi Ruiz *Árbitro* de la gallega. Perdona que te moleste, pero me encantaría que me dieses tu opinión.
Muchas gracias
Saludos

De: **Manuel Mancebo** <manuelgmancebo@gmail.com>
Date: dom, 21 nov 2021 a las 19:50
Subject: Re: Una consulta de bola *Empotrada*
To: Santiago Ruiz Tovar santirt@gmail.com

Buenas tardes, Santiago
En el ejemplo que pones entiendo que hay alivio por bola *Empotrada*, en el área que marcas sombreada en el gráfico.

Hay que tener en cuenta que lo que se pone en la aclaración es un ejemplo, en las condiciones más extremas posibles, donde no puede existir ese alivio:

1) que el punto de referencia esté en el *Búnker* y
2) que no hay posible *Área de Alivio* en el *Área General*.

Si se dan esas dos situaciones, es obvio que el alivio resulta imposible.

Pero el hecho de que el punto de referencia esté en el *Búnker* por sí solo no imposibilita el alivio, sobre todo porque entiendo que más que a la aclaración debemos ir a la regla, donde nos dice que el punto de referencia es "*el punto justo detrás de donde está Empotrada la bola*", sin exigir ninguna otra condición ni ubicación. Luego al definir las *Áreas de Alivio*, sí me especifica siempre qué condiciones debe cumplir ese área.

En mi opinión, es importante leer la primera parte de la aclaración (sin ir todavía al ejemplo, posterior):

"Si la bola de un jugador está Empotrada en el Área General, pero ni el punto de referencia, ni ninguna parte del Campo, dentro de la longitud de un palo del punto de referencia, está en el Área General, el jugador no está autorizado a tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.3b".

Que exija ambas situaciones es claro que significa que si alguna de ellas se produce el alivio es posible. Entiendo que lo importante es que haya un lugar donde *Dropar* la bola en el *Área General*. Si hay *Área de Alivio* en el *Área General*, no hay mucho que discutir, pero si la única parte en el *Área General* es el punto de referencia, entiendo que en dicho punto habrá que *Dropar*, no?.

Es como yo lo veo…
Un abrazo,
Manuel Mancebo

OVIEDO

P.D. anoto tu nº de teléfono, y te facilito el mío para lo que necesites: 619.53.53.93

De: **Santiago Ruiz Tovar** <santirt@gmail.com>
Date: lun, 22 nov 2021 a las 19:48
Subject: Re: Una consulta de bola *Empotrada*
To: Manuel Mancebo <manuelgmancebo@gmail.com>

Buenas tardes Manuel,
Creo que tienes toda la razón y das en el clavo. Gracias por darme tu teléfono, pero no quiero resultar pesado, a veces le doy demasiadas vueltas a las cosas, pero sabes que en el *Campo* se dan todo tipo de situaciones. Respecto a este caso yo diría que el punto de referencia puede estar en cualquier sitio, no ya del *Campo* incluso *Fuera de Límites*, imagina una bola *Empotrada* en la misma línea de *Fuera de Límites* cuyo punto de referencia está justo fuera del *Campo*, pero sí que es posible establecer un *Área de Alivio* en *Área General*. El jugador tendría derecho a alivio.

No sé si recuerdas que nos conocimos en la Zapateira y te comenté lo de bola en *Green* que golpea a una hormiga minúscula, gracias a dios sacaron un modelo de RL con la excepción para no cancelar el *Golpe*. Esto lo demandé desde el 2018 cuando leí las actuales reglas.

Un placer que estés ahí, muchas gracias, un fuerte abrazo.
Santi

16.4 Levantar la Bola para ver si Reposa en una Condición Donde está Permitido el Alivio

Si un jugador cree razonablemente que su bola está en una condición de la que se puede aliviar sin penalización bajo la Reglas 15.2, 16.1 o 16.3, pero no lo puede decidir sin levantar la bola:

- El jugador puede levantar la bola para ver si el alivio está permitido, **pero**:
- Debe *Marcar* la posición de la bola antes de levantarla y no debe limpiarla (excepto en el *Green*) (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener esta creencia razonable (**excepto** en el *Green* donde el jugador puede levantarla según la Regla 13.1b), incurre en **un *Golpe de Penalización*.**

Si se permite el alivio y el jugador lo hace, no hay penalización si no marcó la posición de la bola antes de levantarla o si la limpió.

Si el alivio no está permitido o si lo está y el jugador decide no aliviarse:

- El jugador incurre en **un *Golpe de Penalización*** si no *marcó* el punto de reposo de la bola antes de ser levantada o la limpió no estando permitido, y
- La bola debe *Reponerse* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2)

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 16.4: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Q.355 Si un jugador no puede estar seguro de si su bola está *Empotrada* en su propio pique, puede levantarla, siempre que invite a otro jugador a presenciar el levantamiento y, si la bola no está *Empotrada*, a *Reponer*la. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 16.4.

Q.579 Un jugador no está seguro de si su bola está *Empotrada* en su propio pique en el *Área General*, por lo que levanta la bola para examinar el pique, pero no marca su posición primero. No hay penalización, siempre que la bola esté *Empotrada*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 16.4.

32. RULE 16

Two balls *Lie* adjacent to the edge defining a red penalty area. A's ball is in the general area and B's ball is in the penalty area. Inside the penalty area, there is a large fixed iron stake (immovable obstruction) that interferes with the swing and line of play of each player. Each player takes relief under the abnormal course conditions Rule procedures. A's ball is dropped in and played from the general area and B's ball is dropped in and played from the penalty area. What is the ruling?

A. There is no penalty.
B. A gets a penalty and B gets no penalty.
C. B gets a penalty and A gets no penalty.
D. Both A and B get a penalty.

Answer is C. A (whose ball is not in the penalty area) is allowed relief without penalty under the abnormal course conditions Rule (immovable obstruction) and B (whose ball is in the penalty area) is not allowed relief. If a player's ball lies in the general area, the player is allowed relief without penalty from an immovable obstruction regardless of the location of the obstruction on the course. If a player's ball lies in a penalty area, the player is not allowed relief without penalty from an immovable obstruction, Rule 16.1a(2).

An interesting aspect of this situation is that when B lifted the ball, dropped it and played it, B's procedures will be governed by the penalty area Rule rather than the abnormal course conditions Rule, even though B intended to follow the abnormal course conditions Rule. This is because B had the authority to lift the ball with a penalty of one stroke under the penalty area Rule. That is, the penalty area Rule is the applicable Rule to B's situation and governs what penalties are applied, depending in part on where the ball is eventually dropped and played from.

R16.- Alivio de *CAC* – resumen notas SRT

16.1 *CAC*

16.1.a. Cuando se permite el alivio

(1) Interferencia de una ***CAC***:

- La bola toca o está en o sobre una ***CAC***
- Una ***CAC*** interfiere físicamente en el área del ***Stance*** pretendido o del swing pretendido, o
- Sólo cuando la bola está en ***Green***, una ***CAC*** q está dentro o fuera del ***Green*** interviene en la ***Línea de Juego***.

(2) Se permite el alivio en cualquier parte del ***Campo*** excepto cuando la bola está en un ***ÁrPen***. Sólo se permite el alivio por interferencia de una ***CAC*** bajo la ***R16.1*** cuando:

- La ***CAC*** está en el ***Campo***, (no ***FL***), y
- La bola reposa en cualquier parte del ***Campo***, **excepto en un *ArPen*** (donde sólo puede tomar alivio bajo la ***R17***).

(3) No se permite el alivio cuando es claramente irrazonable jugar la bola.

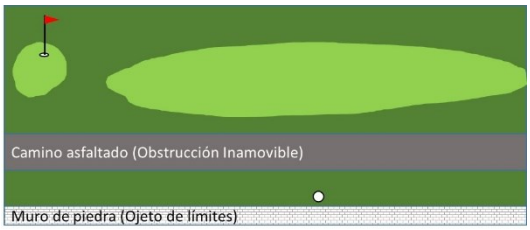
16.1.b Alivio para una Bola en *ArGral*

Si la bola se encuentra en el ***ArGral*** y existe interferencia de una ***CAC***, puede aliviarse sin **Pena**, ***dropando*** dentro del ***ArAli*** siguiente (ver ***R14.3***):

- **PtoRef**: El ***PMCAT*** en el ***ArGral***.
- Tamaño del ***ArAli*** desde el PtoRef: Un palo, pero:
- Limitaciones de la ubicación del ***ÁrAli***:
  - Debe estar en el ***ArGral***,
  - No más cerca del ***Hoyo*** q el **PtoRef**, y
  - Debe existir alivio total de la interferencia de la ***CAC***

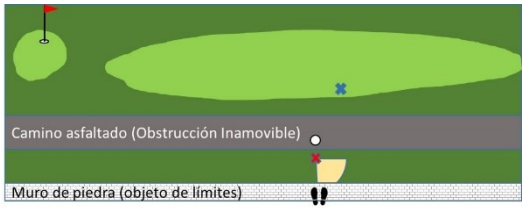
NOTAS SRT:

CASO 1: La bola reposa en rough. El muro le impide al jugador diestro tomar el *Stance*



- No tiene derecho a alivio sin **Pena** pq el muro es un ***Objeto de Límites***
- Siempre puede declarar su ***bola injugable***

CASO 2: La bola reposa en el camino, tiene derecho a alivio sin penalización

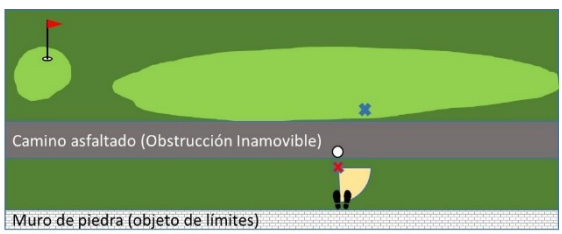


- ¿El ***PMCAT*** está en la X roja? Creo q NO
- La R16.1.b. dice q debe existir alivio total de la interferencia de la ***CAC***.
- El jugador no tiene espacio para establecer un ***ArAli*** de un palo desde el **PtoRef**, el muro de ***FL*** se lo impide, no puede establecer un ***Stance*** que le permita un obtener un alivio total.

- Si fuesen estacas blancas en lugar de un muro, ¿podría el jugador establecer su ***Stance*** fuera del *Campo*,***FL,*** si las estacas blancas no le estorbasen?. Creo que NO
- Dado que no puede establecer un *Área de Alivio* total. ¿Es válida el ***ArAli*** dibujada, más pequeña que un cuarto de círculo? Creo que NO.
- ¿El jugador tiene derecho a establecer como **PtoRef** la cruz azul del otro lado del camino, en calle, donde si obtiene alivio total? Creo que SI

CASO 3: La bola reposa en el camino

- ¿El PMCAT Alivio Total está en la X roja?. Creo que NO



- El jugador no tiene espacio para establecer un ***ArAli*** de un palo desde el **PtoRef**, el muro de ***FL*** se lo impide, no puede establecer un ***Stance*** que le permita obtener un alivio total. Parece q tiene espacio para establecer un ***ArAli*** desde el **PtoRef** pero ese ***ArAli*** no es válida pq con ese *Stance* muy cercano al **PtoRef** no obtiene alivio total, todo ello al margen de q el muro le impida hacer el swing aunque sea un ***Objeto de Límites*** del que no pueda aliviarse

- Creo q el jugador establecerá el ***PtoRef*** del otro lado del camino (x azul) para conseguir un ***ArAli*** que le permita un alivio total incluido su ***Stance.***

16.1.c Alivio para una Bola en *Búnker*

Si la bola está en ***Búnker*** y existe interferencia de una ***CAC***, podrá aliviarse sin **Pena** bajo (1) o con **Pena** bajo (2):

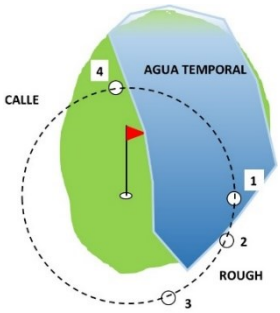
(1) Alivio sin **Pena**: Jugando desde el ***Búnker***. Puede aliviarse sin **Pena** bajo la ***R16.1.b*** excepto q:
- El ***PMCAT*** y el ***ArAli*** deben estar en el ***Búnker***.
- Si no hay ***PMCAT*** en el ***Búnker***, aún puede utilizar el ***PMaxADisp*** en el ***Búnker*** como **PtoRef**.

(2) Alivio con **Pena**: Jugando desde fuera del ***Búnker*** (Alivio en línea hacia atrás). Con **1GP**, ***Dropar*** (ver ***R14.3***) en un ***ArAli*** q está basada en una línea de ref hacia atrás desde el ***Hoyo*** y pasa por el pto de reposo de la bola original:
- **PtoRef**: Un pto en el ***Campo*** elegido por el jugador q está en la línea de ref y está más alejado del ***Hoyo*** q el pto de reposo original (sin límite de distancia hacia atrás en esta línea):
  - Al elegir este **PtoRef**, debería indicarlo usando un objeto (como un **tee**).
  - Si dopa sin haber elegido este pto, el **PtoRef** se considerará como el pto sobre la línea q está a la misma distancia del ***Hoyo*** q donde la bola ***dropada*** tocó por 1ª vez el terreno.
- Tamaño del ***ArAli*** desde el **PtoRef**: La un palo, **pero:**
- Limitaciones de la ubicación del ***ArAli***:
  - No debe estar mas cerca del ***Hoyo*** q el **PtoRef**, y
  - Puede estar en cualquier ***Área del Campo***, **pero**
  - Si hay más de un ***Área del Campo*** dentro de la ***longitud de un palo*** del **PtoRef**, la bola debe quedar en reposo en el ***ArAli*** en la misma ***Área del Campo*** q donde la bola tocó por 1ª vez cuando se ***dropó*** dentro del ***ArAli***.

16.1.d. Alivio para una Bola en *Green*

Si la bola está en el ***Green*** y existe interferencia de una ***CAC*** en el ***Campo***, podrá aliviarse **sin Pena**, colocando una bola en el PMCAT, utilizando los procs para ***reponer*** bajo las ***R14.2b(2) y 14.2e***.

- El ***PMCAT*** debe estar en el ***Green*** o en el ***ArGral***.
- Si no hay un PMCAT, puede aún aliviarse sin ***Pena*** usando el ***PMaxADisp*** como **PtoRef**, el cual debe estar en el ***Green*** o en el ***ArGral***.



NOTAS SRT:

- La bola reposa en ***Green*** en el pto 1 existiendo interferencia por ***Línea de Juego***
- Para obtener alivio ha de buscar el ***PMCAT*** q puede estar fuera del ***Green***
- En el pto 2 no está obteniendo alivio por ***Línea de Juego***
- El pto 4 está más lejos que el pto 3 de donde reposa la bola en el pto 1
- El jugador debe *colocar* la bola en el pto 3 en el rough aunque desde esa posición decida no usar el putter.

16.1.e. Alivio para una Bola No Encontrada pero Dentro o Sobre Una *CAC*

Si la bola no se ha encontrado y es ***COVC*** q reposar dentro o sobre una ***CAC***, puede usar esta opción de alivio en lugar de tomar alivio por ***GyDis***:

- ***R16.1b.c, o d***, utilizando el pto estimado en q cruzó por última vez el margen de la ***CAC*** en el ***Campo*** como el **PtoRef** para encontrar el ***PMCAT***.
- Una vez q ha puesto otra *Bola en Juego* al aliviarse de esta manera:
    - La original ya no está ***en juego*** y no debe jugarse.
    - Esto se cumple incluso si la original es encontrada en el ***Campo*** antes de 3 min de búsqueda (ver ***R6.3b***).

Pero si no es ***COVC*** q quedó en reposo dentro o sobre una ***CAC*** y está ***perdida***, debe tomar alivio por ***GyDis*** bajo la ***R18.2.***

Definición de *Punto de Máximo Alivio Disponible*

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

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

Más cercano al pto de reposo original de la bola, pero no más cerca del ***Hoyo*** q ese pto,

- En el ***Área del Campo*** requerida, y
- Donde la CAC interfiere menos con el ***Golpe*** q habría ejecutado desde el pto de reposo original de la bola si la condición no estuviera ahí.

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

No es necesario q simule ese ***Golpe*** tomando el ***Stance*** y efectuando el **swing** con el palo seleccionado (pero se recomienda q el jugador lo haga normalmente para ayudar a efectuar una estimación precisa).

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

- El 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 ***PMaxADisp*** puede estar en aquella ***Línea de Juego*** en la que la bola pasará por el tramo más corto o menos profundo de ***Agua Temporal***.

16.3- Bola *Empotrada*

16.3.a.Cuándo se Permite el Alivio

(1) Tiene q estar *Empotrada* en el ***ArGral***, alivio permitido bajo la ***R16.3b***

- No hay alivio bajo esta R si está ***Empotrada*** en cualquier sitio que no sea el ***ArGral***.
- Pero si está ***Empotrada*** en ***Green***, puede ***marcarla***, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto y ***reponer*** en el punto de reposo original (ver ***R13.1c(2)***).

Excepciones – Cuándo no hay alivio por Bola *Empotrada* en el *ArGral* : El alivio bajo la ***R16.3b*** no está permitido cuando:

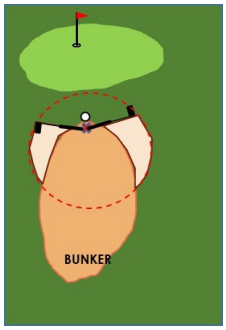
- Está ***Empotrada*** en arena, sobre una parte del ***ArGral*** q no está cortada a la altura del fairway (calle) o menor, o
- Cuando la interferencia de cualquier otra cosa q no sea la bola ***Empotrada*** hace q el ***Golpe*** sea claramente irrazonable.

(2) Determinando si está *Empotrada*. Está ***Empotrada*** solo si:

- Está en su propio pique, hecho como resultado del ***Golpe*** anterior, y
- Parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

No está ***Empotrada*** si está por debajo del nivel del suelo como resultado de algo diferente al ***Golpe*** previo del jugador, como cuando:

- La bola está aplastada en el suelo debido a alguien que la ha pisado,
- La bola se empotró directamente en el suelo, sin haber venido por el aire, o
- La bola fue dropada al tomar alivio bajo una R.

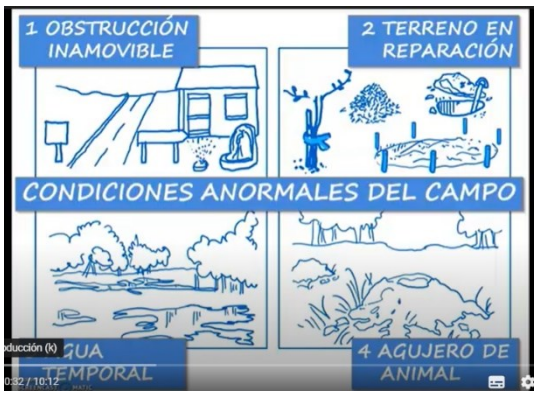


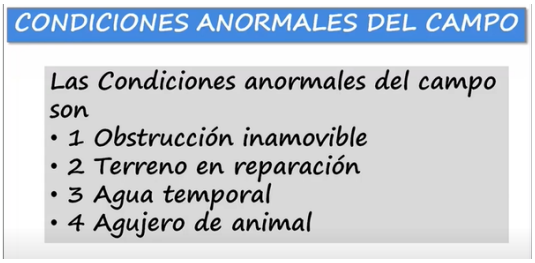
NOTAS SRT:

- La bola se encuentra *Empotrada* en el ArGral en los límites de un ***Búnker***.
- El **PtoRef** para tomar alivio sin Pena está en la X roja dentro del ***Búnker***
    - Este PtoRef es válido, no tiene pq estar en ArGral, la ***R16.3b*** no dice en que área ha de estar el PtoRef
    - Las dos zonas sombreadas a ambos lados del **PtoRef** pueden considerarse como ***ArAli*** al si estar en ***ArGral***
- Si tanto el **PtoRef** y toda el ***ArAli*** no se encuentran en ***ArGral***, no tendría derecho a alivio por ***bola Empotrada***

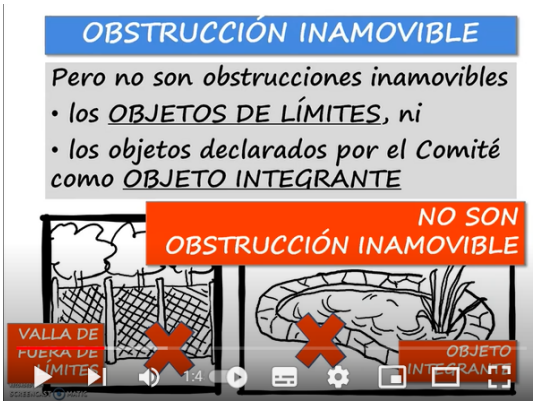
Condiciones Anormales del Campo

Marta Anduiza (Vídeo) – CONDICIONES ANORMALES DEL*CAMPO*













TERRENO EN REPARACIÓN

QUÉ ES

• el terreno así DEFINIDO POR EL COMITÉ (marcándolo o de otra manera, por ejemplo definiéndolo en Regla Local)



TERRENO EN REPARACIÓN

QUÉ ES

• material apilado "para ser retirado"

• aunque no esté marcado

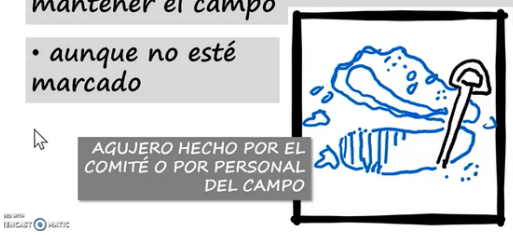


TERRENO EN REPARACIÓN

QUÉ ES

• cualquier AGUJERO hecho por el Comité o personal de mantenimiento al preparar o mantener el campo

• aunque no esté marcado



TERRENO EN REPARACIÓN

QUÉ ES

• cualquier habitat de animal que puede ser dañado (no habitat de gusanos o insectos)

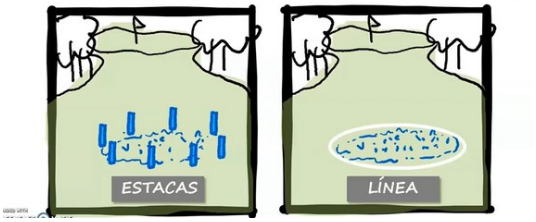
• aunque no esté marcado



TERRENO EN REPARACIÓN

MÁRGENES

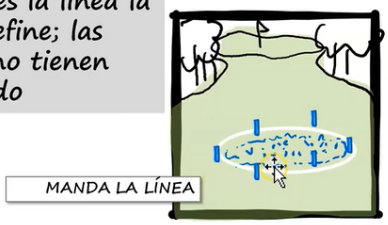
• deberían estar definidos por estacas o línea (estacas azules, línea blanca)



TERRENO EN REPARACIÓN

MÁRGENES

• cuando hay estacas y línea, es la línea la que lo define; las estacas no tienen significado



TERRENO EN REPARACIÓN

MÁRGENES

• las estacas y las líneas están dentro del terreno en reparación

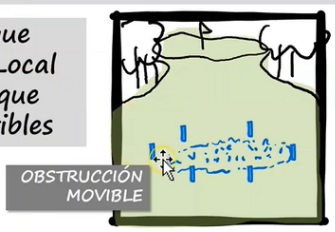


TERRENO EN REPARACIÓN

MÁRGENES

• las estacas son obstrucciones movibles

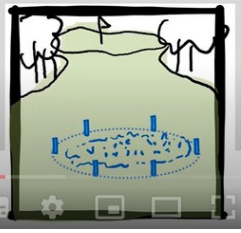
• a no ser que una Regla Local determine que son inamovibles



TERRENO EN REPARACIÓN

QUÉ PARTE ES TERRENO EN REPARACIÓN

• todo el terreno dentro de los márgenes del área definida es terreno en reparación



TERRENO EN REPARACIÓN

QUÉ PARTE ES TERRENO EN REPARACIÓN

• es terreno en reparación cualquier objeto natural en crecimiento o enraizado aunque se extienda por encima del suelo fuera del margen del área definida como terreno en reparación



TERRENO EN REPARACIÓN

QUÉ PARTE ES TERRENO EN REPARACIÓN

• NO es terreno en reparación cualquier parte unida al terreno o por debajo del mismo por fuera del margen del terreno en reparación



TERRENO EN REPARACIÓN

¿Y EL RESTO DE DAÑOS EN EL CAMPO?



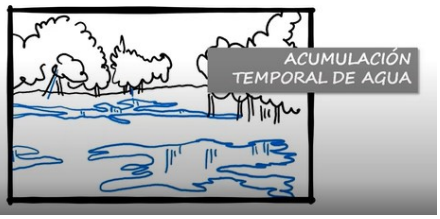
• rodadas de vehículos, alcorques, escorrentías …

• no son condiciones anormales del campo, a no ser que estén marcadas por el Comité o que una Regla Local las defina como tales

• si hay dudas, se juega una segunda bola bajo la Regla 20.1c3

AGUA TEMPORAL

Cualquier ACUMULACIÓN TEMPORAL de agua en la superficie del terreno que cumple los siguientes requisitos:



AGUA TEMPORAL

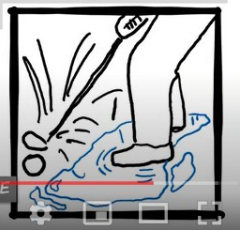
• que NO esté en un ÁREA DE PENALIZACIÓN



AGUA TEMPORAL

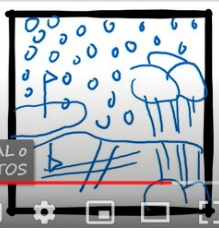
• que el agua "PERMANEZCA VISIBLE" antes o después de que el jugador tome su stance (sin presionar en el suelo)

• no basta con que el terreno esté húmedo, fangoso o blando



AGUA TEMPORAL

La NIEVE y el HIELO NATURAL son agua temporal o impedimentos sueltos, a elección del jugador



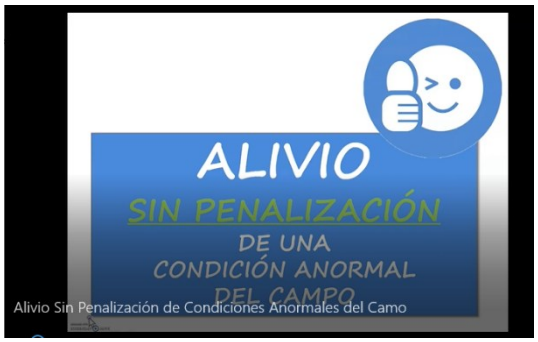


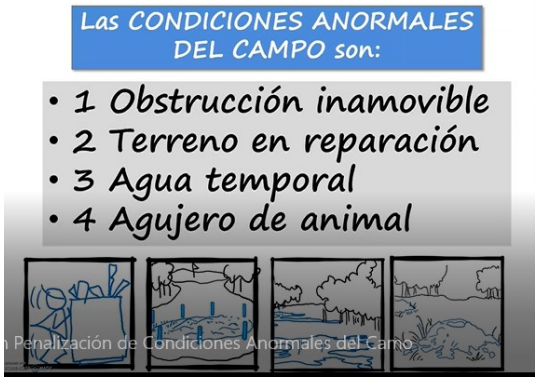


Alivio sin Penalización de una *Condición Anormal del Campo*

Marta Anduiza (Vídeo) – ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE CONDICIONES ANORMALES DEL*CAMPO*

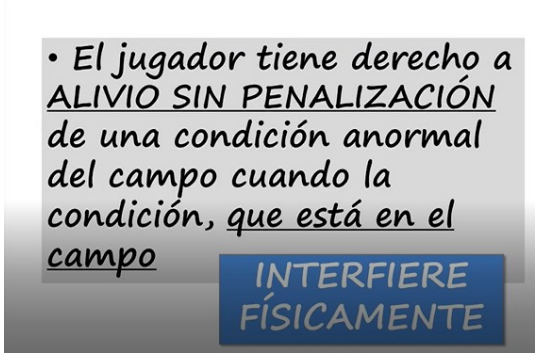
Marta Anduiza (Vídeo) – LOS PUNTOS SOBRE LAS IES. CAPÍTULO 1. ALIVIO DE CONDICIONES ANORMALES DEL*CAMPO*





LAS CONDICIONAES ANORMALES DEL CAMPO SON:

- 1ª Onstrucción Inamovible
- 2ª *Terreno en Reparación*
- 2ª *Agua Temporal*
- 4ª Agujero de *Animal*



El jugador tiene derecho a alivio sin penalización de una *Condición Anormal del Campo* cuando la condición, que tiene que estar en el *Campo*, interfiere físicamente, porque

- La bola TOCA, ESTÁ EN o SOBRE una *Condición Anormal del Campo*
- O porque la *Condición Anormal del Campo* interfiere físicamente en el ÁREA del *STANCE* pretendido (pies y cuerpo)
- O en el área del SWING pretendido por el Jugador



Y también y tiene derecho a alivio, sólo cuando la bola está en *Green*, una *Condición Anormal del Campo* que está dentro o fuera del *Green* INTERFIERE en la *Línea de Juego*



CASOS EN LOS QU EL JUGADOR NO TIENE DERECHOA ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMALE DEL *CAMPO*

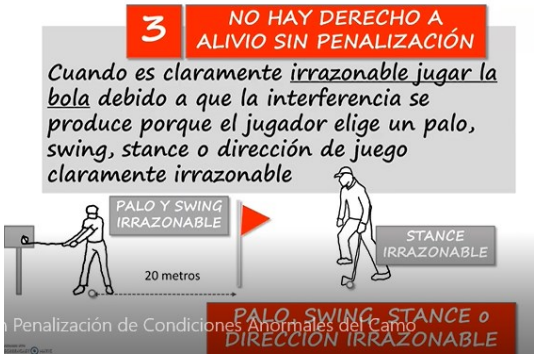


1ª Cuando la bola está en un *Área de Penalización*

- 2ª Cuando es claramente irrazonable jugar la bola debido a algo diferente a la *Condición Anormal del Campo*
  - En este caso la bola está entre las piedras, el jugador tiene interferencia con la *Condición Anormal del Campo*, el cartel, pero es irrazonable jugar



la bola entre las piedras, no podría, luego no tiene derecho a alivio por la interferencia con la *Condición Anormal del Campo*



- 3ª Tampoco cuando es claramente irrazonable jugar la bola debido a quela interferencia se produce porque el Jugador elige un palo, swing, *Stance* o dirección de juego claramente irrazonable.
  - En este caso el Jugador que está a 20m del *Hoyo* elige una madera y un swing completo para realizar el *Golpe*
  - el Jugador toma un *Stance* irrazonable para tener interferencia con la condición



- 4ª No hay derecho a alivio sin penalización si la interferencia sólo se debe a que la condición esté cerca y distrae al Jugador, Interferencia psicológica no existe



- 5ª Y el alivio sin penalización puede estar limitado cuando el *Comité*, mediante Regla Local, prohíbe el alivio si la interferencia se produce solamente con el área de *Stance*
  - Habrá alivio sin penalización si la interferencia se produce cuando la bola está en o cuando existe interferencia con el swing pero no con el *Stance*



PROCEDIMENTO DE ALIVIO PARA UNA BOLA EN…

ÁREA GENERAL y la bola está sobre la Condición

- Alivio sin penalización
- Vamos a trasladar el *Golpe* que haría el Jugador, con ese mismo palo, la misma dirección a un lugar donde ya no tiene interferencia con la condición, ni en el *Stance* ni en la bola ni en el swing
- Ese podría ser un punto







• Ahora lo trasladamos a la izquierda. Ahí tampoco existe interferencia
• Tenemos dos puntos. El más cercano de alivio total, que tiene que determinar el Jugador, es el que le ofrece alivio total, que no está más cerca del *Hoyo* que la bola, que está en el *Área General* y es el más cercano a la bola. Luego es el de la izquierda



• Ahora medimos un palo. Eso crea el *Área de Alivio* total de la Condición
• Se puede *Dropar* cualquier bola
• Recomendamos no levantar la bola que se encuentra en la Condición hasta que determinemos cual es el alivio. Si no hemos movido la bola podremos jugarla sin tomar alivio jugándola como reposaba por no gustarnos el sitio de alivio





PROCEDIMENTO DE ALIVIO PARA UNA BOLA QUE INTERFIERE CON EL *STANCE* PRETENDIDO

- Alivio sin penalización
- Interferencia de un *Terreno en Reparación* con el *Stance* pretendido
- Veamos cual el Punto Más Cercano de Alivio Total
  - Trasladamos el mismo *Golpe* que haría el Jugador donde ya no tiene interferencia con la condición. Marcamos ese punto
  - Medimos un palo y eso crea el *Área de Alivio* total de la Condición
  - Se puede *Dropar* cualquier bola





PROCEDIMENTO DE ALIVIO PARA UNA BOLA QUE ESTÁEN *BÚNKER* la bola está en la Condición

- Alivio sin penalización
- Veamos cual el Punto Más Cercano de Alivio Total o de Máximo alivio disponible
  - No más cerca del *Hoyo*
  - Tiene que estar en el *Búnker*
  - El más cercano a la bola
  - Medimos un palo y eso crea el *Área de Alivio* total o el máximo alivio disponible que tiene que estar dentro del *Búnker*
  - Se puede *Dropar* cualquier bola

- Alivio con un *Golpe* de Penalización desde fuera del *Búnker*
- Marcamos la línea del *Hoyo* y punto donde reposa la bola



- Elegimos un punto de esa línea
  - Que esté en el *Campo*
  - No más cerca del *Hoyo*
  - Puede estar en cualquier *Área del Campo*
  - Marcamos el punto (no está obligado) y medimos un palo y eso crea el *Área de Alivio* total
- Se puede *Dropar* cualquier bola



PROCEDIMENTO DE ALIVIO SÓLO PARA LA BOLA EN *GREEN*, la Condición interviene en la *LÍNEA DE JUEGO*, incluso cuando la Condición está fuera de *Green*

- Alivio sin Penalización
- La *Línea de Juego* pasa por una zona en la que hay una *Condición Anormal del Campo* que está fuera del *Green* (puede estar dentro o fuera)
- Determinamos cual el Punto Más Cercano de Alivio Total o de Máximo alivio disponible



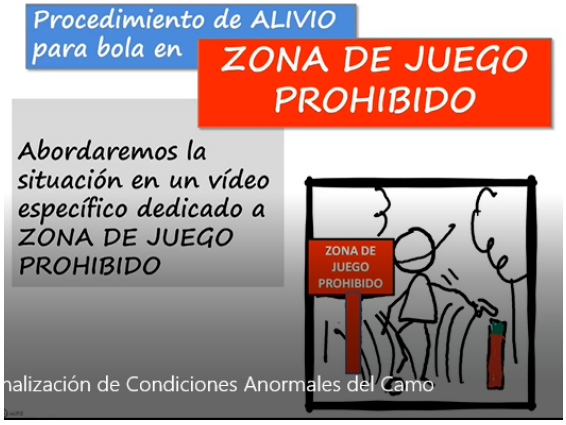
- No más cerca del *Hoyo*
- Tiene que estar en el *Green* o en *Área General*
- El más cercano a la bola
- En esa *Línea de Juego* ya no tendría interferencia de la Condición, marcamos el Punto Mas Cercano de Alivio Total o de Máximo alivio disponible
- Medimos un palo y colocamos una bola en el punto de alivio total o el máximo alivio disponible





PROCEDIMENTO DE ALIVIO SÓLO PARA LA BOLA NO ENCONTRADA pero es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola está en la *Condición Anormal del Campo*

- Alivio sin Penalización
- La bola desaparece dentro de la Condición
- Determinamos el punto por donde la bola cruzó por última vez los márgenes de la Condición y consideramos que la bola se encuentra en ese punto y procedemos al alivio como hemos visto anteriormente dependiendo de en que *Área del Campo* se encuentre la condición
- Si no es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola está en la *Condición Anormal del Campo* debemos proceder como *Bola Perdida*



PROCEDIMENTO DE ALIVIO PARA LA BOLA ZONA DE JUEGOPROHIBIDO

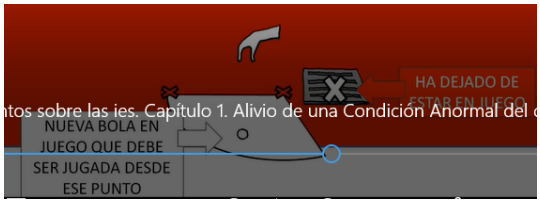
Lo veremos en un capítulo específico



LOS PUNTOS SOBRE LAS IES









- Cuando un Jugador toma alivio de una *Condición Anormal del Campo* sin penalización, determina cual es el Punto Más Cercano de Alivio
- Está a tiempo de echarse atrás y jugar su bola como reposa
- Mide un palo y sigue a tiempo de echarse atrás
- Se le ha creado el *Área de Alivio* y sigue a tiempo de echarse atrás
- En el momento en que el Jugador drope una bola en el *Área de Alivio*, ya no puede echarse atrás

  - Esa bola que ha dropado, es su nueva *Bola en Juego* y debe ser jugada desde ese punto
  - Y la bola que venía jugando ha dejado de estar en juego
  - Lo mismo en el caso que drope la bola que venía jugando

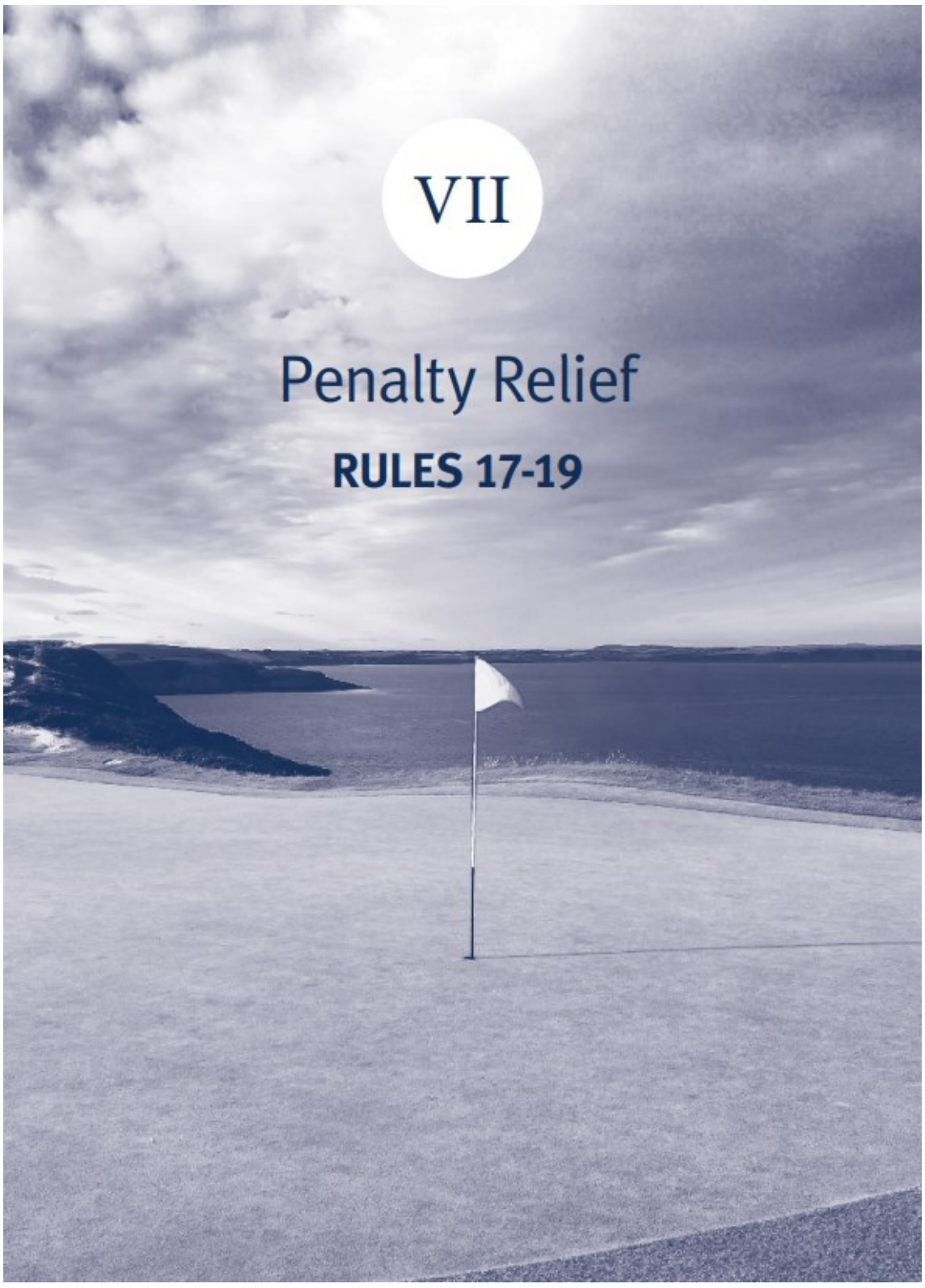


LOS PUNTOS SOBRE LAS IES

- En situaciones en las que el *Área de Alivio* sea bastante chunga
- El Jugador que comprueba antes de tomar alivio, la conveniencia de del *Área de Alivio* que le corresponde, en el caso de que considere que es peor el remedio que la enfermedad, puede desistir del alivio y continuar jugando la bola como reposa si así lo prefiere






VII
Penalty Relief
RULES 17-19

VII

Alivio con Penalización

Reglas 17–19



VII Alivio Con Penalización (Reglas 17 - 19)

Rule 17

RULE 17 Penalty Areas

Regla 17 *Áreas de Penalización*

Propósito. La Regla 17 es una regla específica para las *Áreas de Penalización*, las cuales son cauces de agua u otras áreas definidas por el *Comité*, donde una bola a menudo se ha perdido o se es incapaz de jugarla. Con un *Golpe de Penalización*, los jugadores pueden emplear opciones de alivio específicas para jugar una bola desde fuera del *Área de Penalización*.

17.1 Opciones para Bola en *Área de Penalización*

Las *Áreas de Penalización* se definen como rojas o amarillas. Esto afecta las opciones de alivio (ver R 17.1d (3)).

Un jugador puede colocarse en un *Área de Penalización* para jugar una bola que reposa fuera del *Área de Penalización*, incluso después de tomar alivio de la misma.

17.1a Cuándo la Bola Está en el *Área de Penalización*

Una bola está en un *Área de Penalización* cuando cualquier parte de la misma:

- Reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes del *Área de Penalización*, o
- Está por encima del margen o cualquier otra parte del *Área de Penalización*.

Si parte de la bola está dentro de un *Área de Penalización* y otra está en otra *Área del Campo*, ver R 2.2c.

Regla 17.1a Interpretaciones:

17.1a/1 La Bola Está en el *Área de Penalización* Incluso si el *Área de Penalización* no Está Marcada Correctamente

Si las estacas que definen un cauce de agua como un *Área de Penalización* no están ubicadas correctamente, un jugador no está autorizado a beneficiarse de ese error cometido por el *Comité*.

Por ejemplo, una bola es encontrada en una extensión de agua que, por la configuración del terreno, forma parte claramente del *Área de Penalización*, pero está fuera de las estacas y, por lo tanto, técnicamente fuera del *Área de Penalización*. El jugador no puede argumentar que la bola en reposo en el agua está en *Agua Temporal*, ya que un *Área de Penalización* incluye cualquier cauce de agua en el *Campo*, tanto si está marcada por el *Comité* como si no lo está (ver definición de "*Área de Penalización*").

17 1a/1 *Bola Perdida* en *Área de Penalización* o en *Condición Anormal del Campo* Adyacente al *Área de Penalización*

Si una bola de un jugador no es encontrada en una zona donde hay un *Área de Penalización* y una *Condición Anormal del Campo* adyacente, el jugador debe usar un juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para determinar la ubicación de la bola. Si, de spués de aplicar un juicio razonable, es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola ha quedado en reposo a una de esas áreas, pero ambas son igualmente probables, el jugador debe tomar alivio con penalización bajo la Regla 17.

17.1b El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el *Área de Penalización* o Tomar Alivio con Penalización

El jugador puede:

- Jugar la bola como reposa sin penalización, de acuerdo con las mismas Reglas que se aplican a una bola en el *Área General* (lo que significa que no hay Reglas especiales limitando cómo se puede jugar una bola desde un *Área de Penalización*), o
- Con penalización, jugar una bola desde fuera del *Área de Penalización* de acuerdo a la Regla 17.1d o 17.2.

Excepción – Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una *Zona de Juego Prohibido* dentro del *Área de Penalización* (Regla 17.1e)

17.1c Alivio para Bola No Encontrada pero en el *Área de Penalización*

Si la bola de un jugador no se ha encontrado, pero se *conoce o es virtualmente cierto* que fue a reposar dentro de un *Área de Penalización:*

- El jugador puede aliviarse con penalización bajo la Regla 17.1d o 17.2.
- Una vez el jugador ha puesto otra *Bola en Juego* al aliviarse de esta manera:
    - La bola original deja de estar en juego y no debe ser jugada.
    - Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *Campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no *es Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola del jugador quedó en *reposo* dentro de un *Área de Penalización* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *Golpe y Distancia* bajo la Regla 18.2.

17.1d Alivio para Bola en *Área de Penalización*

Si la bola de un jugador está en un *Área de Penalización*, incluyendo cuando *es Conocido o Virtualmente Cierto* que quedó en reposo en la misma, pero no se ha encontrado, el jugador tiene estas opciones de alivio, con **un *Golpe de Penalización*:**

(1) Alivio de *Golpe y Distancia*

El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *Golpe* anterior (ver la Regla 14.6).

(2) Alivio de Línea Hacia Atrás

El jugador puede dropar la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) fuera del área de penalización, manteniendo el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola (sin límite de distancia hacia atrás donde se puede dropar la bola). El punto en la línea donde la bola toca por primera vez el terreno al dropar, crea un área de alivio que tiene la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto, pero con estas limitaciones:

- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización, y
  - Puede estar en cualquier área del campo excepto en la misma área de penalización, pero
  - Debe estar en la misma área del campo que donde la bola tocó por primera vez cuando fue dropada.

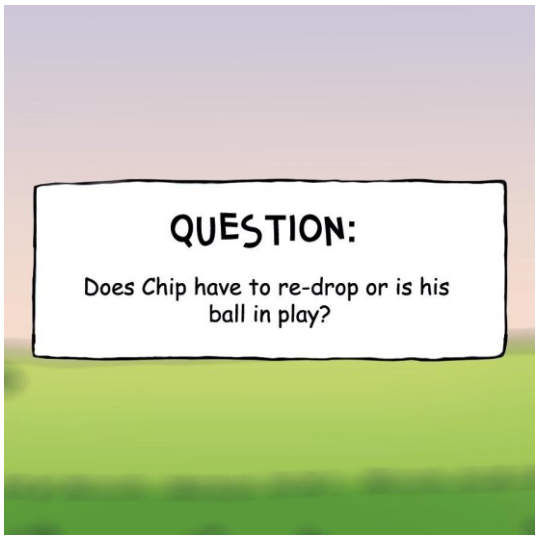
Procedimiento de Alivio en Línea hacia Atrás

El procedimiento de alivio en línea hacia atrás se modifica para establecer que el jugadordebe dropar sobre la línea. El punto en la línea en el que la bola toca por primera vez el suelo cuando se dropa crea un área de alivio, de longitud un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se refleja en los cambios de las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, y en la definición de área de alivio.






I THINK YOU HAVE TO RE-DROP ...


QUESTION:
Does Chip have to re-drop or is his ball in play?

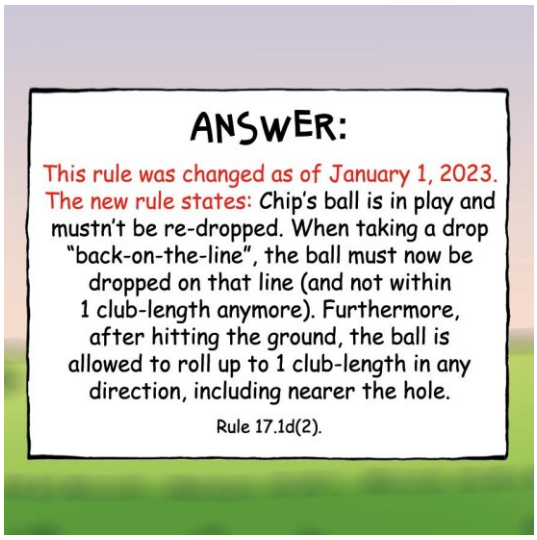
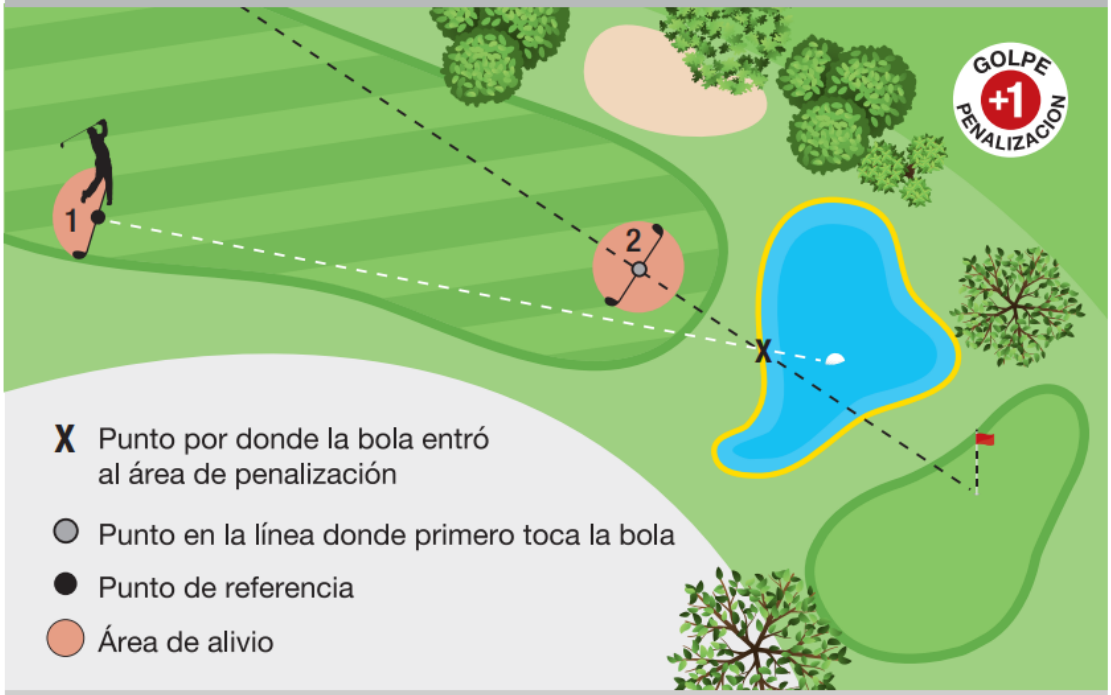

ANSWER:
This rule was changed as of January 1, 2023. The new rule states: Chip's ball is in play and mustn't be re-dropped. When taking a drop "back-on-the-line", the ball must now be dropped on that line (and not within 1 club-length anymore). Furthermore, after hitting the ground, the ball is allowed to roll up to 1 club-length in any direction, including nearer the hole.
Rule 17.1d(2).

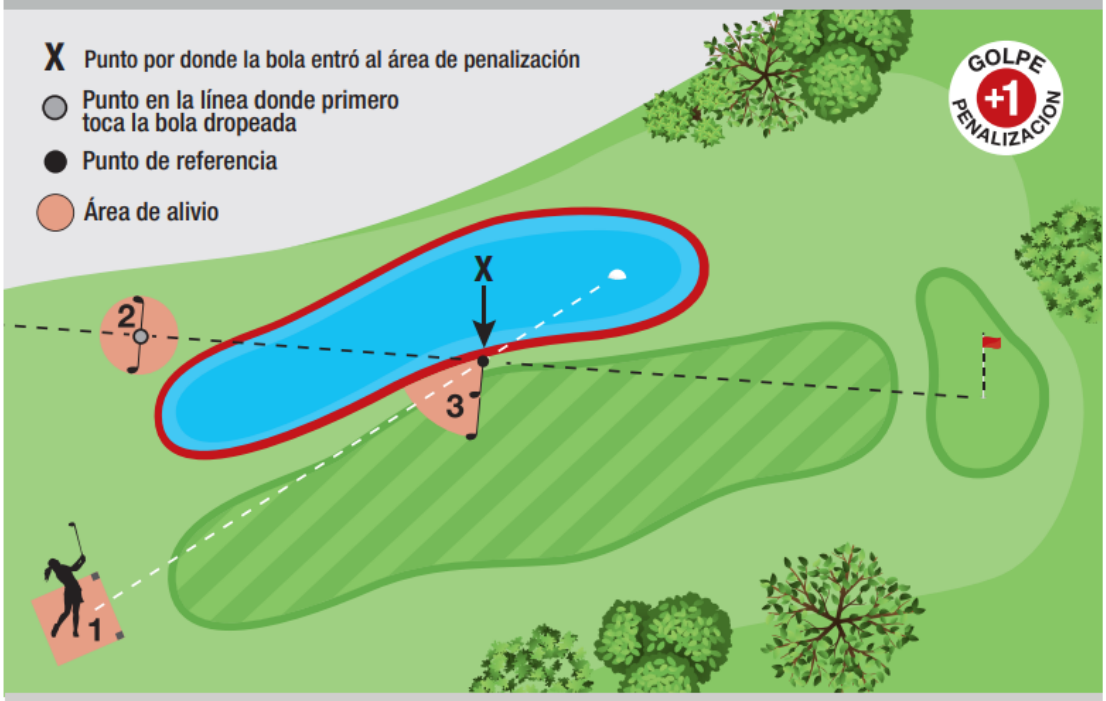
DIAGRAMA #1 17.1d: ALIVIO PARA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN AMARILLA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalización amarilla y el jugador desea tomar alivio, tiene **dos opciones**, cada una con un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde fue realizado el golpe anterior.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada.

DIAGRAMA #2 17.1d: ALIVIO PARA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN ROJA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalización roja y el jugador desea tomar alivio, tiene tres opciones, cada una con un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde fue ejecutado el golpe anterior.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada.
(3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe ser dropeada dentro y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud, la cual no está más cerca del hoyo que el punto X.

Regla 17. 1d (2) Aclaraciones

1. El Punto de Referencia para Alivio en Línea Hacia Atrás Debe Estar Fuera del *Área de Penalización*:

Cuando se tome alivio en línea hacia atrás de un *Área de Penalización*, el punto de referencia debe estar fuera de esa *Área de Penalización*. (Añadido 04/2019)

2. Ver la sección de Procedimientos del *Comité* al final de este documento para la RLM E-12 Bola Jugada desde Fuera del *Área de Alivio* Cuando se Toma Alivio En Línea Hacia Atrás.

Regla 17.1d(2) Interpretaciones:

17.1d(2)/1 Recomendación Para Que el Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia Sobre la Línea de Referencia

La Regla 17.1d permite a un jugador elegir el punto de referencia sobre la línea de referencia que determina el *Área de Alivio* en el alivio de en línea hacia atrás. Aunque el jugador debería indicar el punto usando un objeto (como un tee), también puede seleccionar visualmente un punto de referencia.

Si el jugador ha seleccionado visualmente un punto de referencia, ese punto se usa para determinar el *Área de Alivio* y si una bola debe ser *dropada* de nuevo.

La razón para recomendar que el punto de referencia sea físicamente marcado es que ayuda durante el procedimiento de alivio, determinando si la bola ha sido *dropada* dentro del *Área de Alivio* y si ha quedado en reposo dentro del *Área de Alivio* (Regla 14.3).

(3) Alivio Lateral (Solo Para *Áreas de Penalización* Rojas)

Cuando la bola cruzó por última vez el margen de un *Área de Penalización* roja, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *Área de Alivio* (ver Regla 14.3)

- Punto de Referencia: Punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de dos palos, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
    - Puede estar en cualquier *Área del Campo*, excepto en la misma área de penalización, pero
    - Si hay más de un *Área del Campo* dentro de la longitud de dos palos del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *Área de Alivio* en la misma

Área del Campo que donde la bola tocó por primera vez cuando se dropó dentro del *Área de Alivio*.

Ver Regla 25.4m (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad con ruedas, se modifica la Regla 17.1d(3) para ampliar el *área de alivio* lateral a cuatro *palos de longitud*).

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo B-2: (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio Lateral en el margen opuesto de un *Área de Penalización* roja en un punto equidistante del *Hoyo*).

Regla 17.1d(3) Interpretaciones:

17.1d(3)/1 El Jugador Puede Medir a Través del Área de Penalización al Tomar Alivio Lateral

Al tomar alivio Lateral desde donde la bola cruzó por última vez el margen de una estrecha *Área de Penalización* roja, puede ser posible que el jugador tenga que medir los dos palos de longitud desde el punto de referencia a través del *Área de Penalización* al determinar el tamaño del *Área de Alivio*. Sin embargo, cualquier parte del *Área de Penalización* dentro de los dos palos de longitud medidos desde el punto de referencia, no forma parte del *Área de Alivio*.

17 1d(3)/2 El Jugador Dropa Una Bola Basándose en Una Estimación de Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Margen del *Área de Penalización* Que Resulta Ser Un Punto Equivocado

Si el punto donde la bola cruzó por última vez el margen de un *Área de Penalización* no es conocido, un jugador debe usar su juicio razonable para determinar el punto de referencia.

Bajo la Regla 1.3b(2), el juicio razonable del jugador será aceptado incluso si el punto de referencia resulta ser equivocado. Sin embargo, hay situaciones cuando, antes de que el jugador ha efectuado un *Golpe*, se llega a conocer que el punto de referencia es equivocado y este error debe ser corregido.

Por ejemplo, en *stroke play,* es *virtualmente cierto* que la bola de un jugador está en un *Área de Penalización* roja. El jugador, habiendo consultado con el otro jugador del grupo, estima donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. El jugador toma alivio Lateral y *dropa* una bola en el *Área de Alivio* basado en ese punto de referencia.

Pero, antes de realizar un *Golpe* a la bola *dropada*, uno de los jugadores del grupo encuentra la bola original del jugador en el *Área de Penalización*, en una ubicación que indica que la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* aproximadamente 20 yardas más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia que el jugador había estimado.

Como esta información es conocida antes de que el jugador ejecute un *Golpe* a la bola *dropada*, debe corregir el error bajo la Regla 14.5 (Corregir el Error cometido al Sustituir, Reponer, *Dropar* o Colocar Una Bola). Al hacerlo, el jugador debe proceder bajo la Regla 17.1 con respecto al punto de referencia correcto y puede usar cualquier opción de alivio bajo esa Regla (ver Regla 14.5b(2)).

17.1e Alivio Obligatorio por Interferencia de *Zona de Juego Prohibido* en *Área de Penalización*

El jugador no debe jugar la bola como reposa en las siguientes situaciones:

(1) Cuando la Bola Reposa en *Zona de Juego Prohibido* en *Área de Penalización*

El jugador debe aliviarse bajo la Regla 17.1d o 17.2

Si el jugador tiene interferencia de una zona de juego prohibido después de tomar alivio bajo esta Regla la bola no debe jugarse como reposa En su lugar el jugador debe tomar alivio adicional bajo la Regla 16.1f(2).

(2) Cuando la *Zona de Juego Prohibido* en el *Campo* Interfiere con el *Stance* o *Swing* para una Bola dentro de *Área de Penalización*

Si la bola de un jugador está dentro de un *Área de Penalización* y está fuera de una *Zona de Juego Prohibido* pero ésta (tanto dentro de una *Condición Anormal del Campo* o dentro de un *Área de Penalización*) interfiere con el área de *Stance* o *swing* que se desea adoptar, el jugador debe:

- Aliviarse con penalización fuera del *Área de Penalización* bajo la Regla 17.1d, o 17.2 o
- Aliviarse sin penalización dropando la bola original u otra bola dentro de esta zona de alivio (si ésta existe) dentro del *Área de Penalización* (ver Regla 14.3):
    - Punto de Referencia: El *Punto Más Cercano de Alivio Total* de la *Zona de Juego Prohibido* .
    - Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con las siguientes limitaciones:
    - Limitaciones de la Ubicación del *Área de Alivio*:
        - Debe estar dentro de la misma *Área de Penalización* que donde reposaba la bola, y
        - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia.

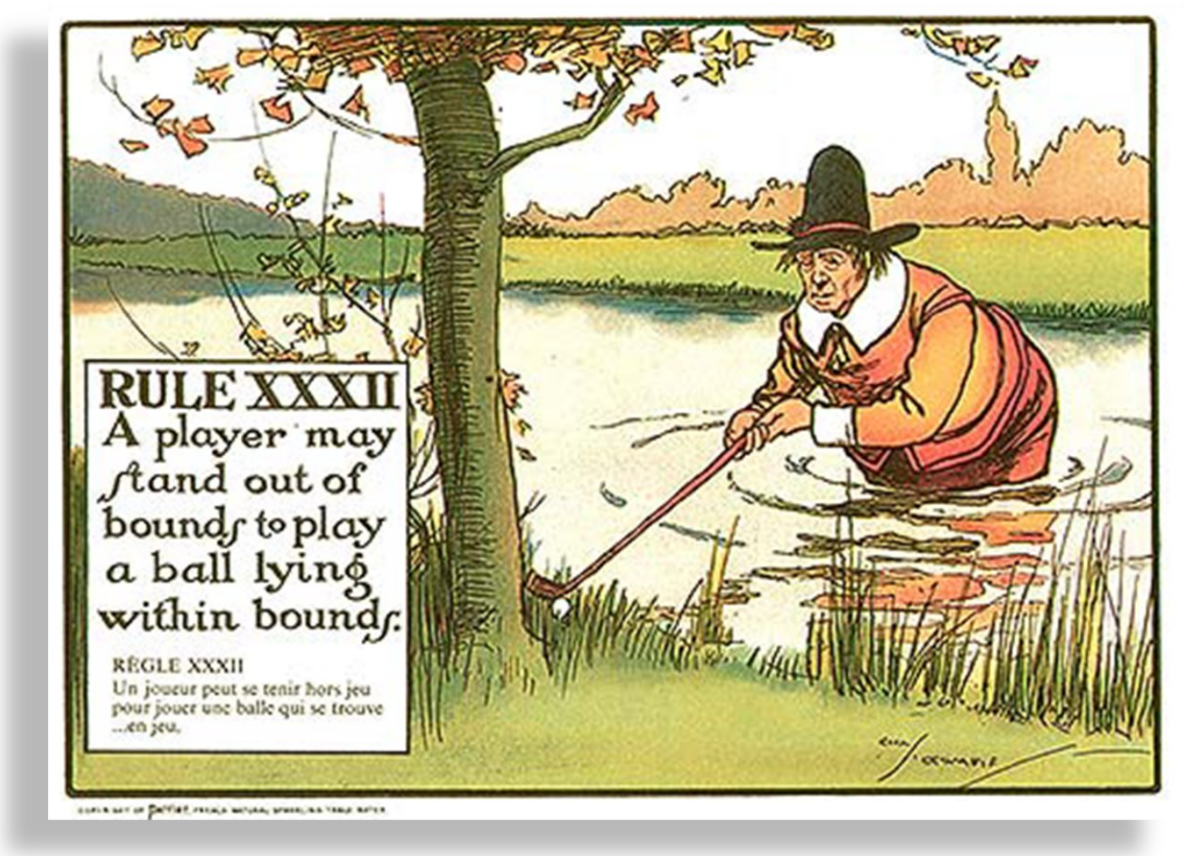
(3) **No Se Permite el A livio Cuando Es Claramente Irrazonable.** No hay alivio sin penalización por interferencia de una *zona de juego prohibido* bajo (2):

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable, debido a algo de lo que el jugador no puede aliviarse sin penalización (como cuando el jugador no puede realizar un *golpe* debido a donde reposa la bola en un arbusto), o
- Cuando existe interferencia solo porque el jugador elije un palo, un tipo de *stance* o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *Zona de Juego Prohibido* para una bola en cualquier parte del *Campo* excepto en un *Área de Penalización*, ver Regla 16.1f.

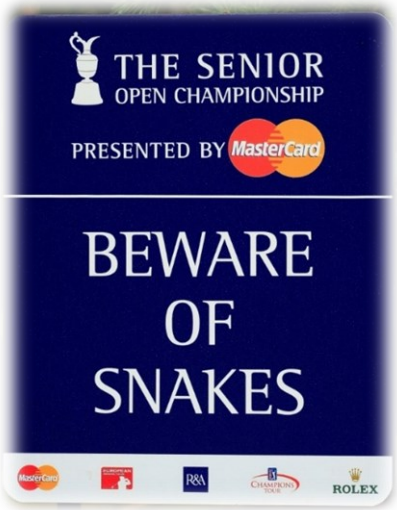
Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 17.1: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.





Alivio con Penalización

- *Área de Penalización*
- *Fuera de Límites*
- *Bola Perdida*
- La *Bola Provisional* se convierte en la *Bola en Juego*
- Bola Injugable





NOTAS: La R 17 trata de *Área de Penalización*

- Una de las 5 áreas definidas del *Campo*
- Se permite el alivio con un *Golpe de Penalización* si la bola del jugador va a reposar en una de estas áreas
- Por ejemplo: cauces de agua en el *Campo* incluyendo un mar, lago, estanque, rio, zanja, zanja de drenaje superficial u otra corriente abierta de agua (contenga agua o no)
- Cualquier otra parte del *Campo* definida por el *Comité* como *Área de Penalización*. Posiblemente porque el área es peligrosa

Área de Penalización

Dos tipos

- ***Área de Penalización* amarillas** (marcadas con líneas o estacas amarillas) dan al jugador dos opciones de alivio (Reglas 17.1a o b)
- ***Área de Penalización* rojas** (marcadas con líneas o estacas rojas) dan al jugador una opción extra de alivio Lateral (R 17.1c) adicionalmente a las dos opciones disponibles para *Área de Penalización* amarillas
- Si el color de un *Área de Penalización* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considerará un *Área de Penalización* roja





NOTAS: Si juega la bola desde un *Área de Penalización*

- Puede tocar y mover *IS*
- Pude apoyar el palo
- El tratamiento es el mismo que jugando una bola desde el *Área General*



Búsqueda adecuada

R 7.1a, Interpretación 7.1a/1

El jugador puede buscar su bola adecuadamente realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Mover arena y agua, y
- Mover o doblar césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento, y también romperlos, pero sólo si dicha ruptura es el resultado de tomar otras acciones razonables para encontrar o identificar la bola.

Ejemplos de acciones que probablemente no sean consideradas razonables como parte de una búsqueda razonable, incluyen:

- Realizar una acción para aplastar áreas de césped más allá de lo que es razonablemente necesario para caminar o buscar la bola en el área donde se cree que reposa;
- Quitar intencionadamente del suelo cualquier cosa en crecimiento; o
- Romper la rama de un árbol para tener un acceso más fácil a la bola cuando se lo podría haber conseguido sin hacerlo.

Cuándo una Bola está en un *Área de Penalización*

R 17.1a

Una bola está en un *Área de Penalización* cuando cualquier parte de la misma:

- Reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro del margen del *Área de Penalización*, o
- Está encima del margen o cualquier otra parte del *Área de Penalización*.

Q.434 Si una bola se aloja en un árbol que sobresale encima de un *Área de Penalización*, la bola está en el *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17.1a y Definición del *Área de Penalización*.

Q.488 Una bola está en un *Área de Penalización* cuando toca el borde exterior de una estaca que define el *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 2.2c y R 17.1a.

Nota: c. Determina**ndo el *Área del Campo* donde la bola reposa**

Q.535 Una bola se detiene en un aspersor de riego ubicado dentro de un *Área de Penalización*. La bola no está en un *Área de Penalización* ya que está sobre el suelo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1a.

100. La bola de un jugador toca la línea que define el borde de un *Área de Penalización* pero también toca otra parte del *Campo*, como un *Búnker* o el *Green*. La bola debe ser tratada como reposando en el área de penalización.

Verdadero. Reglas 2.2c y 17.1a

Jugando la Bola como Reposa en un *Área de Penalización* – R 17.1b

- Se puede tocar y mover *IS*
- Se puede apoyar el palo en el suelo
- Se permiten las mismas acciones que en el *Área General*

***Área de Penalización* – R 17**

- El jugador puede jugar la bola como reposa
- Como en el *Área General*
- En un *Área de Penalización* se permite:
  - Apoyar el palo
  - Quitar *IS*
- Aliviarse fuera del *Área de Penalización* con penalización



NOTAS: *Área de Penalización*

- No hay penalización por quitar o tocar en el *backswing* (subida del palo hacia atrás) *Impedimentos Sueltos*

Q.89 Un jugador debe tomar alivio si su bola se encuentra en un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1b.

Q.614 Cuando la bola de un jugador se encuentra en un *Área de Penalización*, no puede tocar el suelo en el *Área de Penalización* con su palo mientras hace *swing*s de práctica o cuando se dirigen a la bola antes de ejecutar su *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1b.

Q.24 Después de buscar durante casi 3 minutos sin encontrar su bola en el *Área General* cerca de un *Área de Penalización*, un jugador puede suponer que la bola fue a reposar al *Área de Penalización* y tomar alivio con penalización fuera de esa área. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1c.

7. Si es un 75% seguro de que una bola que no se ha encontrado se encuentra en un *Área de Penalización*, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás del *Área de Penalización* con una penalización de un *Golpe*.
7.- Verdadero) R 17.1c

Alivio para una Bola en una *Área de Penalización* - R 17.1d

- Esta R se aplica cuando la bola está en el *Área de Penalización* o se ha perdido en ella
- Deber ser *CVC* (concepto del 95%)

Área de Penalización

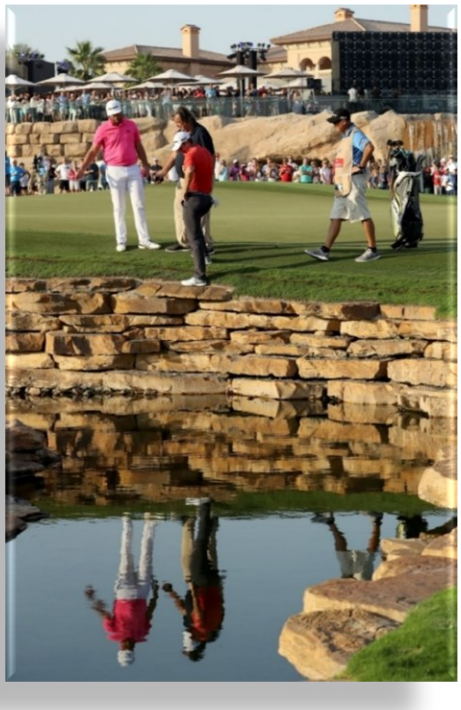
- Si la bola no se ha encontrado pero es *CVC* que la bola está en un *Área de Penalización*, el jugador puede aliviarse con penalización
- *CVC* – Norma para decidir que le ocurrió a la bola del jugador
- Debe haber evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a la bola del jugador
- Tal como el jugador u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible muestra que hay al menos un 95% de que el hecho en cuestión ocurrió



Alivio para un Bola en una *Área de Penalización* - R 17.1d

Opciones de Alivio:

1. *Golpe y Distancia*
2. Alivio en línea hacia atrás
3. Alivio Lateral (**sólo rojas**)



NOTAS: Alivio con Penalización

- Jugar de nuevo – *Golpe y Distancia*
- *Dropar* detrás del obstáculo, alivio en línea hacia atrás
- *Dropar* dentro de dos palos de longitud de donde la bola cruzó por última vez el margen de un *Área de Penalización* **roja**



Alivio para bola en *Área de Penalización* - R 17.1

- Opciones con **un *Golpe de Penalización***
- **Alivio de *Golpe y Distancia***
  - Puede jugar una bola donde jugó el *Golpe* anterior

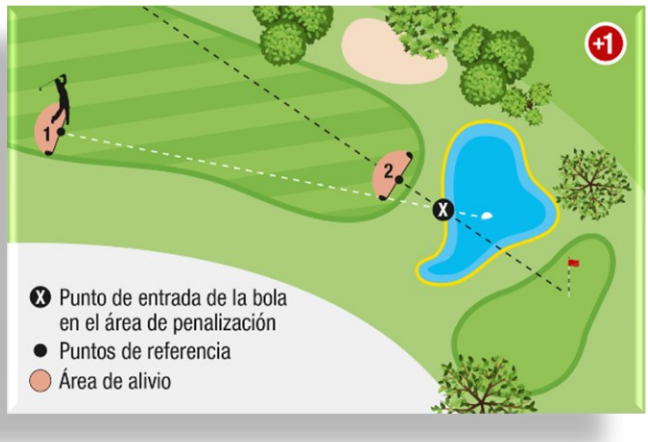


Alivio para una bola en *Área de Penalización*

- *Golpe y Distancia*
- Volver donde el *Golpe* anterior fue jugado y jugar la bola original u otra bola donde se jugó el *Golpe* anterior
- La R 14.6 determina como

NOTAS: Opciones de Alivio para *Área de Penalización* – cuando está marcada como un *Área de Penalización* amarilla

- La bola es jugada desde el punto 1 y va a reposar *a el punto en color blanco en el agua*
- El jugador tiene la opción *de volver a jugar desde donde* jugó su último *Golpe* (1) (*Golpe y Distancia* – R 14.6)
- Alivio en línea hacía atrás– línea desde bandera y que pasa por el punto X
- El jugador debe escoger un punto de referencia (2) en esa línea y *Dropar* la bola dentro de la *distancia de un palo de de longitud desde ese punto*
- No debe *Droparse* más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia (2)



Alivio para una bola en *Área de Penalización* - R 17.1

- **Alivio de línea hacia atrás**
  - Dropa una bola fuera del *Área de Penalización*
  - Punto de referencia: punto elegido en línea hacia atrás desde el *Hoyo* y el punto estimado de entrada
  - Indicarlo con un *Tee*
  - Tamaño del *Área de Alivio*: la longitud de un palo
    - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
    - Cualquier *Área del Campo* excepto en el mismo *Área de Penalización*

10. En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador se encuentra en un *Área de Penalización*. Cuando toma alivio en línea hacia atrás, puede elegir *Dropar* la bola en un búnker.
10.- Falso) R 17.1d (2)

18. En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador se encuentra en un *Área de Penalización*. Cuando toma alivio en línea hacia atrás puede *Dropar* la bola en un *Búnker*.
18.- Verdadero) El jugador puede dejar caer su bola en cualquier parte del *Campo*, excepto en la misma *Área de Penalización*.

11. En el *Juego por Golpes*, la bola de un jugador se encuentra en un *Área de Penalización*. Cuando se toma alivio en línea hacia atrás puede *Dropar* la bola en un *Búnker*.

Verdadero.R 17.1d (2)

Alivio en línea hacia atrás

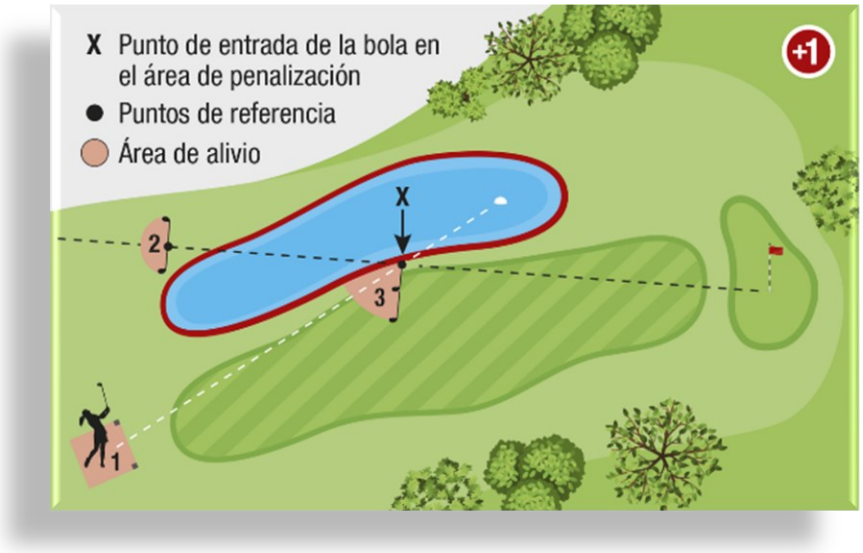
R 17.1d(2), R 19.2b

Para una bola en un *Área de Penalización*, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola en un *Área de Alivio* basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el *Hoyo* y pasa por el punto donde se estima que la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*.

Para una bola injugable, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola en un *Área de Alivio* basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el *Hoyo* y pasa por el punto de reposo original de la bola.

NOTAS: Alivio con penalización – *Área de Penalización* R 17.1 (roja – la más común)

- Juega desde 1 y la bola va a parar al agua. Punto por donde cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* en X
- El jugador puede jugar de nuevo desde el punto 1
- El jugador puede *Dropar* detrás del *Área de Penalización* dejando el punto X en línea con la bandera seleccionando un punto en 2
- Sin límite de distancia hacia atrás en la línea 2 al elegir ese punto
- El jugador puede *Dropar* una bola en la longitud de dos palos desde el punto X – Alivio Lateral
- No hay opción en el margen opuesto



Alivio para una bola en *Área de Penalización* – R 17.1

- **Alivio Lateral (solo *Área de Penalización* roja)**
  - Dropa una bola fuera del *Área de Penalización*
  - Punto de referencia: punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen
  - Tamaño del *Área de Alivio*: Longitud de dos palos
  - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
  - Cualquier *Área del Campo* excepto en el mismo *Área de Penalización*

Opción de Alivio Lateral

R 17.1d(3), R 19.2c

Para una bola en un *Área de Penalización* roja, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola fuera del *Área de Penalización* dentro del *Área de Alivio* Lateral que está dentro de la longitud de dos palos, y no más cerca del *Hoyo* que el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja.

Para una bola injugable, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola dentro del *Área de Alivio* Lateral que está dentro de la longitud de dos palos, y no más cerca del *Hoyo* que el punto en el que quedó en reposo la bola original. Para una bola injugable en un *Búnker*, la bola debe ser dropada en el *Búnker*.

Q.13 Si la bola de un jugador está en un *Área de Penalización*, incluyendo cuando es *CVC* que quedó en reposo en la misma, pero no se ha encontrado, el jugador solo tiene dos opciones de alivio, con un *Golpe de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17.1d.

Q.228 La opción de *Dropar* una bola dentro de dos palos de longitud del punto donde una bola cruzó por última vez el margen de un *Área de Penalización* antes de detenerse en esa área solo se aplica a las *Área de Penalización* marcadas con líneas o estacas rojas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17.1d (3).

Q.248 Cuando la bola de un jugador reposa en un *Área de Penalización* roja, una de las opciones de alivio que tiene con un *Golpe de Penalización* es *Dropar* una bola fuera del *Área de Penalización* dentro de dos palos de longitud y no más cerca del agujero en un punto equidistante del agujero en el margen opuesto del *Área de Penalización* desde donde la bola original cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1d (3).

Q.555 El punto de referencia para tomar alivio Lateral de un *Área de Penalización* roja es el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el borde de esa *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17.1d (3).

12. RULE 17.1d

A player's ball is lost in a red penalty area. There is a large bush near where the ball last crossed the edge of the red penalty area (Point A) and it is physically impossible to drop a ball within two club-lengths of Point A, as Lateral relief option of the penalty area Rule allows. Point B on the opposite side of the red penalty area is determined such that it is an equal di*Stance* from the hole as that of Point A. As allowed by a Local Rule, the player drops a ball within two club-lengths of Point B, not nearer the hole, and completes play of the hole. What is the ruling?

A. The player took relief correctly; there is no penalty.

B. The player took relief incorrectly; there is a total penalty of three strokes.

C. The player took relief correctly; there is only a penalty of one stroke under the red penalty area Rule.

D. The player took relief incorrectly, is in serious breach of the Rules and must correct the error or be disqualified.

Answer is C. When the ball was lost in a red penalty area (red stakes and red lines), the procedure that was followed in establishing Point B on the opposite side, and allowing a ball to be dropped in reference to that point, was allowed by Local Rule. The only penalty the player gets is the penalty of one stroke under the red penalty area Rule that resulted when the ball was lost in the red penalty area. A further point of interest is the situation where Point A may be marked as a red penalty area and Point B on the opposite side is marked as a yellow penalty área (yellow stakes and yellow lines). Relief procedures are determined according to the type of penalty area at the point where the ball last crossed the edge (Point A), not the opposite side.

20. El *Comité* ha declarado que todos los nidos de aves en el *Campo* son zonas de juego prohibido. La bola del jugador reposa cerca de un nido de pájaros y tanto la bola como el nido se encuentran en un *Área de Penalización*. El nido interfiere con el swing previsto del jugador. El jugador debe tomar alivio con penalización bajo la R del *Área de Penalización*.

Falso. R 17.1e (2)

Q.410 Si una bola se detiene en una zona donde está prohibido el juego dentro de un *Área de Penalización*, el jugador no debe jugar la bola y debe elegir una de las opciones de alivio con penalización fuera del *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1e.

***Zona de Juego Prohibido* – R 16.1 y 17.1**

- Debe aliviarse sin penalización

  Zona de Juego Prohibido en *Área General*

  Zona de Juego Prohibido en *Búnker*

  Zona de Juego Prohibido en *Green*

- *Zona de Juego Prohibido* en *Área de Penalización*

Alivio con penalización bajo la R 17.1

Q.536 Un jugador puede aliviarse sin penalización de un *Área de Penalización* si su bola se encuentra en el *Área General*, pero parte de su *Stance* para el *Golpe* previsto está dentro de esa *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 17.1.

Nota: Las *Área de Penalización* se definen como rojas o amarillas. Esto afecta las opciones de alivio (ver R 17.1d (3)).

Un jugador puede colocarse en un *Área de Penalización* para jugar una bola que reposa fuera del *Área de Penalización*, incluso después de tomar alivio de la misma.

17.2 Opciones Después de Jugar Una Bola Desde un *Área de Penalización*

17.2a Cuando la Bola Jugada Desde *Área de Penalización* Queda en Reposo en la Misma u Otra *Área de Penalización*.

Si una bola jugada desde un *Área de Penalización* queda en *reposo* dentro de la misma o de otra *Área de Penalización,* el jugador puede jugar la bola como reposa (ver Regla 17.1b).

O, con un ***Golpe de Penalización***, tomar alivio mediante una de las siguientes opciones:

(1) Opciones de Alivio Normales

El jugador puede aliviarse con la opción de *Golpe y Distancia* bajo la Regla 17.1d (1), con el alivio de línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d (2) o, en un *Área de Penalización* roja, con alivio Lateral bajo la Regla 17.1d (3).

Bajo la Regla 17.1d (2) o (3), el punto estimado usado para determinar el *Área de Alivio* es donde la bola original cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* en la que reposa ahora la bola.

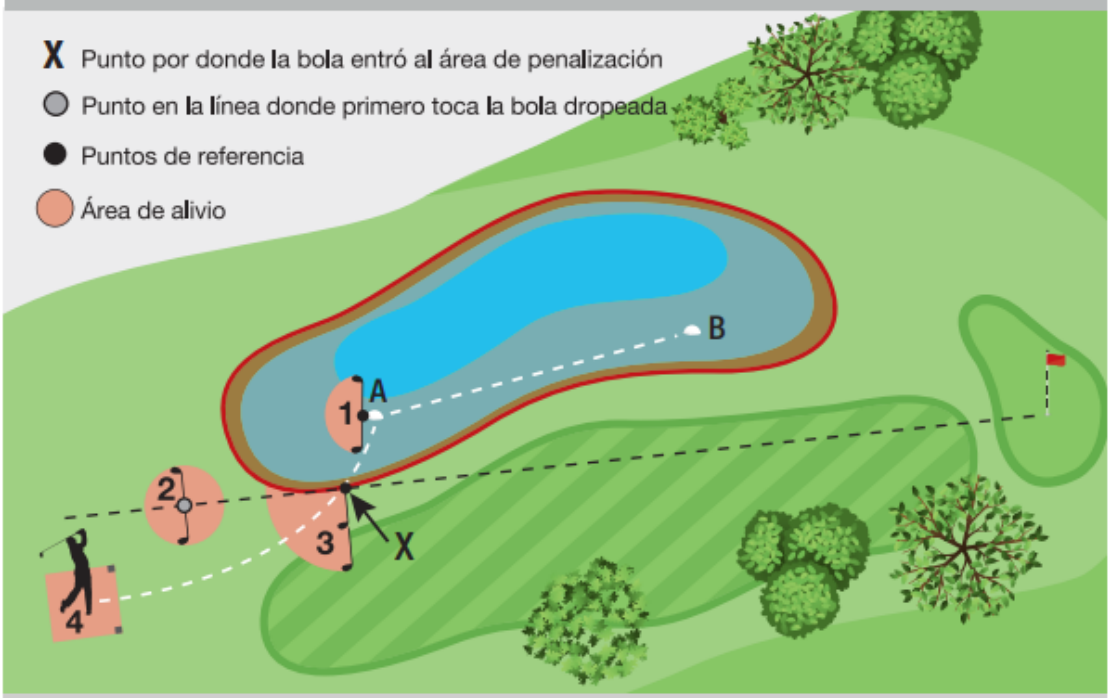
Si el jugador opta por aliviarse por *Golpe y Distancia* dropando una bola en el *Área de Penalización* (ver Regla 14.6) y, después de *Dropar* la bola, decide no jugarla desde donde reposa:

- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *Área de Penalización* bajo la Regla 17.1d (2) o, (3) (para un *Área de Penalización* roja) o bajo la Regla 17.2a (2).
- Si lo hace, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización* adicional**, para un **total de dos *Golpes de Penalización*:** uno por *Golpe y Distancia* y otro por aliviarse fuera del *Área de Penalización.*

(2) Opción de Alivio Adicional: Jugando desde Donde el Último *Golpe* fue Ejecutado Fuera del *Área de Penalización*

En vez de utilizar una de las opciones normales de alivio bajo (1), el jugador puede optar por jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el último *Golpe* fuera de un *Área de Penalización* (ver Regla 14.6).

DIAGRAMA #1 17.2a: BOLA JUGADA DESDE ÁREA DE PENALIZACIÓN QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIZACIÓN

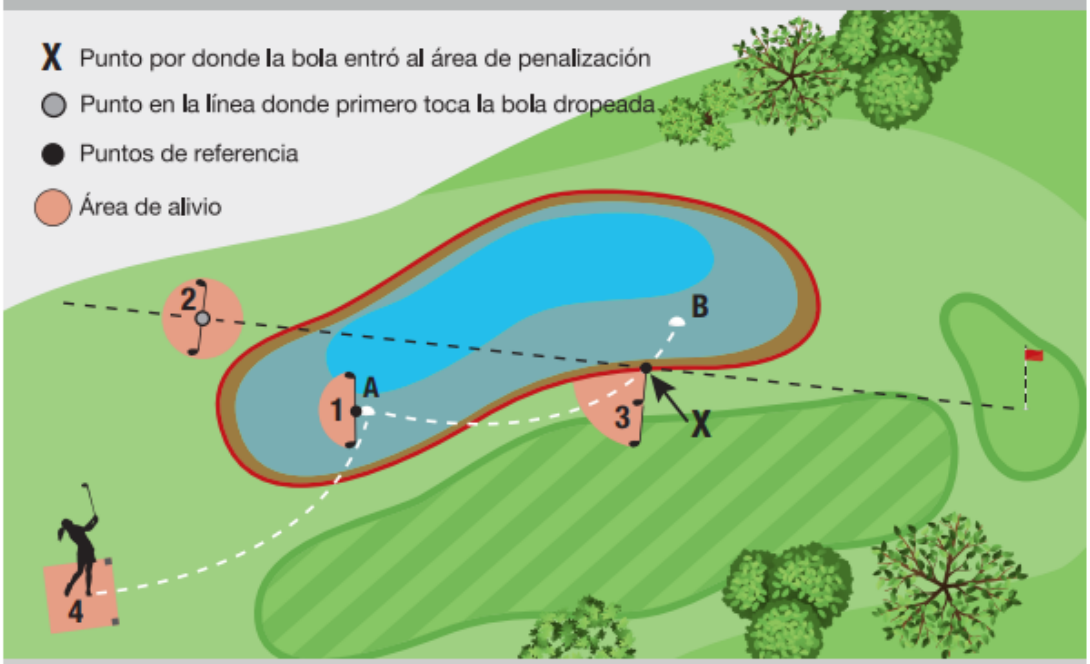


Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en el punto A donde fue ejecutado el golpe anterior y está jugando su 4to golpe.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada y está jugando su 4to golpe.
(3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe ser dropeada dentro y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud, la cual no está más cerca del hoyo que el punto X y está jugando su 4to golpe.
(4) Jugar una bola desde el área de salida ya que fue desde donde fue ejecutado el último golpe fuera del área de penalización, y está jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalización para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su 5to golpe.

DIAGRAMA #2 17.2a: BOLA JUGADA DESDE ÁREA DE PENALIZACIÓN QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIZACIÓN



Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B, con la bola saliendo del área de penalización pero cruzando de nuevo dentro del área de penalización en el punto X. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en el punto A donde fue ejecutado el golpe anterior y está jugando su 4to golpe.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada y está jugando su 4to golpe.
(3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe ser dropeada dentro y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud, la cual no está más cerca del hoyo que el punto X y está jugando su 4to golpe.
(4) Jugar una bola desde el área de salida ya que fue desde donde fue ejecutado el último golpe fuera del área de penalización, y está jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalización para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su 5to golpe.

17.2b Cuando la Bola Jugada desde *Área de Penalización* se Pierde, Está *Fuera de Límites* o Injugable Fuera del *Área de Penalización*.

Después de jugar una bola desde un *Área de Penalización,* a veces el jugador está obligado o elige aliviarse por *Golpe y Distancia,* porque la bola está:

- *Fuera de Límites* o perdida fuera del *Área de Penalización* (Regla 18.2) o
- Injugable fuera del *Área de Penalización* (Regla 19.2a).

Si el jugador se alivia por *Golpe y Distancia dropando* una bola en el *Área de Penalización* (ver Regla 14.6) y luego decide no jugar la bola *dropada* desde donde fue a reposar:

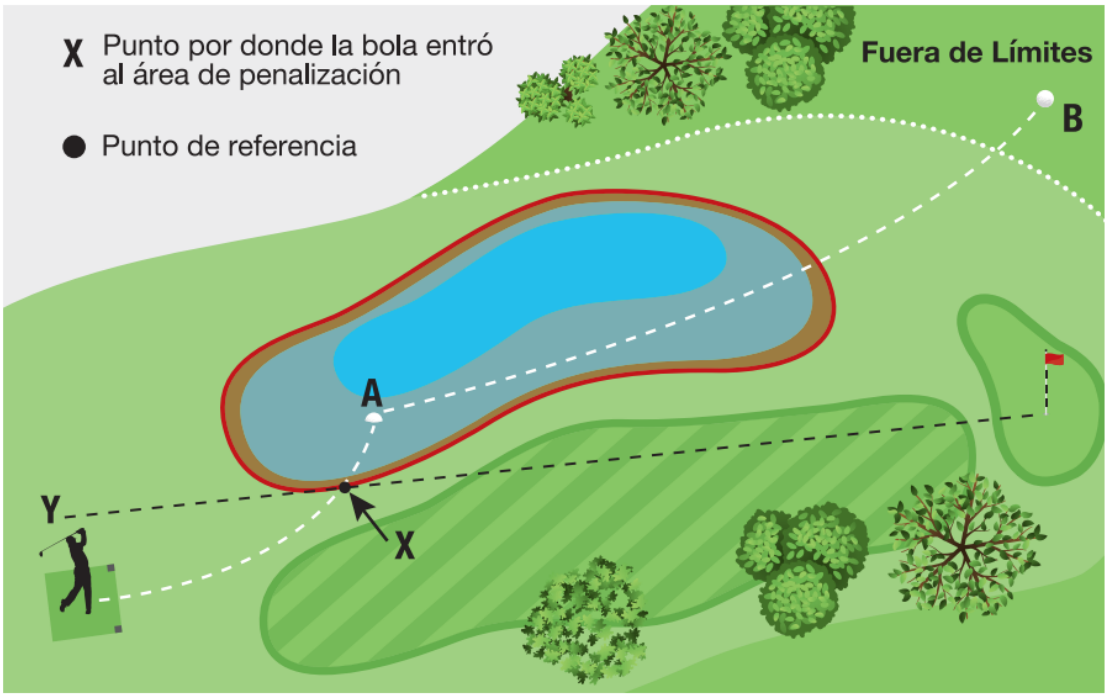
- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *Área de Penalización* bajo la Regla 17.1d (2) o (3) (para un *Área de Penalización* roja) o bajo Regla 17.2a (2).
- Si lo hace, el jugador incurre en **un *Golpe de Penalización* adicional**, para un **total de dos *Golpes de Penalización*:** uno por *Golpe y Distancia* y otro por aliviarse fuera del *Área de Penalización.*

El jugador puede aliviarse directamente fuera del *Área de Penalización* sin *Dropar* antes una bola en el *Área de Penalización*, **pero** también incurre en un **total de dos *Golpes de Penalización*.**

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 17.2: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Regla 17.2b Interpretaciones:

17.2b/1 Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidos por la Regla 17.2.b



En el diagrama, un jugador juega desde el *Área de Salida* y la bola va a reposar a un *Área de Penalización* roja en el Punto A. El jugador escoge jugar desde el *Área de Penalización* jugando al Punto B, punto que está *Fuera de Límites*.

El jugador puede tomar alivio de *Golpe y distancia* bajo la Regla 18.2b usado el Punto A como punto de referencia para el *Área de Alivio* y jugará el cuarto *Golpe*.

Si el jugador toma el alivio de *Golpe y distancia dropando* una bola atrás en el *Área de Penalización* y Posteriormente decide no jugar la bola *dropada* desde donde queda en reposo:

- El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás en cualquier lugar de la línea discontinua X-Y fuera del *Área de Penalización* bajo la Regla 17.1d(2), tomar alivio Lateral usando el punto X como punto de referencia bajo la Regla 17.1d(3) o jugar otra bola desde donde el último *Golpe* fue efectuado fuera del *Área de Penalización* (en este caso el *Área de Salida*) bajo la Regla 17.2a(2).
- Si el jugador elige alguna de estas tres opciones, incurre en un *Golpe* más de penalización, con un total de dos *Golpes* de penalización: un *Golpe* por tomar el alivio de *Golpe y distancia* más un *Golpe* por aliviarse por alivio en línea hacia atrás, alivio Lateral o por jugar otra bola desde donde el último *Golpe* fue realizado fuera del *Área de Penalización* (en este caso el *Área de Salida*). Así, el jugador estará jugando su quinto *Golpe* bajo cualquiera de estas opciones.

El jugador también tiene la opción de tomar alivio fuera del *Área de Penalización* sin *Dropar* primero una bola en el *Área de Penalización*, pero, aun de esta manera, continuará incurriendo en dos *Golpes* de penalización por aliviarse.



Q.106 Después de ejecutar un *Golpe* desde dentro de un *Área de Penalización*, la bola de un jugador queda en reposo dentro de la misma *Área de Penalización*. Con un *Golpe de Penalización*, pueden elegir jugar nuevamente desde donde ejecutó su último *Golpe* fuera del *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

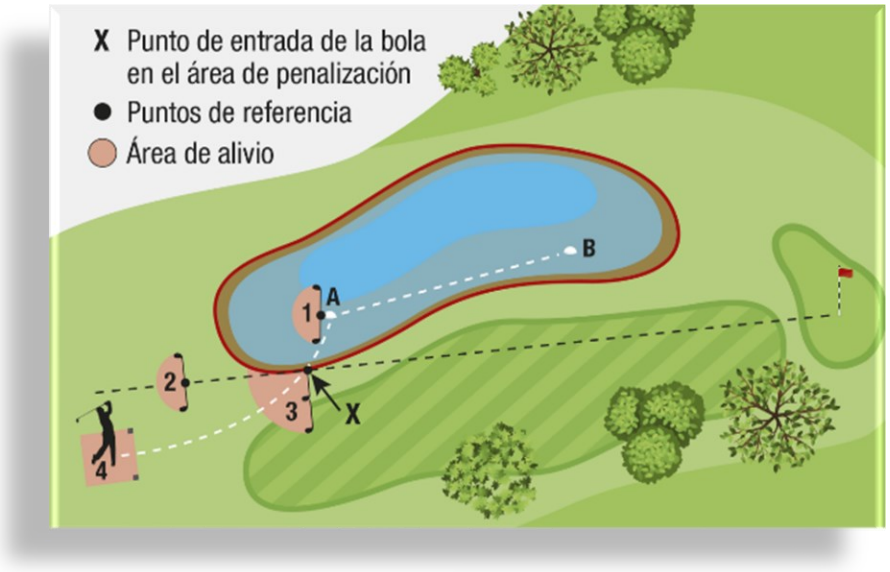
Respuesta: Verdadero. R 17.2a (2).

Nota: En vez de utilizar una de las opciones normales de alivio bajo (1), el jugador puede optar por jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el último *Golpe* fuera de un *Área de Penalización* (ver R 14.6).

Esta opción adicional de penalización también está disponible si se juega una bola desde un *Área de Penalización* a otra *Área de Penalización*.

NOTAS: Opciones después de jugar una bola desde un *Área de Penalización* – R 17.2

- Juega desde A a B
- Opciones normales de alivio – *Golpe y Distancia* (1), línea hacia atrás (2) o alivio Lateral (3)
- Opción de alivio extra – Jugar desde donde jugó el *Golpe* anterior desde fuera del *Área de Penalización*



Q.233 Un jugador envía su bola *Fuera de Límites* desde dentro de un área penalización. Habiendo elegido tomar alivio de *Golpe y Distancia* al *Dropar* una bola donde acaba de jugar, el jugador ve que su bola ha llegado a una situación donde está injugable. A continuación, pueden optar por tomar alivio fuera del *Área de Penalización* con un *Golpe de Penalización* adicional. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17.2b.

Regla 17.2 *Golpe* desde dentro de un *Área de Penalización*

Marta Anduiza (Vídeo) – REGLA 17.2





Regla 17.2 *Golpe* desde dentro de un *Área de Penalización* que queda dentro de la misma o de otra *Área de Penalización*, o que queda fuera de un *Área de Penalización*, pero *Fuera de Límites*, perdida o injugable. Opciones de Alivio



- El jugador efectúa un *Golpe* desde el *Área de Salida*, la bola queda dentro de un *Área de Penalización*.
- Marcamos el punto por donde entró por última vez el margen del *Área de Penalización*
- El jugador decide jugar desde donde reposa dentro de *Área de Penalización*.



- El jugador con 1 *Golpe* de Penalización procede como bola en *Área de Penalización*
- En principio tiene las tres opciones de un *Área de Penalización* Roja
  - 1ª jugar desde donde jugó el *Golpe* anterior
  - 2ª *Dropar* una bola en la línea hacia atrás
  - 3ª *Dropaje* Lateral a dos palos



- La primera opción, jugar desde donde jugó el *Golpe* anterior
- La segunda opción es la de *Dropar* una bola en la línea del *Hoyo* con el punto por donde cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*, hacia atrás sin límite
- La tercera opción es la del *Dropaje* Lateral a dos palos desde el punto por donde cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*



La Regla 17.2 ofrece al jugador un nuevo punto de alivio

- El punto 4ª, jugar desde donde el ultimo *Golpe* fue ejecutado fuera del *Área de Penalización*
- De modo que con 1 *Golpe* de Penalización el jugador tiene las 4 opciones de alivio



Ahora vamos a ver el caso parecido al anterior

- Esuna bola jugada desde el *Área de Penalización* que queda dentro del *Área de Penalización*, ya sea la misma *Área de Penalización* u otro *Área de Penalización*
- Marcamos el punto por donde entró por última vez el margen del *Área de Penalización*, ese es el Punto de Referencia



Pero ojo, el punto de referencia ha cambiado con respecto a los alivios que que hemos visto antes

- El jugador con 1 *Golpe* de Penalización procede como bola en *Área de Penalización*
- En principio tiene las 4 opciones de un ÁrPen Roja que hemos visto
  - La primera opción, jugar desde donde jugó el *Golpe* anterior
  - La segunda opción es la de *Dropar* una bola en la línea del *Hoyo* con el punto por donde cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*, hacia atrás sin límite

- La tercera opción es la del *Dropaje* Lateral a dos palos desde el punto por donde cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*
- La cuarta opción, jugar desde donde el último *Golpe* fue ejecutado fuera del *Área de Penalización*



- Todas las opciones con un *Golpe* de Penalización



Ahora veamos una nueva cuestión de la R17.2

- El jugador efectúa un *Golpe* desde el *Área de Salida*, la bola queda dentro de un *Área de Penalización*.
- Marcamos el punto por donde entró por última vez el margen del *Área de Penalización*
- El jugador decide jugar desde donde reposa dentro de *Área de Penalización*.
- El jugador decide jugar desde el *Área de Penalización* y puede elegir entre las 4 opciones que hemos visto
- Imaginemos que elige la primera opción de *Golpe y Distancia*





- Dropa la bola y le queda fatal
- El jugador decide que no quiere jugar la bola dropada
- Pues la R17.2 se lo permite como veremos...



- Puede aliviarse fuera del *Área de Penalización* bajo las opciones 2, 3 o 4 con 1 *Golpe* de Penalización añadido
- Es decir, el 1 *Golpe* de Penalización por haberse aliviado por *Golpe y Distancia* en el punto 1 más 1 *Golpe* de Penalización por haberse aliviado fuera del *Área de Penalización* en cualquiera de las tres opciones



Ahora veamos otra nueva cuestión de la R17.2

- El jugador efectua un *Golpe* desde el *Área de Salida*, la bola queda dentro de un *Área de Penalización*.
- Marcamos el punto por donde entró por última vez el margen del *Área de Penalización*
- El jugador decide jugar desde donde reposa dentro de *Área de Penalización*



- Y da un *Golpe* que manda su bola cruza el *Green*, cruza todo y se queda en un sitio malísimo
- Es una bola jugada desde un *Área de Penalización* que queda fuera de un *Área de Penalización*
- No solamente queda fuera del *Área de Penalización*, es que puede estar perdida o *Fuera de Límites* o injugable
- El jugador con 1 *Golpe* de Penalización, si es *Fuera de Límites* tendrá que jugar donde jugó el *Golpe* anterior
- Si es *Bola Perdida* también jugará donde dio el *Golpe* anterior



- Si es injuganle y opta por la primera opción de injugable, jugará también donde jugó el *Golpe* anterior



- Dropa su bola
- Una vez dropada, si decide no jugarla, la Regla 17.2 le permite aliviarse fuera del *Área de Penalización* bajo las opciones 2, 3 ó 4 con un *Golpe* de Penalización añadido
- Es decir 1 *Golpe* de Penalización por *Dropar* la bola en el punto1, *Golpe y Distancia* y otro *Golpe* de Penalización por aliviarse fuera del *Área de Penalización* con cualquiera de las opciones 2, 3 ó 4

Y por último, para rizar el rizo veamos otro caso

- El jugador decide jugar desde donde reposa dentro de *Área de Penalización*
- Y da un *Golpe* que manda su bola cruza el *Green*, cruza todo y se queda en un sitio malísimo
- No solamente queda fuera del *Área de Penalización*, es que puede estar perdida o *Fuera de Límites* o injugable
- Pues la Regla 17.2 le permite al jugador sin necesidad de *Dropar* en el *Área de Penalización*, aliviarse directamente fuera del *Área de Penalización* bajo las opciones 2, 3 ó 4 incurriendo en un total de 2 *Golpe* de Penalización. Uno el del alivio que no lleva a cabo físicamente de *Dropar* por *Golpe y Distancia* y otro *Golpe* de Penalización por el *Dropaje* fuera del *Área de Penalización*

Aquí tenemos un resumen de lo que hemos visto



- A la izquierda en azul, queda la bola dentro de un *Área de Penalización* y a la derecha en verde, queda la bola fuerza de un *Área de Penalización* y además queda *Fuera de Límites*, perdida o injugable

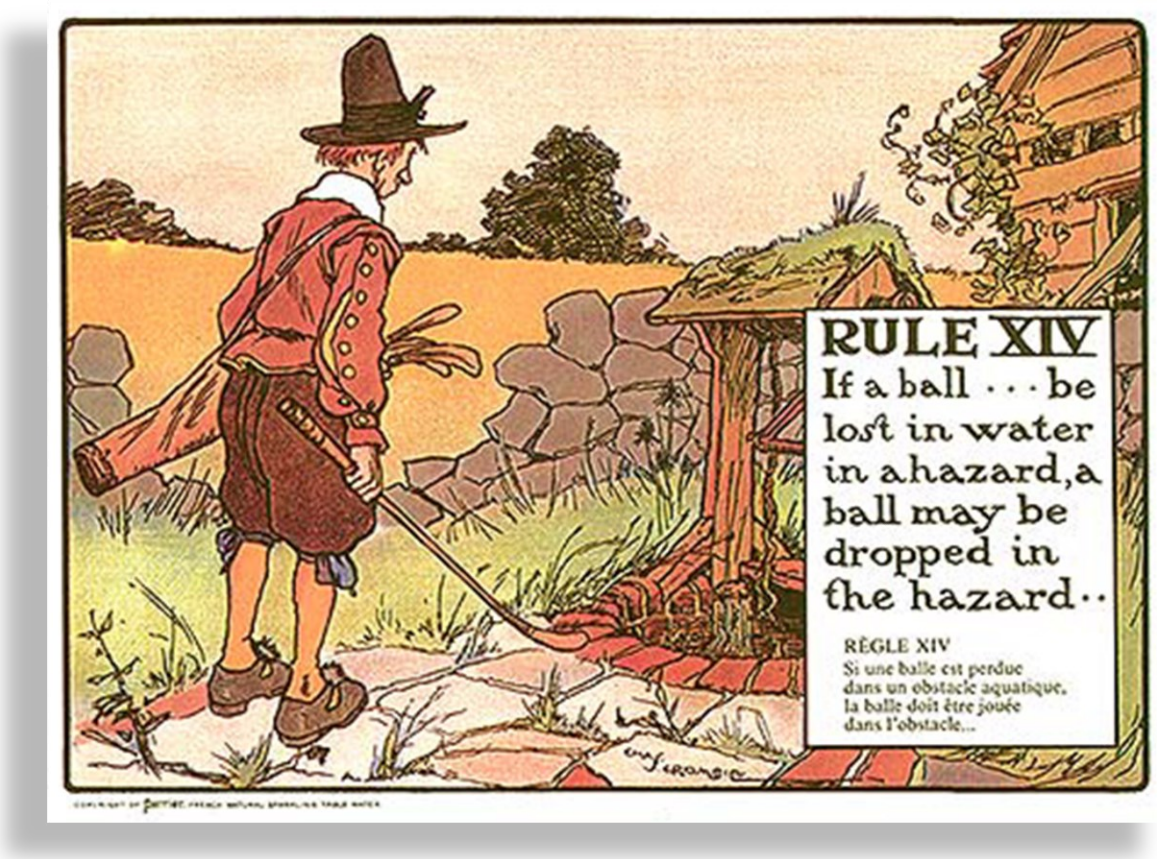
17.3 No Hay Alivio Bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización

Cuando la bola de un jugador está en un *Área de Penalización,* no hay alivio por:

- Interferencia de una *Condición Anormal del Campo* (Regla 16.1)
- *Bola Empotrada* (Regla 16.3), o
- Bola Injugable (Regla 19).

La única opción de alivio que tiene el jugador es aliviarse con penalización bajo la Regla 17.

Pero si una situación de *Animal* peligroso interfiere con el juego de una bola en un *Área de Penalización,* el jugador puede aliviarse sin penalización dentro de esa área o con penalización fuera de la misma (ver Regla 16.2b (2)).



Q.38 Los *Comité*s tienen la discreción de *Marcar* todas las *Área de Penalización* en el *Campo* como rojas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17 y sección de Procedimientos del *Comité*.

Q.156 No hay un alivio de bola injugable para una bola que está en un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17.3.

Q.444 Cuando la bola de un jugador se detiene dentro de un *Área de Penalización*, no puede aliviarse por una bola *Empotrada*, por la interferencia de una *Obtrucción Inamovible* o por otra *Condición Anormal del Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 17.3.

35. RULE 17 and RULE 18

Which is FALSE regarding penalty areas?

A. To treat a ball struck toward a penalty area as lost in the area, it must be known or virtually certain that the ball lodged in it.

B. When a ball is struck toward a penalty area, in the absence of knowledge or virtually certainty that it is lost in the penalty area, the lost ball Rule applies.

C. If a ball lies in a penalty area, the player may play a ball from where the previous stroke was made.

D. In taking relief, if a ball is lifted from a penalty area, it may not be cleaned before it is dropped.

Answer is D (FALSE). When a ball is lifted under the penalty area Rule, the original ball may be cleaned (Rule 14.1c) or another ball may be substituted, Rule 17.1d. Other choices are TRUE:

A. A player may not judge the ball to be in a penalty area just because the player thinks the ball may be in the penalty area. For the player to treat it as lost in the penalty area, there is conclusive evidence or all reasonably available information must show that it is at least 95% likely that the ball is lost there.

B. When a ball is lost, in the absence of knowledge or virtually certainty that it is lost in the penalty area, then the player's only option is to take relief under the lost ball Rule with a penalty of stroke and di*Stance*, Rule 18.2b.

C. Stroke-and-di*Stance* is one of the options under which the player may take relief under the penalty area Rule.

Áreas de Penalización













Cuando la bola reposa en área de penalización en una

ZONA DE JUEGO PROHIBIDO



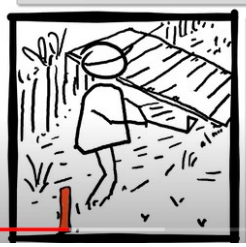
El jugador está obligado a tomar alivio

Si se alivia fuera del área de penalización, lo hará con penalización

Si se alivia dentro del área de penalización, lo hará sin penalización

Cuando la bola reposa en área de penalización

CONDICIONES ANORMALES



No hay alivio sin penalización por condición anormal del campo: obstrucción inamovible (puente...) agua accidental, terreno en reparación daños de animal

Si la bola que ha ido hacia un área de penalización no es encontrada, para considerar que está perdida en ella, tiene que ser conocido o virtualmente cierto (95% de probabilidades de que ocurrió)

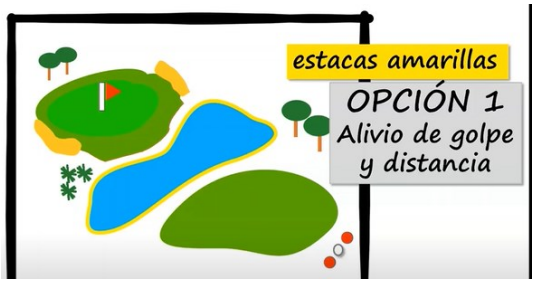
BOLA NO ENCONTRADA



Cuando la bola está en un área de penalización o no ha sido encontrada pero es conocido o virtualmente cierto que quedó en reposo en ella, el jugador puede TOMAR ALIVIO

CON 1 GOLPE DE PENALIZACIÓN

Si no es conocido o virtualmente cierto y la bola está perdida el jugador debe proceder como bola perdida según la R 18.2














estacas amarillas
OPCIÓN 2
Alivio atrás
en linea


estacas amarillas
OPCIÓN 2
Alivio atrás
en linea


estacas amarillas
OPCIÓN 2
Alivio atrás
en linea
Elegir un punto en la línea (debería marcarse)
• Que esté en el campo
• Que no esté más cerca del hoyo que el PUNTO X por donde cruzó...
• Puede estar en cualquier área del campo excepto en el área de penalización de la que se alivia el jugador


estacas amarillas
OPCIÓN 2
Alivio atrás
en linea
Medir la distancia de 1 palo


estacas amarillas
OPCIÓN 2
Alivio atrás
en linea
Dropar y jugar en el área de alivio


estacas rojas
OPCIÓN 1
Alivio de golpe
y distancia
1 Jugar una bola en el golpe anterior

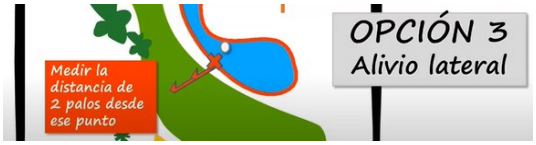

Medir la distancia de 1 palo desde ese punto


Dropar en el área de alivio


estacas rojas
OPCIÓN 2
Alivio atrás en linea
Elegir un punto en la línea (debería marcarse)
• Que esté en el campo
• Que no esté más cerca del hoyo que el PUNTO X por donde cruzó...
• Puede estar en cualquier área del campo excepto en el área de penalización de la que se alivia el jugador



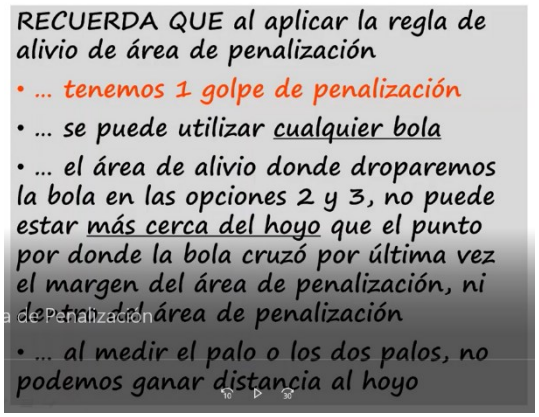




Ejemplos de *Área de Penalización*

Marta Anduiza (Vídeo) – EJEMPLOS DE *Áreas de Penalización*







Vamos a ver ejemplos de *Área de Penalización*, es continuación del vídeo de *Área de Penalización*.

Recordemos que al aplicar la Regla de alivio en *Área de Penalización*

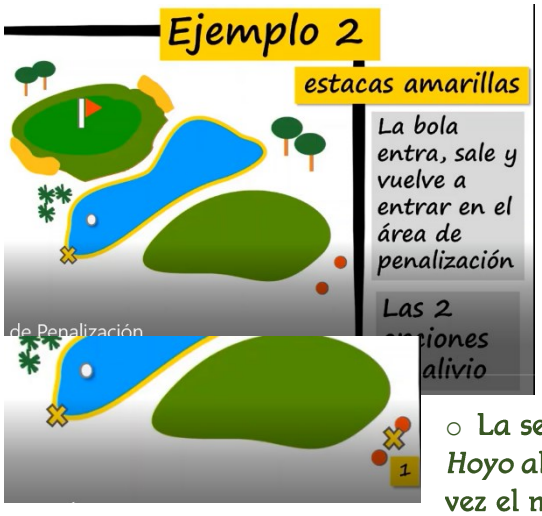
- Tenemos 1 *Golpe* de Penalización
- Se puede utilizar cualquier Bola para aplicar el alivio
- El *Área de Alivio* donde dropemos la Bola en las opciones 2 (atrás en línea) y 3 (lateral), no puede estar más cerca del *Hoyo* que el punto por donde la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*, ni dentro del *Área de Penalización*.
- Al medir 1 palo o los 2 palos, no podemos ganar distancia al *Hoyo*



Comencemos por estacas amarillas

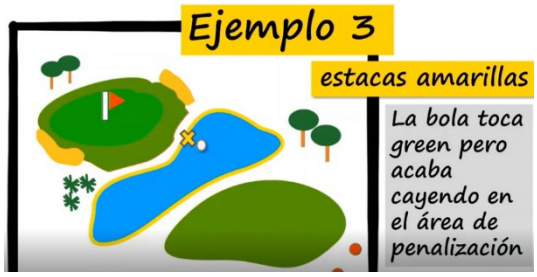
EJEMPLO 1: La Bola entra por un lateral de *Área de Penalización*. Las 2 opciones de alivio que tenemos

- Marcamos el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*
  - La primera opción es *Golpe* y Distancia. Jugar una bola donde jugamos el *Golpe* anterior
  - La segunda opción es marcar la línea que va del *Hoyo* al punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. En esa línea tenemos que elegir un punto que deberíamos marcar. Y desde ese punto medimos 1 palo hacia donde queramos, siempre que no nos acerquemos al *Hoyo*. Y *Dropar* y jugar una Bola dentro de esa *Área de Alivio*
- Se puede utilizar cualquier Bola para aplicar el alivio
- Tenemos 1 *Golpe* de Penalización



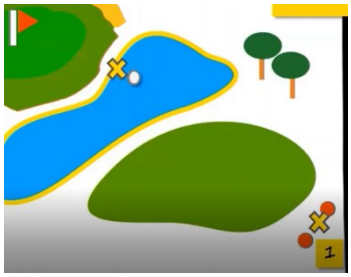
EJEMPLO 2: La Bola entra y sale y vuelve a entrar en un *Área de Penalización* porque rebota en una piedra. Las 2 opciones de alivio que tenemos

- Marcamos el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*
  - La primera opción es *Golpe* y Distancia. Jugar una bola donde jugamos el *Golpe* anterior
  - La segunda opción es marcar la línea que va del *Hoyo* al punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. En esa línea tenemos que elegir un punto que deberíamos marcar. Y desde ese punto medimos 1 palo hacia donde queramos, siempre que no nos acerquemos al *Hoyo*. Y *Dropar* y jugar una Bola dentro de esa *Área de Alivio*
- Se puede utilizar cualquier Bola para aplicar el alivio
- Tenemos 1 *Golpe* de Penalización



EJEMPLO 3 de estacas amarillas: La Bola toca en el *Green* pero tiene mucha pendiente y acaba cayendo en el *Área de Penalización*. Las 2 opciones de alivio que tenemos

•Marcamos el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*



- La primera opción es *Golpe* y Distancia. Jugar una bola donde jugamos el *Golpe* anterior
- La segunda opción es marcar la línea que va del *Hoyo* al punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. En esa línea tenemos que elegir un punto que deberíamos marcar. Y desde ese punto medimos 1 palo hacia donde queramos, siempre que no nos acerquemos al *Hoyo*. Y *Dropar* y jugar una Bola dentro de esa *Área de Alivio*



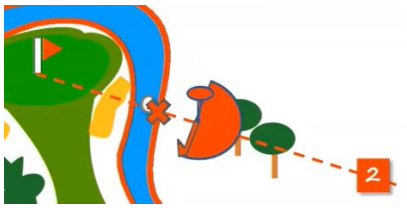
- Se puede utilizar cualquier Bola para aplicar el alivio
- Tenemos 1 *Golpe* de Penalización



Pasamos a estacas rojas

EJEMPLO 1: La Bola cruza al otro lado del *Área de Penalización* y entra en ella. Las 3 opciones de alivio que tenemos





- Marcamos el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*
- La primera opción es *Golpe* y Distancia. Jugar una bola donde jugamos el *Golpe* anterior

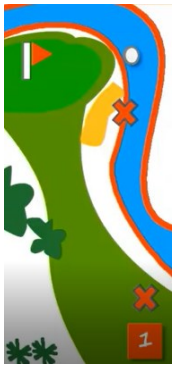


- La segunda opción es marcar la línea que va del *Hoyo* al punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. En esa línea tenemos que elegir un punto que deberíamos marcar. Y desde ese punto medimos 1 palo hacia donde queramos, siempre que no nos acerquemos al *Hoyo*. Y *Dropar* y jugar una Bola dentro de esa *Área de Alivio*
- Y el alivio número 3, alivio lateral, medimos 2 palos desde el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*, lo que nos marca el *Área de Alivio* donde debemos *Dropar*

- Se puede utilizar cualquier Bola para aplicar el alivio
- Tenemos 1 *Golpe* de Penalización



EJEMPLO 2: La Bola cruza al otro lado del *Área de Penalización* y acaba entrando en ella. Las 3 opciones de alivio que tenemos

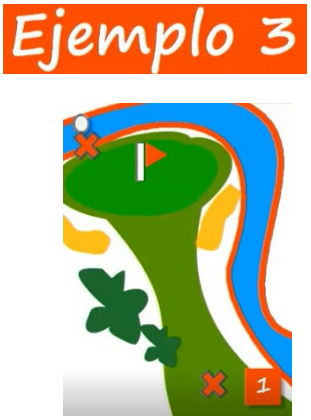






- Marcamos el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*
  - La primera opción es *Golpe* y Distancia. Jugar una bola donde jugamos el *Golpe* anterior
  - La segunda opción es marcar la línea que va del *Hoyo* al punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. En esa línea tenemos que elegir un punto que deberíamos marcar (punto de referencia). Y desde ese punto medimos 1 palo hacia donde queramos, siempre que no nos acerquemos al *Hoyo*. Y *Dropar* y jugar una Bola dentro de esa *Área de Alivio*
  - Y el alivio número 3, alivio lateral, medimos 2 palos desde el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*, lo que nos marca el *Área de Alivio* donde debemos *Dropar*
- Se puede utilizar cualquier Bola para aplicar el alivio
- Tenemos 1 *Golpe* de Penalización









EJEMPLO 3: La Bola entra en el *Área de Penalización* por detrás del *Green*. Las 3 opciones de alivio que tenemos

- Marcamos el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*
  - La primera opción es *Golpe* y Distancia. Jugar una bola donde jugamos el *Golpe* anterior
  - La segunda opción es marcar la línea que va del *Hoyo* al punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*. En esa línea tenemos que elegir un punto que deberíamos marcar (punto de referencia). Y desde ese punto medimos 1 palo hacia donde queramos, siempre que no nos acerquemos al *Hoyo*. Y *Dropar* y jugar una Bola dentro de esa *Área de Alivio*
  - Y el alivio número 3, alivio lateral, medimos 2 palos desde el punto por el que la Bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*, lo que nos marca el *Área de Alivio* donde debemos *Dropar*
- Se puede utilizar cualquier Bola para aplicar el alivio
  - Tenemos 1 *Golpe* de Penalización

Si en algún caso similar a este al intentar aplicar la opción 3 de alivio lateral no pudiéramos medir los 2 palos sin ganar distancia al *Hoyo*

- Tendríamos que utilizar una de las otras 2 opciones de alivio, la 1 ó la 2, no podríamos aplicar la opción 3 de alivio.
- Los *Comités* suelen marcar Zonas de *Dropaje* para evitar que se produzca esta situación

***Hoyo* 2**

Tu *Golpe* de salida viene a parar a un *Área de Penalización*. Haces dos swings de práctica tocando el suelo ambas veces y apoyas tu palo al ir a dar el *Golpe*. ¿Qué dicen las Reglas?

A. No hay penalización

B. Tienes dos *Golpe* de Penalización

C. Tienes cuatro *Golpe* de Penalización

Respuesta A = R 17.1b

Desafío Número 3 (*Áreas de Penalización*)

1. Verdadero o Falso

La bola de un jugador reposa en un *Área de Penalización*. El jugador realiza un swing de prácticas dentro del *Área de Penalización* tocando el suelo con el palo. El jugador no tiene penalización por esa acción.

a) Verdadero

b) Falso

Justificación:

Regla 17.1b El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el *Área de Penalización*.

El jugador puede: Jugar la bola como reposa sin penalización, de acuerdo con las mismas Reglas que se aplican a una bola en el *Área General* (lo que significa que no hay Reglas especiales limitando cómo se puede jugar una bola desde un *Área de Penalización*).

2. Pedro y Juan jugando un *Hoyo*

Modalidad de Juego: Individual Stroke Play Scratch.

Juan golpea una bola desde el *Área de Salida* del *Hoyo* 1 del *Campo* y su bola queda *Empotrada* en el rough a unos 200 m del *Green*. Juan, sin marcar la bola, la levanta y toma alivio sin penalización en el *Área de Alivio*. Realiza su siguiente *Golpe* con un híbrido y la bola queda en reposo en el *Área de Penalización* a solo 20 m de *Green*. Como la puede jugar, Juan decide bajar al *Área de Penalización*, quita *Impedimentos Sueltos* y al preparar el *Golpe*, apoya su palo justo detrás de la bola sin moverla. Ejecuta su siguiente *Golpe* y deja la bola en *Green*. Una vez en *Green*, Juan acaba el *Hoyo* con dos *Golpes* más. ¿Cuál es resultado de Juan para el *Hoyo* 1?

a) 6

b) 5

c) 10

d) 11

Resolución

- Salida……1 *Golpe*
- Regla 14.1a Cuando una bola es levantada para tomar alivio bajo una Regla, el jugador no está obligado a marcar el punto de reposo antes de levantar la bola. Está permitido el alivio por bola *Empotrada* en *Área General* (calle, rough), Regla 16.3b Alivio por Bola *Empotrada*.
- Híbrido……1 *Golpe*
- Bola dentro del *Área de Penalización* y el jugador quita *Impedimentos Sueltos* dentro del *Área de Penalización*. No hay penalización, Regla 15.1 Quitar *Impedimento Suelto*. Sin penalización, un jugador puede quitar un *Impedimento Suelto* de cualquier parte dentro o fuera del *Campo* y se puede hacer de cualquier manera.
- Apoyar el palo justo detrás de la bola dentro del *Área de Penalización*. Regla 17.1b El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el *Área de Penalización*. No hay Reglas especiales limitando cómo se puede jugar una bola desde un *Área de Penalización*.
- *Golpe* de aproximación a *Green*….1 *Golpe*
- *Golpes* en *Green*……2 *Golpes*

Total = 5 *Golpes*

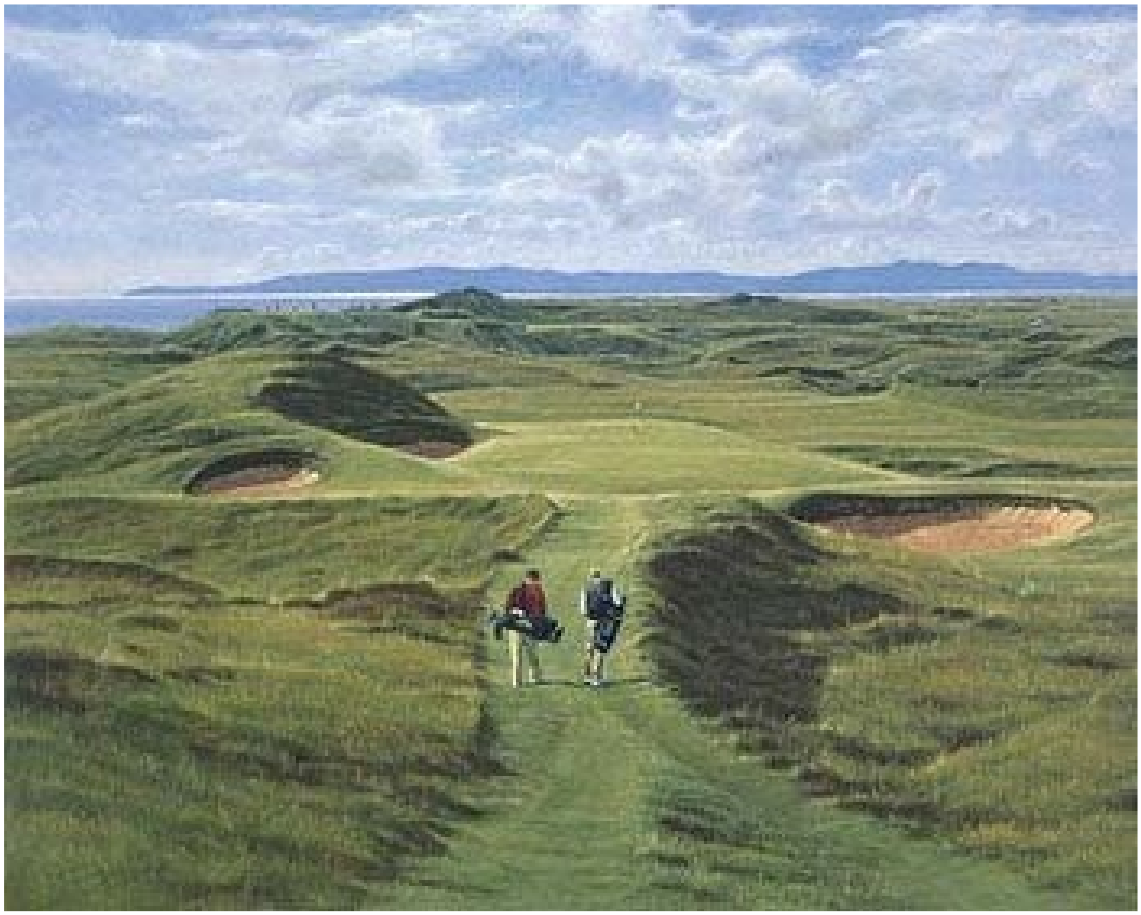
3. Pregunta multi-respuesta

Un jugador puede tomar alivio por bola *Empotrada* si la bola está dentro del *Área de Penalización*

i. Siempre.
j. **Nunca.**
k. Depende si la bola está *Empotrada* en hierba o arena.
l. Habrá que leer las Reglas Locales del *Campo* o la competición

Justificación:

Regla 16.3a (1) La Bola Tiene Que Estar *Empotrada* en el *Área General*.
El alivio está permitido bajo la Regla 16.3b cuando la bola está *Empotrada* en el *Área General*.





RULE 18 Stroke-and-Distance Relief; Ball Lost or Out of Bounds; Provisional Ball

Regla 18 Alivio por *Golpe y Distancia*, *Bola Perdida* o *Fuera de Límites*, *Bola Provisional*

Propósito: La Regla 18 cubre el alivio bajo penalización de *Golpe y Distancia*. Cuando una bola está perdida fuera de un *Área de Penalización* o *Fuera de Límites*, la progresión requerida de jugar desde el *Área de Salida* hasta el *Hoyo* se ha roto; el jugador debe reanudar dicha progresión jugando de nuevo desde donde jugó el *Golpe* anterior.

Esta Regla también cubre cómo y cuándo una *Bola Provisional* se puede jugar, para ahorrar tiempo, cuando la *Bola en Juego* podría haberse ido *Fuera de Límites* o estar perdida fuera de un *Área de Penalización*.

18.1 El Alivio con Penalización de *Golpe y Distancia* Permitido en Cualquier Momento

En cualquier momento, un jugador puede aliviarse por *Golpe y Distancia* con **un *Golpe de Penalización*,** jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *Golpe* anterior (ver Regla 14.6).

El jugador tiene siempre esta opción de alivio por *Golpe y Distancia*:

- No importa dónde reposa la bola del jugador en el *Campo*, e
- Incluso, cuando una Regla requiere que el jugador tome alivio de cierta manera o jugando la bola desde cierto lugar.

Una vez el jugador pone otra *Bola en Juego* bajo penalización de *Golpe y Distancia* (ver Regla 14.4):

- La bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse.
- Esto es cierto incluso si la bola original es encontrada dentro del *Campo* y dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero esto no se aplica a una bola jugada desde donde se realizó el *Golpe* anterior, cuando el jugador:

- Anuncia que va a jugar una *Bola Provisional* (ver Regla 18.3b)
- Está jugando una segunda bola en *Stroke Play (Juego por Golpes)* bajo la Regla 14.7b o 20.1c (3), o

Regla 18.1 Interpretaciones:

18.1/1 Una Bola Acomodada Puede Ser Levantada Cuando la Bola Original es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de los Tres Minutos

Cuando se va a volver a jugar desde el *Área de Salida*, una bola que es colocada,dropada o acomodada en el *Área de Salida* no está en juego hasta que el jugador efectúa un *Golpe* sobre la bola (definición de "*Bola en Juego*" y Regla 6.2).

Por ejemplo, un jugador juega desde el *Área de Salida*, busca brevemente su bola y entonces vuelve y acomoda otra bola. Antes de que el jugador juegue la bola acomodada, y dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos, la bola original es encontrada. El jugador entonces puede abandonar la bola acomodada y continuar con la bola original sin penalización, pero también está autorizado a tomar alivio de *Golpe* y distancia jugando desde el *Área de Salida*.

Sin embargo, si el jugador hubiera jugado desde el *Área General* y Posteriormente dropado otra bola para tomar alivio de *Golpe* y distancia, el resultado sería diferente y en ese caso el jugador debe continuar con la bola dropada bajo penalización de un *Golpe* por alivio de *Golpe*

y distancia. Si el jugador continuara con la bola original en este caso, estaría jugando una *Bola Equivocada*.

18 1/2 La Penalización No Puede Ser Evitada Al Jugar Bajo *Golpe y Distancia*

Si un jugador levanta su bola cuando no está permitido hacerlo, el jugador no puede evitar la penalización de un *Golpe* bajo la Regla 9.4b decidiendo Posteriormente jugar bajo *Golpe y distancia*.

Por ejemplo, el *Golpe* de salida de un jugador va a reposar a un área arbolada. El jugador levanta una bola, creyendo que es una bola abandonada, pero descubre que era la *Bola en Juego*. El jugador entonces, decide jugar bajo *Golpe y distancia*.

El jugador incurre en una penalización de un *Golpe* bajo la Regla 9.4b añadido a la penalización de *Golpe y distancia* bajo la Regla 18.1, ya que en el momento en que se levantó la bola, el jugador no estaba autorizado a levantarla y no tenía intención de jugar bajo *Golpe y distancia*. El próximo *Golpe* del jugador será el cuarto

Alivio con Penalización

- *Área de Penalización*
- *Fuera de Límites*
- *Bola Perdida*
- La *Bola Provisional* se convierte en la *Bola en Juego*
- Bola Injugable

Alivio bajo la penalización de *Golpe y Distancia* - R 18.1

- En cualquier momento, puedes aliviarte con *Golpe y Distancia*
- **Un *Golpe de Penalización***
- Jugando una bola donde se jugó el *Golpe* anterior
- La bola original ya no está en juego



NOTAS: Alivio bajo la penalización de *Golpe y Distancia*

- Puedes hacerlo sin importar en qué parte del *Campo* está la bola del jugador
- Hace que la bola original ya no esté en juego
- Incluso si es encontrada dentro de los 3 minutos de tiempo de búsqueda

Q.34 Un jugador puede tomar alivio de *Golpe y Distancia* sin importar donde reposa su *Bola en Juego*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.1.

73. Por error, un jugador levanta su bola porque pensó que estaba *Fuera de Límites*, (no estaba) y jugó de nuevo desde el punto donde jugó el *Golpe* anterior. El jugador debe reponer la bola con un *Golpe* de Penalización, pero incurre en la *Penalización General* por levantar la bola y no reponerla.

Falso. R 18.1

9. Un jugador juega su segundo *Golpe*, busca su bola brevemente y luego regresa y dropa otra bola bajo penalización de *Golpe y Distancia*. Su bola original es encontrada antes de terminar los tres minutos desde que comenzó la búsqueda y antes de que jugara la bola dropada. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador puede elegir si continuar con la bola original o la bola dropada.
B) El jugador debe continuar con la bola original.
C) El jugador debe continuar con la bola dropada.

C) R 18.1

18.2 *Bola Perdida* o *Fuera de Límites*: Debe Tomarse Alivio por *Golpe y Distancia*

18.2a Cuándo una Bola Está Perdida o *Fuera de Límites*

(1) Cuándo Una Bola Está Perdida

Una bola está *perdida* si no se encuentra dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *Caddie* comienzan a buscarla.

Si se encuentra una bola dentro de ese tiempo, pero no es seguro que sea la bola del jugador:

- El jugador debe intentar identificarla rápidamente (ver Regla 7.2) y tiene permitido un margen de tiempo razonable para hacerlo, incluso si esto ocurre después de trascurridos los tres minutos de tiempo de búsqueda.
- Esto incluye un tiempo razonable para llegar a donde se encuentra la bola, si el jugador no está donde la bola es encontrada.

Si el jugador no identifica su bola dentro de ese tiempo razonable, la bola está *perdida.*

Regla 18.2a(1) Interpretaciones:

18.2a(1)/1 Tiempo Permitido para la Búsqueda Cuando la Búsqueda Es Interrumpida Temporalmente

A un jugador se le permite la búsqueda de su bola durante tres minutos, antes de ser declarada *Bola Perdida*. Sin embargo, hay situaciones donde el "reloj se para" y ese tiempo de "reloj parado" no cuenta en los tres minutos de búsqueda.

Los siguientes ejemplos muestran como contabilizar el tiempo cuando una búsqueda es Interrumpida temporalmente:

- En stroke play, un jugador busca su bola durante un minuto y encuentra una bola. El jugador asume que es su bola, emplea 30 segundos en decidir como ejecutar el *Golpe*, elige el palo, y juega esa bola. El jugador entonces descubre que es una *Bola Equivocada*. Cuando el jugador vuelve a la zona donde la bola original probablemente estaba y reanuda la búsqueda, tiene dos minutos más para buscar. El tiempo de búsqueda se detuvo cuando el jugador encontró la *Bola Equivocada* e Interrumpió la búsqueda.
- Un jugador ha estado buscando su bola durante dos minutos cuando el juego es suspendido por el *Comité*. El jugador continúa buscando.

  Cuando han pasado tres minutos desde que el jugador empezó a buscar, la bola está perdida, incluso si el periodo de búsqueda de tres minutos se cumple mientras el juego está suspendido.
- Un jugador ha estado buscando su bola durante un minuto cuando el juego es suspendido. El jugador continúa la búsqueda durante un minuto más y la detiene para buscar refugio. Cuando el jugador vuelve al *Campo* para reanudar el juego, al jugador se le permite un minuto más para buscar la bola incluso si el juego no ha sido reanudado.
- Un jugador encuentra e identifica su bola en rough alto después de dos minutos de búsqueda. El jugador abandona la zona para coger un palo. Cuando vuelve, no encuentra la bola. El jugador tiene un minuto más para buscarla antes de que la bola llegue a ser *Bola Perdida*. La búsqueda de tres minutos se paró cuando la bola fue encontrada inicialmente.
- Un jugador está buscando su bola durante dos minutos, entonces se aparta para darle paso al grupo siguiente. El tiempo de búsqueda se para cuando la búsqueda es detenida temporalmente, y el jugador esta autorizado a buscar la bola durante un minuto más.

18 2a(1)/2 El *Caddie* Es Requerido a No Empezar la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes Que el Jugador

Un jugador puede ordenar a su *Caddie* que no empiece a buscar su bola.

Por ejemplo, un jugador golpea un drive largo a una zona de rough espeso y otro jugador golpea un drive corto al rough espeso. El *Caddie* del jugador comienza a caminar hacía la ubicación donde la bola del jugador podría estar para empezar a buscarla. Todos los demás, incluido el jugador, caminan hacia la ubicación donde la bola del otro jugador podría estar para buscar la bola de ese jugador.

El jugador puede mandar a su *Caddie* buscar la bola del otro jugador y retrasar la búsqueda de su bola hasta que todos los demás puedan ayudarle.

18 2a(1)/3 La Bola Puede Llegar a Estar Perdida Si No Es Inmediatamente Identificada

Cuando un jugador tiene la oportunidad de identificar una bola como suya dentro del tiempo de búsqueda de tres minutos, pero no lo hace, la bola está perdida cuando el tiempo de búsqueda finaliza.

Por ejemplo, un jugador empieza a buscar su bola y después de dos minutos encuentra una bola que el jugador cree ser la bola de otro jugador y reanuda la búsqueda de su bola.

El tiempo de búsqueda de tres minutos finaliza y entonces se descubre que la bola que el jugador encontró y que creyó ser la bola de otro jugador, era de hecho su bola. En este caso, la bola del jugador está *perdida* porque continuó la búsqueda sin identificar inmediatamente la bola encontrada.

18 2a(1)/3 Significado de “Tiempo Razonable para Hacerlo” al Identificarla Bola

La ***Regla 18.2a(1)*** establece que un jugador debe tratar de identificar rápidamente una bola encontrada cuando se cree que la bola encontrada podría ser la bola del jugador. Y, que cuando trate de identificarla, el jugador está autorizado a disponer de un periodo de tiempo razonable para identificarla.

Sin embargo, siempre que la bola del jugador se encuentre e identifique durante el tiempo de búsqueda de los tres minutos, el jugador puede tomarse el tiempo que desee dentro de esos tres minutos para identificarla. Pero cuando se encuentra una bola cerca de la finalización del tiempo de búsqueda de los tres minutos, es razonable permitir al jugador hasta un minuto para identificar la bola.

Por ejemplo, un jugador encuentra una bola en un árbol 2 minutos y 30 segundos después de iniciar la búsqueda, pero no es capaz de identificarla inmediatamente como suya. En este caso, es razonable conceder al jugador un minuto para intentar identificar la bola, lo que significa que si el jugador es capaz de identificar la bola en los 3 minutos y 30 segundos siguientes al inicio de la búsqueda, la bola no está ***perdida***. Pero si el jugador descubre que la bola no es suya después de que el tiempo de búsqueda de tres minutos haya terminado, su bola está ahora ***perdida*** y el jugador no tiene tiempo adicional para buscar.

Del mismo modo, cuando se encuentra una bola cerca del final del tiempo de búsqueda de los tres minutos pero el jugador no está donde se encuentra la bola, la ***Regla 18.2a(1)*** también concede al jugador un tiempo razonable para llegar al lugar donde se encuentra la bola y, una vez allí, es razonable permitirle al jugador hasta un minuto para identificarla. (Nuevo)

(2) Cuándo Está Una Bola *Fuera de Límites*

Una bola en reposo está *Fuera de Límites* sólo cuando toda ella está fuera de los límites del *Campo*.

Una bola está dentro de límites cuando cualquier parte de ella:

- Reposa sobre o toca el suelo o cualquier otra cosa (como un objeto natural o artificial) dentro de los límites, o
- Está por encima de los límites o cualquier otra parte del *Campo*.

Un jugador puede colocarse *Fuera de Límites* para jugar una bola que está dentro del *Campo*.



Regla 18.2a(2) Interpretaciones:

18.2a(2)/1 *Bola Movida Fuera de Límites* por Corriente de Agua

Si una corriente de agua (*Agua Temporal* o agua en un *Área de Penalización*) lleva a una bola *Fuera de Límites*, el jugador debe tomar alivio por *Golpe y distancia* (Regla 18.2b). El agua es una *fuerza natural*, no una *Influencia Externa* , por lo tanto, la Regla 9.6 no se aplica

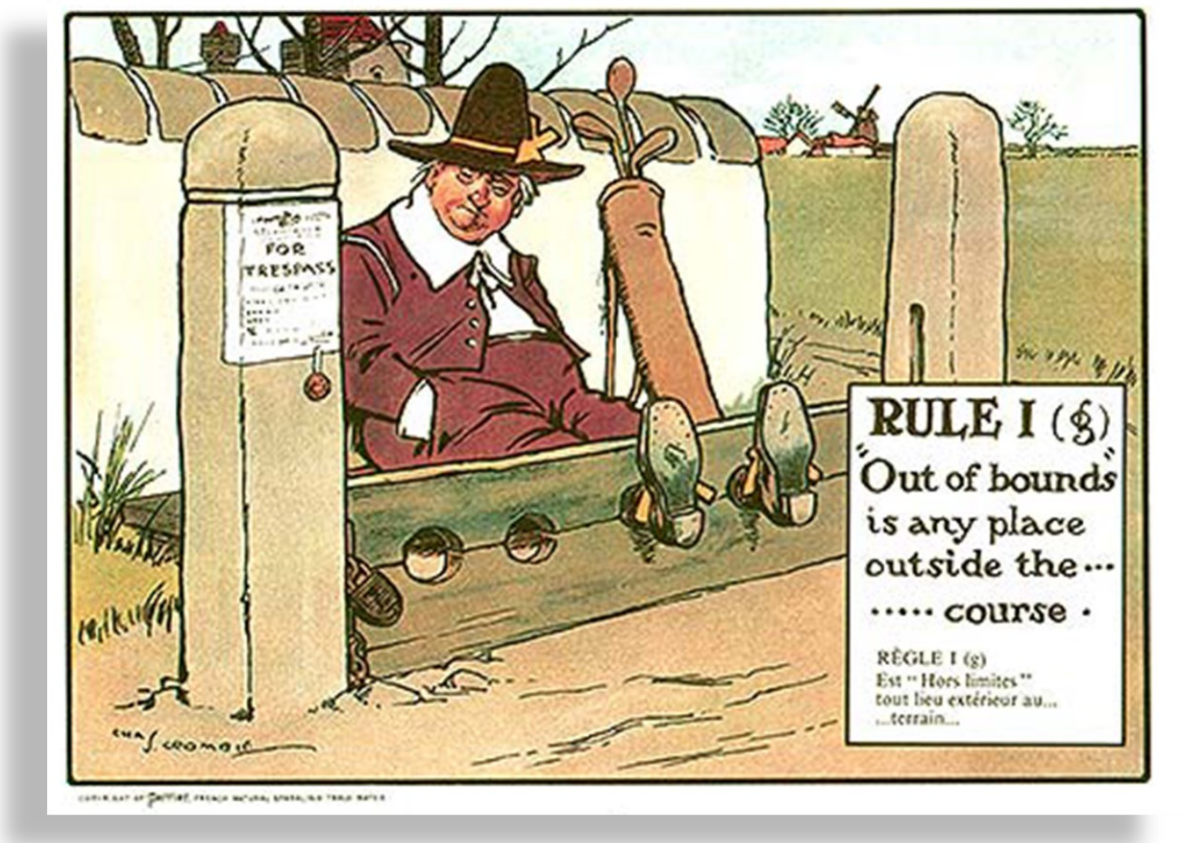
18.2b Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida o *Fuera de Límites*.

Si una bola está *perdida* o *Fuera de Límites*, el jugador debe aliviarse por *Golpe y Distancia*, añadiendo **un *Golpe de Penalización*** y jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *Golpe* anterior (ver Regla 14.6).

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* lo Que Ocurrió con la Bola: En lugar de aliviarse por *Golpe y Distancia* el jugador puede sustituir su bola original bajo una Regla aplicable cuando no se ha encontrado su bola y *es Conocido o Virtualmente Cierto* que:

- Quedó en reposo dentro del *Campo* y fue *movida* por una *Influencia Externa* (ver Regla 9.6) o jugada como *Bola Equivocada* por otro jugador (ver Regla 6.3c (2))
- Quedó en reposo en o sobre una *Obstrucción Movible* (ver Regla 15.2b) o *Condición Anormal del Campo* (ver Regla 16.1e),
- Está en un *Área de Penalización* (Regla 17.1c), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (ver Regla 11.2c)

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 18.2: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.



Cuándo una Bola está *Fuera de Límites*

R 18.2a(2)

Una bola en reposo está *Fuera de Límites* sólo cuando toda ella está fuera de los límites del *Campo*.

Una bola está dentro de límites cuando cualquier parte de ella:

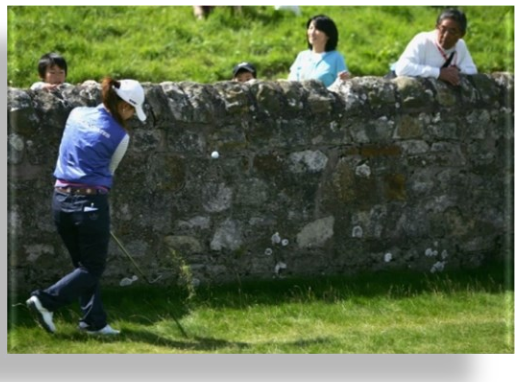
- Reposa sobre o toca el suelo o cualquier otra cosa (como un objeto natural o artificial) dentro de los límites, o
- Está encima de los límites o cualquier otra parte del *Campo*.

Q.636 Una bola es encontrada por un espectador dentro de los tres minutos desde que el jugador o su *Caddie* hayan comenzado a buscarla, pero el jugador está a cierta distancia y el tiempo permitido de búsqueda de tres minutos se acaba antes de que tengan tiempo de identificarla como su bola. La bola se pierde y el jugador debe poner en juego otra bola. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 18.2a (1).

***Bola Perdida* o *Fuera de Límites* – R 18.2**

- ¿Cuándo una bola está *Fuera de Límites?*
- Cuando toda ella está fuera de los límites del *Campo*
- Dentro de límites cuando cualquier parte de la bola
  - Reposa sobre o toca el suelo o cualquier otra cosa dentro de los límites
  - Sobresale del borde de los límites del *Campo*
- Puede colocarse fuera del *Campo* para jugar una bola en el *Campo*





***Fuera de Límites* R 18.2a**

- Definición
- *Objeto de Límites*
- Líneas

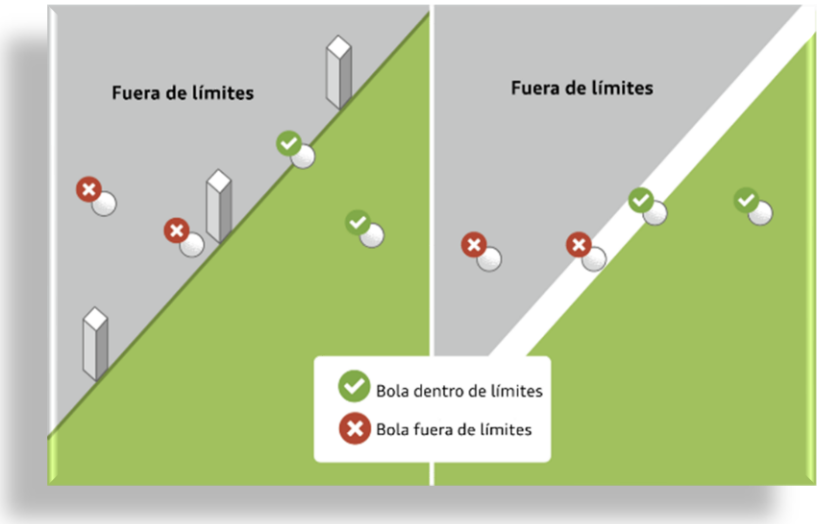
Fuera de Límites

Definición de *Fuera de Límites* = Todas las áreas mas allá de los márgenes del *Campo* tal como los ha definido el *Comité*

- Todas las áreas dentro de los márgenes están dentro de límites
- Los márgenes externos del *Campo* se extienden hacia arriba y hacia abajo por debajo del suelo:

Los márgenes deberían ser definidos por *Objetos de Límites* o por líneas

Las estacas o líneas de *Fuera de Límites* deberían ser blancas



Q.221 Un jugador puede colocarse *Fuera de Límites* para jugar una bola que está en el *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.2a (2) y Definición de *Campo*.

5.- Una bola está *Fuera de Límites* cuando alguna parte de ella está *Fuera de Límites*.

Falso. R 18.2a

20. La bola de un jugador es encontrada por otro jugador 2 minutos y 50 segundos después de que el jugador comenzó a buscarla. El jugador tarda 30 segundos en llegar a su bola e identificar la como suya. Como la bola fue identificada después de los tres minutos de búsqueda el tiempo había terminado y la bola se considera perdida.

Falso. R 18.2a

32. Un jugador golpea su tiro fuera de los límites de la calle. Al *Dropar* la bola bajo *Golpe y Distancia*, el jugador debe *Dropar* la bola lo más cerca posible del punto desde donde realizó el último *Golpe*, no más cerca del agujero.

Falso. R 18.2b

***Bola Perdida* - R 18.2b**

- Está perdida si no se encuentra en tres minutos
- El tiempo empieza cuando el jugador o su *Caddie* empieza a buscar la bola.



NOTAS *Bola Perdida*

- Una bola que no ha sido encontrada en tres minutos a partir del momento en que el jugador o su *Caddie* (o el *Compañero* o *Caddie* de su *Compañero*) empiezan a buscarla
- El tiempo permitido para la búsqueda son tres minutos en total, contando el tiempo de búsqueda antes de cualquier interrupción y cuando se reinicia la búsqueda

***Bola Perdida* o *Fuera de Límites* – R 18.2b**

- El jugador debe proceder con alivio de *Golpe y Distancia*. (Se aplica la R 14.5)
- Añadir **un *Golpe* de Penalización**

Alivio cuando una bola está perdida o *Fuera de Límites* - R 18.2

- **Un *Golpe de Penalización***
- Juega una bola donde se jugó el *Golpe* anterior
- Salvo que se aplique una **excepción**
  - *Bola Movida* por *Influencia Externa* – R 9
  - Bola en o sobre *Obstrucción Movible* – R 15
  - *Bola Perdida* en *Condición Anormal del Campo*– R 16
  - Bola en *Área de Penalización* – R 17
  - Bola Deliberadamente desviada o detenida por una persona – R 11



Bola Perdida

Marta Anduiza (Vídeo) – *BOLA PERDIDA*

















UNA BOLA NO ESTÁ PERDIDA SOLAMENTE PORQUE ASÍ LO "DECLARE" EL JUGADOR

DECLARAR LA BOLA PERDIDA

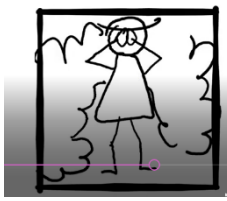


TIENE QUE CUMPLIRSE LA CONDICIÓN DE QUE HAYAN TRANSCURRIDO 3 MINUTOS DESDE QUE COMENZÓ SU BÚSQUEDA

O HABER PUESTO UNA NUEVA BOLA EN JUEGO

Sobre la búsqueda:

NO HAY OBLIGACIÓN DE BUSCAR LA BOLA



EL JUGADOR NO ESTÁ OBLIGADO A BUSCAR SU BOLA

PERO SI APARECE!!!!!!!!

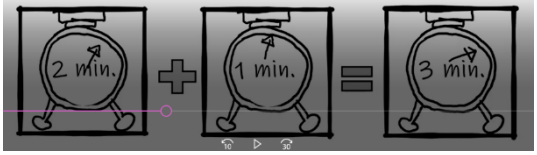
ESTÁ OBLIGADO A IDENTIFICARLA

Sobre la búsqueda:

SI LA BÚSQUEDA DE LA BOLA SE INTERRUMPE

BÚSQUEDA INTERRUMPIDA

LA SUMA "TOTAL" DE TIEMPO DE LOS PERÍODOS DE BÚSQUEDA ES DE 3 MINUTOS



Sobre la búsqueda:

MARGEN DE TIEMPO PARA LLEGAR A IDENTIFICAR LA BOLA

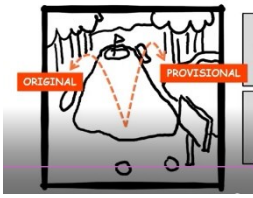


UNA BOLA ES ENCONTRADA "DENTRO DE LOS 3 MINUTOS" PERO EL JUGADOR ESTÁ LEJOS DE ELLA

SE LE CONCEDE EL TIEMPO RAZONABLE PARA DESPLAZARSE HASTA LA BOLA PARA IDENTIFICARLA AÚN SUPERANDO LOS 3 MINUTOS

Sobre la búsqueda:

BUSCANDO BOLA ORIGINAL Y BOLA PROVISIONAL



3 MINUTOS PARA AMBAS BÚSQUEDAS SI ESTÁN EN LA MISMA ZONA

3 MINUTOS PARA CADA BÚSQUEDA SI ESTÁN EN ZONAS LEJANAS

Sobre la búsqueda:

EL JUGADOR REGRESA PARA JUGAR BOLA PROVISIONAL



SI EL JUGADOR REGRESA PARA JUGAR UNA BOLA PROVISIONAL, EL TIEMPO DE BÚSQUEDA NO SE INTERRUMPE

Sobre la búsqueda:

PROHIBICIÓN DE RETRASAR LA BÚSQUEDA DE LA BOLA MIENTRAS OTROS LA BUSCAN



EL JUGADOR NO PUEDE RETRASAR SU BÚSQUEDA DE LA BOLA MIENTRAS QUE OTROS JUGADORES LA BUSCAN

JUGADOR INCAPAZ DE IDENTIFICAR SU BOLA PORQUE HAY OTRA BOLA IGUAL



BOLA PERDIDA!!!!!!!!!!!

TENÍA QUE HABER PUESTO UNA MARCA IDENTIFICATIVA!!!!!!!

JUGADOR INCAPAZ DE SABER SI ES SU BOLA ORIGINAL O LA BOLA PROVISIONAL



SI SOLO APARECE UNA DE ELLAS, SE TRATA COMO PROVISIONAL

SI APARECEN AMBAS, SE ELIGE UNA DE LAS DOS BOLAS, QUE SE TRATA COMO BOLA PROVISIONAL, Y LA OTRA BOLA SE CONSIDERA QUE ES LA ORIGINAL Y QUE ESTÁ PERDIDA

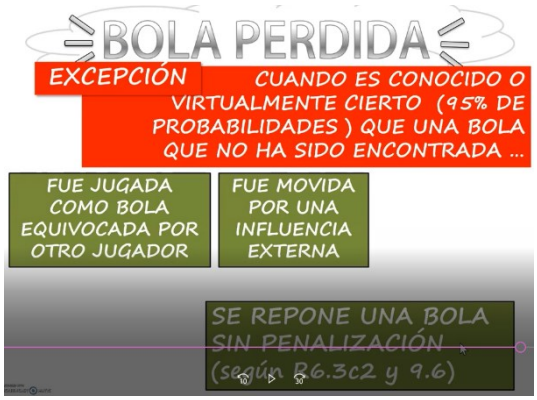
BOLA PERDIDA

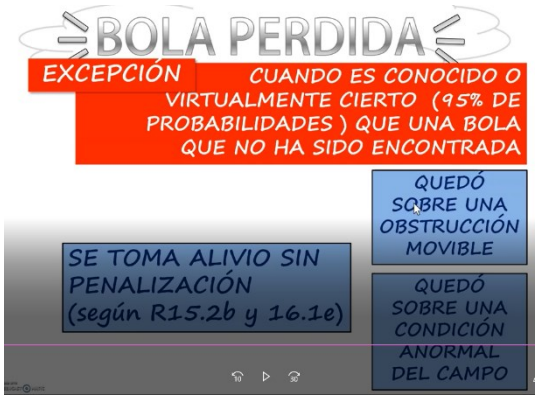
EXCEPCIÓN

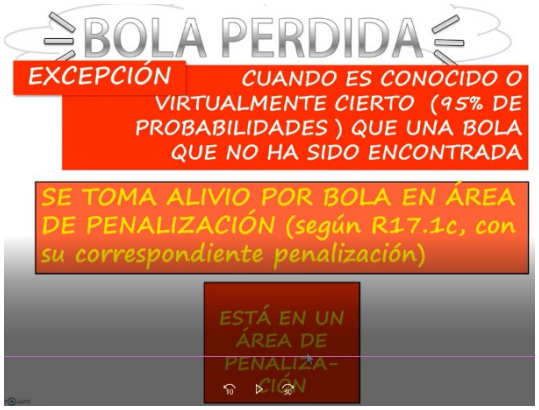
AUNQUE UNA BOLA NO HAYA SIDO ENCONTRADA

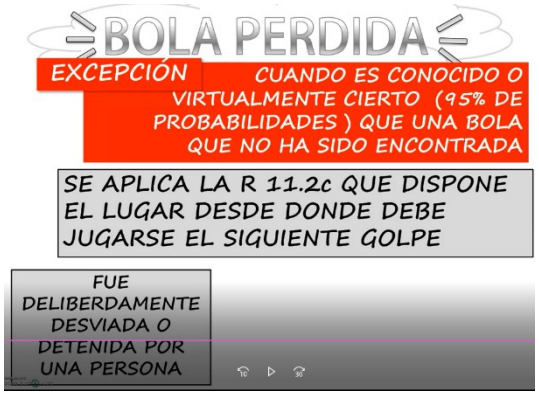
EN LAS SIGUIENTES SITUACIONES, EL JUGADOR PUEDE
- SUSTITUIR SU BOLA ORIGINAL NO ENCONTRADA POR OTRA BOLA
- Y APLICAR LA REGLA CORRESPONDIENTE A LA SITUACIÓN QUE SE HA PRODUCIDO


BOLA PERDIDA
EXCEPCIÓN
LAS SITUACIONES DE LA EXCEPCIÓN SON LAS SIGUIENTES: LA BOLA ...
FUE JUGADA COMO BOLA EQUIVOCADA POR OTRO JUGADOR
FUE MOVIDA POR UNA INFLUENCIA EXTERNA
QUEDÓ SOBRE UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE
FUE DELIBERDAMENTE DESVIADA O DETENIDA POR UNA PERSONA
ESTÁ EN UN ÁREA DE PENALIZA-CIÓN
QUEDÓ SOBRE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO


BOLA PERDIDA
EXCEPCIÓN
CUANDO ES CONOCIDO O VIRTUALMENTE CIERTO (95% DE PROBABILIDADES) QUE UNA BOLA QUE NO HA SIDO ENCONTRADA ...
FUE JUGADA COMO BOLA EQUIVOCADA POR OTRO JUGADOR
FUE MOVIDA POR UNA INFLUENCIA EXTERNA
SE REPONE UNA BOLA SIN PENALIZACIÓN (según R6.3c2 y 9.6)


BOLA PERDIDA
EXCEPCIÓN
CUANDO ES CONOCIDO O VIRTUALMENTE CIERTO (95% DE PROBABILIDADES) QUE UNA BOLA QUE NO HA SIDO ENCONTRADA
QUEDÓ SOBRE UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE
SE TOMA ALIVIO SIN PENALIZACIÓN (según R15.2b y 16.1e)
QUEDÓ SOBRE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO


BOLA PERDIDA
EXCEPCIÓN
CUANDO ES CONOCIDO O VIRTUALMENTE CIERTO (95% DE PROBABILIDADES) QUE UNA BOLA QUE NO HA SIDO ENCONTRADA
SE TOMA ALIVIO POR BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN (según R17.1c, con su correspondiente penalización)
ESTÁ EN UN ÁREA DE PENALIZA-CIÓN


BOLA PERDIDA
EXCEPCIÓN
CUANDO ES CONOCIDO O VIRTUALMENTE CIERTO (95% DE PROBABILIDADES) QUE UNA BOLA QUE NO HA SIDO ENCONTRADA
SE APLICA LA R 11.2c QUE DISPONE EL LUGAR DESDE DONDE DEBE JUGARSE EL SIGUIENTE GOLPE
FUE DELIBERDAMENTE DESVIADA O DETENIDA POR UNA PERSONA

18.3 *Bola Provisional*

18.3a Cuándo se Permite Jugar *Bola Provisional*

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *Área de Penalización* o puede estar *Fuera de Límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar una *Bola Provisional* bajo penalización *de Golpe y Distancia* (ver Regla 14.6).

La frase "una bola que puede estar *perdida",* se aplica cuando:

- La bola original no ha sido encontrada e identificada, pero todavía no está *perdida*, y
- Una bola puede estar *perdida* en un *Área de Penalización,* pero también puede estar *Fuera de Límites*.

Si un jugador realiza un golpe desde donde se realizó el golpe anterior con la intención de jugar una bola provisional, pero no estaba permitido jugar una bola provisional, la bola jugada es la bola en juego del jugador bajo penalización de golpe y distancia (ver Regla 18.1).

Si una *Bola Provisional* puede estar perdida fuera de un *Área de Penalización* o *Fuera de Límites*:

- El jugador puede jugar otra *Bola Provisional*.
- Esa *Bola Provisional* entonces tiene la misma relación con la primera *Bola Provisional* que la que tiene esa con la bola original.

Regla 18.3a Interpretaciones:

18.3a/1 Cuándo Un Jugador Puede Jugar Bola Provisional

Cuando un jugador está decidiendo si tiene derecho a jugar una bola provisional, solo se considera la información que es conocida por el jugador en ese momento.

Ejemplos de cuando una bola provisional puede ser jugada:

- La bola original podría estar en un *Área de Penalización*, pero también podría estar perdida fuera de un *Área de Penalización* o estar *Fuera de Límites*.
- Un jugador cree que su bola original fue a reposar al *Área General* y podría estar perdida. Si después es encontrada en un *Área de Penalización* dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda, el jugador debe abandonar la bola provisional.

18 3a/2 Jugar la Bola Provisional Después de Haber Iniciado la Búsqueda Está Permitido

Un jugador puede jugar una bola provisional si su bola puede estar perdida, cuando la bola original no ha sido encontrada e identificada, incluso si el tiempo de búsqueda de los tres minutos todavía no ha finalizado.

Por ejemplo, si un jugador es capaz de volver al punto desde donde ejecuto su *Golpe* anterior y jugar una bola provisional antes de que hayan finalizado los tres minutos de tiempo de búsqueda, el jugador está autorizado a hacerlo.

Si el jugador juega la bola provisional y la bola original es entonces encontrada dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda, el jugador debe continuar el juego con la bola original.

18 3a/3 Cada Bola Se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada desde Ese Mismo Lugar

Cuando un jugador juega varias bolas desde el mismo punto, cada bola jugada se relaciona solo con la bola anterior.

Por ejemplo, un jugador juega una *bola provisional* creyendo que su *Golpe* de salida podría estar *perdido* o *Fuera de Límites*. La *bola provisional* es golpeada en la misma dirección que la bola original y, sin anunciarlo, juega otra bola desde el *Área de Salida*. Esta bola va a reposar al fairway (calle).

Si la bola original no está *perdida* o *Fuera de Límites*, el jugador debe continuar el juego con la bola original sin penalización.

Sin embargo, si la bola original está *perdida* o *Fuera de Límites*, el jugador debe continuar el juego con la tercera bola jugada desde el *Área de Salida* ya que fue jugada desde el *Área de Salida* sin anunciar nada. Por lo tanto, la tercera bola fue una bola *sustituta* de la *bola provisional* bajo penalización de *Golpe y distancia* (Regla 18.1), independientemente de la ubicación de la bola provisional. El jugador lleva cinco *Golpes* (incluyendo *Golpes* de penalización) con la tercera bola jugada desde el *Área de Salida*.

18.3b Anunciar el Juego de *Bola Provisional*

Antes de jugar el *Golpe*, el jugador debe anunciar que va a jugar *Bola Provisional*:

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.
- El jugador debe usar la palabra "provisional" o de otra forma indicar claramente que está jugando la *Bola Provisional*mente según la Regla 18.3.

Si el jugador no anuncia esto (incluso aunque tenía intención de jugar *Bola Provisional)* y juega una bola desde donde jugó el *Golpe* anterior, esa bola es la *Bola en Juego* del jugador bajo penalización de Golpe y Distancia (ver Regla 18.1).

Pero si no hay nadie cerca para escuchar el anuncio del jugador, el jugador puede jugar la *Bola Provisional* y posteriormente informar a alguien de sus acciones cuando sea posible hacerlo.

Regla 18.3b Interpretaciones:

18.3b/1 Qué Se Considera Anuncio de Una Bola Provisional

Aunque la Regla 18.3b no especifica a quien debe ser hecho el anuncio de una bola provisional, un anuncio debe ser hecho de forma que las personas en las inmediaciones al jugador puedan oírlo.

Por ejemplo, con otras personas cercanas, si un jugador declara que jugará una bola provisional, pero lo hace de forma que solo el jugador puede oírlo, esto no cumple con los requisitos de la Regla 18.3b en los que el jugador debe "anunciar" que va a jugar una bola provisional. Cualquier bola jugada en estas circunstancias se convierte en la *Bola en Juego* del jugador bajo penalización de *Golpe* y distancia.

Si no hay otras personas cercanas para oír el anuncio del jugador (como cuando un jugador ha vuelto al *Área de Salida* después de una breve búsqueda de su bola), se considera que el jugador ha anunciado correctamente que tiene la intención de jugar una bola provisional siempre que informe a alguien de esto cuando sea posible hacerlo.

18 3b/1 Declaraciones Que "Claramente Indican" Que se Está Jugando Una Bola Provisional

Cuando se juega una *bola provisional*, es mejor si el jugador emplea la palabra "provisional" en su anuncio. Sin embargo, otras declaraciones que dejan claro que la intención del jugador es jugar una *bola provisional* son aceptables.

Ejemplos de anuncios que claramente indican que el jugador va a jugar una *bola provisional* incluyen:

- "Voy a jugar una bola bajo la Regla 18.3."
- "Voy a jugar otra por si acaso."

Ejemplos de anuncios que no indican claramente que el jugador va a jugar una *bola provisional* y por lo tanto el jugador estaría poniendo una *Bola en Juego* bajo *Golpe y distancia* son:

- "Voy a repetir."
- "Voy a jugar otra."

18.3c Jugar *Bola Provisional* Hasta Que se Convierta en la *Bola en Juego* o Se Abandone

(1) Jugando la *Bola Provisional* Más de Una Vez

El jugador puede continuar jugando la *Bola Provisional* sin que pierda su condición, siempre que se juegue desde un punto en el *Campo* que esté a la misma distancia o más lejos del *Hoyo* que el sitio donde se estima que está la bola original.

Esto es cierto incluso si la *Bola Provisional* se juega varias veces.

Pero deja de ser una *Bola Provisional* cuando se convierte en la *Bola en Juego* bajo (2) o se abandona bajo (3) y, por lo tanto, pasa a ser una *Bola Equivocada*.

Regla 18.3c(1) Interpretaciones:

18.3c(1)/1 Aunque Se Llevan a Cabo Acciones con la Bola Provisional, Sigue Siendo Bola Provisional

Llevar a cabo acciones con la *bola provisional* diferentes a ejecutar un *Golpe*, como *Dropar*, colocar o *sustituirla* mas cerca del *Hoyo* que donde la bola original se estima que esté, no significa "jugar" la *bola provisional* y no provoca que la bola pierda su estatus de *bola provisional*.

Por ejemplo, el *Golpe* de salida de un jugador puede estar perdido a 175 yardas del *Hoyo*, por lo que juega una *bola provisional*. Después de buscar brevemente la bola original, el jugador se adelanta para jugar la *bola provisional* que está en un arbusto a 150 yardas del *Hoyo*. Decide declarar injugable la *bola provisional* y la *dropa* bajo la Regla 19.2c. Antes de jugar la bola *dropada*, la bola original del jugador es encontrada por un espectador dentro de los tres minutos contados desde que el jugador comenzó la búsqueda.

En este caso, la bola original continúa siendo la *Bola en Juego* porque fue encontrada dentro de los tres minutos desde que comenzó la búsqueda y el jugador no ejecutó ningún *Golpe* a la *bola provisional* desde un punto más cercano al *Hoyo* que donde la bola original se estimaba que estuviera.

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

La *Bola Provisional* se convierte en la *Bola en Juego*, bajo penalización de *Golpe y Distancia*, en cualquiera de estos dos casos:

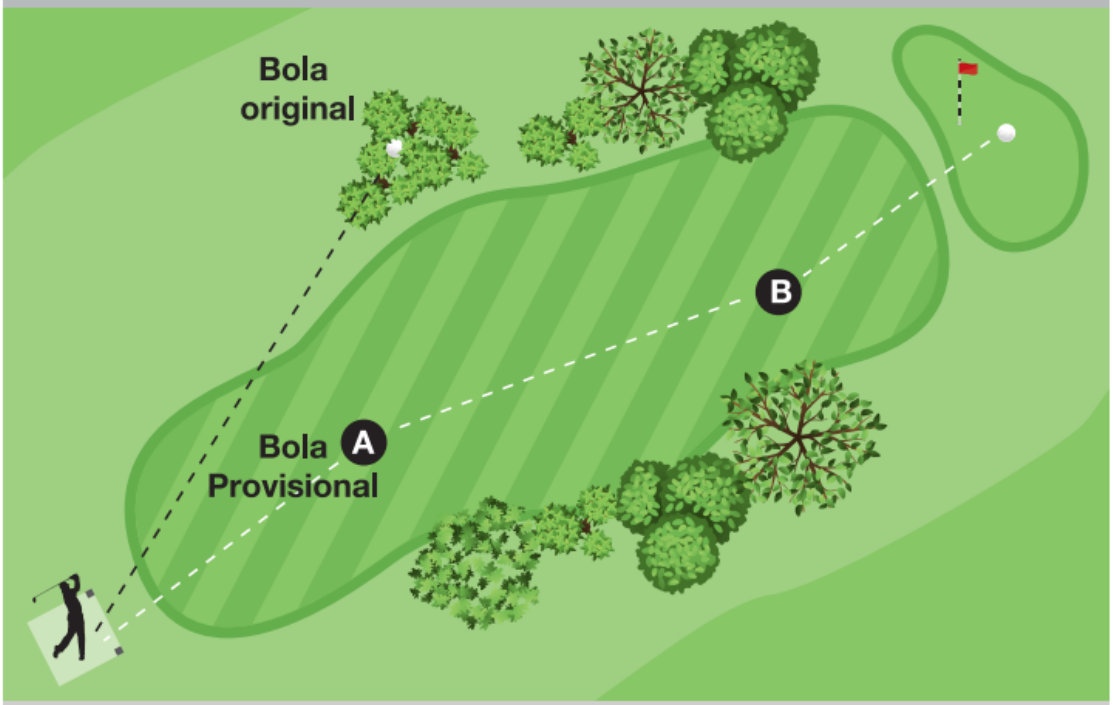
- Cuando la Bola Original Está Perdida en Cualquier Parte del *Campo*, Excepto en un *Área de Penalización*, o Está *Fuera de Límites*. La bola original deja de estar en juego (incluso si se encuentra en el *Campo* una vez finalizado el tiempo de búsqueda de tres minutos) y ahora es una *Bola Equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).
- Cuando se Juega la *Bola Provisional* desde un Punto en el *Campo* Más Cercano al *Hoyo* Que el sitio Donde se Estima Está la Bola Original. La bola original deja de estar en juego (incluso si se encuentra en el *Campo* antes de trascurrir el tiempo de búsqueda de tres minutos o se encuentra más cerca del *Hoyo* de lo que se había estimado) y ahora es una *Bola Equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).

Si el jugador juega una *Bola Provisional* hacia la misma zona que la bola original y no puede identificar qué bola es cuál:

- Si sólo se encuentra una de las bolas en el *Campo*, esa bola se trata como la *Bola Provisional*, que está ahora en juego.
- Si se encuentran ambas bolas en el *Campo*, el jugador debe elegir una de ellas, la cual se considera como la *Bola Provisional*, que ahora está en juego, y la otra bola se trata como perdida y no debe ser jugada.

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* lo Que Ocurrió con la Bola: El jugador tiene una opción adicional cuando

DIAGRAMA 18.3c: BOLA PROVISIONAL JUGADA DESDE UN PUNTO MÁS CERCANO AL HOYO DE DONDE SE ESTIMA QUE ESTÁ LA BOLA ORIGINAL



- La bola original jugada desde el área de salida puede estar perdida en un arbusto, entonces el jugador anuncia y juega una bola provisional, y va a descansar al punto A.
- Cuando el punto A esta más lejos del hoyo que el sitio donde se estima que esta la bola original, el jugador puede jugar la bola provisional desde el punto A sin que esta pierda su condición provisional.
- El jugador juega la bola provisional del punto A al punto B.
- Como el punto B está más cerca del hoyo que el sitio donde la bola original se estima que está si el jugador juega la bola provisional desde el punto B, la bola provisional se convierte en la bola en juego bajo penalización de golpe y distancia.

su bola no se ha encontrado, pero es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola:

- Quedó en reposo dentro del *Campo* y fue movida por una *Influencia Externa* (ver Regla 9.6),
- Quedó en reposo dentro del *Campo* en o sobre una *Obstrucción Movible* (ver Regla 15.2b) o *Condición Anormal del Campo* (ver Regla 16.1e), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (ver Regla 11.2c)

Cuando una estas Reglas se aplica, el jugador puede:

- Sustituir su bola por otra bola bajo esa Regla, o
- Considerar la *Bola Provisional* como la *Bola en Juego* bajo la penalización de *Golpe y Distancia*.

Regla 18.3c(2) Interpretaciones:

18.3c(2)/1 El Punto Estimado de La Bola Original Se Usa Para Determinar Qué Bola Está en Juego

La Regla 18.3c(2) emplea el punto donde el jugador "estima" que está su bola original para determinar si la bola provisional ha sido jugada desde más cerca del *Hoyo* que ese punto, y si está en juego la bola original o la bola provisional. El punto estimado no es donde la bola original acaba siendo encontrada. Si no que, es el punto donde el jugador razonablemente piensa o asume que está la bola.

Ejemplos que determinan que bola está en juego son:

- Un jugador, creyendo que su bola original podría estar perdida o *Fuera de Límites*, juega una bola provisional que no queda en reposo más cerca del *Hoyo* que el punto de reposo estimado de la bola original. El jugador encuentra una bola y la juega, creyendo que era la bola original. El jugador entonces descubre que la bola que había jugado era la bola provisional.

  En este caso, la bola provisional no fue jugada desde un punto más cerca del *Hoyo* que el punto de reposo estimado de la bola original. Por lo tanto, el jugador puede reanudar la búsqueda de la bola original. Si la bola original es encontrada dentro de los tres minutos de comenzar la búsqueda, continúa siendo la *Bola en Juego* y el jugador debe abandonar la bola provisional. Si el tiempo de búsqueda de tres minutos finaliza antes de que la bola original sea encontrada, la bola provisional es la *Bola en Juego*.
- Un jugador, creyendo que su *Golpe* de salida podría estar perdido o sobre una carretera definida *Fuera de Límites*, juega una bola provisional. El jugador busca la bola original brevemente pero no la encuentra. Se adelanta y juega la bola provisional desde un punto más cercano al *Hoyo* que donde se estimaba que estaba la bola original. Posteriormente, el jugador se adelanta y encuentra su bola original dentro de límites. La bola original debe haber botado sobre la carretera y regresado dentro de límites, porque la bola fue encontrada mucho más adelantada de lo que se esperaba.

  En este caso, la bola provisional se convirtió en la *Bola en Juego* cuando fue jugada desde un punto más cercano al *Hoyo* que donde la bola original se estimaba que estuviera. La bola original ya no continúa en juego y debe ser abandonada.

18 3c(2)/2 El Jugador Puede Pedir a Otros que No Busquen Su Bola Original

Si un jugador no tiene intención de buscar su bola original porque prefiere continuar el juego con una bola provisional, el jugador puede pedir a otros que no las busquen, pero los otros jugadores no están obligados a cumplir con la petición.

Si una bola es encontrada, el jugador debe hacer todos los esfuerzos razonables para identificarla, siempre que no haya jugado antes la bola provisional desde más cerca del *Hoyo* que donde se estimaba que estaba la bola original, en cuyo caso, se convertiría en la *Bola en Juego* del jugador. Si la bola provisional no se ha convertido todavía en la *Bola en Juego* cuando otra bola se ha encontrado, la negativa o rechazo a hacer un esfuerzo razonable para identificar la bola encontrada puede ser considerado grave falta de conducta contraria al espíritu del juego (Regla 1.2a).

Después de que la otra bola es encontrada, si la bola provisional es jugada desde más cercana al *Hoyo* que donde la otra bola fue encontrada, y se descubre que la otra bola era la bola original del jugador, el *Golpe* a la bola provisional fue en realidad un *Golpe* a una *Bola Equivocada* (Regla 6.3c). El jugador será penalizado con la *Penalización General* y, en stroke play, debe corregir el error continuando el juego con la bola original.

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

Incluso si un jugador prefiere continuar el juego del *Hoyo* con una bola provisional sin buscar su bola original, el *Contrario* u otro jugador en stroke play puede buscar la bola original del jugador siempre que no lo haga demorando indebidamente el juego. Si la bola original del jugador es encontrada mientras todavía está en juego, el jugador debe abandonar la bola provisional (Regla 18.3c(3)).

Por ejemplo, en un par tres, el *Golpe* de salida de un jugador va hacia un bosque muy arbolado, y juega una bola provisional que va a reposar cerca del *Hoyo*. Dado este resultado, el jugador no desea encontrar la bola original y se dirige directamente hacia la bola provisional con la finalidad de continuar el juego con ella. El *Contrario* del jugador u otro jugador en stroke play cree que podría ser beneficioso para el si la bola original fuera encontrada, por lo que comienza su búsqueda.

Si encuentra la bola original antes de que el jugador efectúe otro *Golpe* a la bola provisional, el jugador debe abandonar la bola provisional y continuar con la bola original. Sin embargo, si el jugador ejecuta otro *Golpe* a la bola provisional antes de que la bola original sea encontrada, se convierte en la *Bola en Juego* porque estaba más cercana al *Hoyo* que el punto de reposo estimado de la bola original (Regla 18.3c(2)).

En match play, si la bola provisional del jugador está más cercana al *Hoyo* que la bola del *Contrario*, el *Contrario* puede cancelar el *Golpe* y hacer que el jugador juegue en el orden correcto (Regla 6.4a). Sin embargo, cancelar el *Golpe* no cambiaría el estatus de la bola original, que ya no está en juego.

18 3c(2)/3 Cuando el Resultado con la Bola Provisional *Embocada* Se Convierte en el Resultado del *Hoyo*

Siempre que la bola original del jugador no haya sido todavía encontrada dentro de límites, el resultado con la bola provisional que ha sido *Embocada* se convierte en el resultado del jugador para el *Hoyo* cuando el jugador levanta la bola del interior del *Hoyo*, ya que, en este caso, levantar la bola del interior del *Hoyo* es lo mismo que ejecutar un *Golpe*.

Por ejemplo, en un *Hoyo* corto, el *Golpe* de salida del jugador A podría estar perdido, por lo que juega una bola provisional que es *Embocada*. El jugador A no desea buscar la bola original, pero el jugador B, *Contrario* del jugador de A u otro jugador en stroke play, se dirige a buscar la bola original. Si el jugador B encuentra la bola original del jugador A antes de que el jugador A levante la bola provisional del interior del *Hoyo*, el jugador A debe abandonar la bola provisional y continuar con la bola original. Si el jugador A levanta la bola del interior del *Hoyo* antes de que el jugador B encuentre la bola original de A, el resultado del jugador A para el *Hoyo* es tres.

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

Si un jugador levanta su *bola provisional* cuando no está permitido hacerlo bajo las Reglas, y la *bola provisional* Posteriormente se convierte en la *Bola en Juego*, el jugador debe añadir un *Golpe* de penalización bajo la Regla 9.4b (Penalización por Levantar o Mover la Bola) y debe *reponerla*.

Por ejemplo, en *stroke play*, creyendo que su *Golpe* de salida podría estar perdido, el jugador juega una *bola provisional*. El jugador encuentra una bola que cree que es su bola original, ejecuta un *Golpe* a esta bola encontrada, levanta la *bola provisional*, y entonces descubre que la bola que jugó no era la bola original, si no una *Bola Equivocada*. El jugador reanuda la búsqueda de la bola original pero no puede encontrarla dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos.

Como la *bola provisional* se convirtió en la *Bola en Juego* bajo penalización de *Golpe y distancia*, el jugador está obligado a *reponer* esa bola y es penalizado con un *Golpe* bajo la Regla 9.4b. El jugador también es penalizado con dos *Golpes* por jugar una *Bola Equivocada* (Regla 6.3c). El próximo *Golpe* del jugador es el séptimo.

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

Cuando una *Bola Provisional* aún no se ha convertido en la *Bola en Juego*, debe abandonarse en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original Se Encuentra en el *Campo* Fuera de un *Área de Penalización* y Antes de Finalizar los Tres Minutos de Tiempo de Búsqueda. El jugador debe jugar la bola original como reposa.
- Cuando la Bola Original es Encontrada en un *Área de Penalización* o Es *Conocido o Virtualmente Cierto* que está en ella. El jugador debe jugar la bola original como reposa o aliviarse con penalización, bajo la Regla 17.1d.

En cualquier caso:

- El jugador no debe ejecutar más *Golpes* con la *Bola Provisional*, que es ahora una *Bola Equivocada* (ver Regla 6.3c), y
- Todos los *Golpes* con la *Bola Provisional* antes de abandonarla (incluyendo *Golpes* ejecutados y cualquier *Golpe de Penalización* únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan.

Un jugador puede pedir a otros no buscar la bola original cuando el jugador preferiría continuar jugando con la bola provisional, pero no hay obligación, por parte de ellos, de cumplir con la petición.

Si la bola provisional no se ha convertido en la bola en juego y se encuentra una bola que podría ser la original, el jugador debe hacer todos los esfuerzos razonables para identificar esa bola. Si el jugador no lo hace, el Comité puede descalificar al jugador bajo la Regla 1.2a si considera que es una grave falta de conducta, contraria al espíritu del juego.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 18.3: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Regla 18.3c(3) Interpretaciones:

18.3c(3)/1 Una Bola Provisional No Puede Servir Como *Bola en Juego* Si la Bola Original Está Injugable o en Un *Área de Penalización*

Un jugador solo está autorizado a jugar una *bola provisional* si cree que la bola original puede estar *perdida* fuera de un *Área de Penalización* o puede estar *Fuera de Límites*. El jugador no puede decidir que una segunda bola que va a jugar sirva como una *bola provisional* en caso de la bola original esté *perdida* fuera de un *Área de Penalización* o *Fuera de Límites*, y sirva como *Bola en Juego* en caso de que la bola original esté injugable o en un *Área de Penalización*.

Si la bola original es encontrada dentro de límites o es *Conocido o Virtualmente Cierto* que está en un *Área de Penalización,* la *bola provisional* debe ser abandonada.

***Bola Provisional* – R 18.3a**

- Bola jugada por si la bola puede estar perdida fuera de un *Área de Penalización* o puede estar *Fuera de Límites*
- Si el jugador sabe que la bola está en un *Área de Penalización*, no puede jugar una provisional
- El propósito de la *Bola Provisional* es ahorrar tiempo en caso de que la bola original esté perdida.

Bola Provisional

Otra bola jugada por si la bola que acaba de jugar el jugador estuviera:

- *Fuera de Límites*, o
- Perdida fuera de un *Área de Penalización*

Una *Bola Provisional* no es la *Bola en Juego* del jugador, a menos que se convierta en *Bola en Juego* de acuerdo con la R 18.3c

- No se puede jugar una *Bola Provisional* si se sabe que la bola original está en un *Área de Penalización* – se debe continuar de acuerdo con a la R 17 (*Área de Penalización*)



NOTAS: *Bola Provisional*

- Una *Bola Provisional* está permitida cuando la bola podría estar perdida fuera de una *Área de Penalización* o puede estar *Fuera de Límites*
- Puedes jugar una *Bola Provisional* después de adelantarte para la búsqueda
- Pero si el jugador es consciente de que la bola podría estar en un *Área de Penalización*, no está permitido el juego de una *Bola Provisional*. La segunda bola jugada se convierte en *Bola en Juego*.

Q.137 Un jugador no puede jugar una *Bola Provisional* si se sabe que su bola original está en un *Área de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.3a.

Q.220 Si un jugador piensa que su bola se puede perder fuera de un *Área de Penalización* o puede estar *Fuera de Límites*, debe jugar una *Bola Provisional*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 18.3a.

Q.656 Si después de jugar desde un lugar de salida, un jugador es consciente de que el único lugar posible donde se puede perder su bola original es en un *Área de Penalización* y juega otra bola desde esa *Área de Salida*, la segunda bola está ahora en juego bajo penalización de *Golpe y Distancia*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.3a.

91. Un jugador puede jugar una bola provisional después de haberse adelantado para buscar la original.

Verdadero. R 18.3a

Anunciando el juego de bola provisional

R 18.3b, Interpretación 18.3b/1, Interpretación 18.3b/2

Antes de ejecutar el *Golpe*, el jugador debe anunciar que va a jugar una bola provisional:

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.
- El jugador debe usar la palabra "provisional" o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente según la R 18.3.

***Bola Provisional* - R 18.3b**

Anunciando que se va a jugar *Bola Provisional*

- Se debe anunciar que se va a jugar una *Bola Provisional*
- Se debe usar la palabra “provisional” o indicar claramente que se está aplicando la R 18.3
- En caso de no anunciarse:
  - La segunda bola no es una *Bola Provisional*
  - Es *Bola en Juego* bajo la penalización de ***Golpe y Distancia***

NOTAS: Procedimiento para *Bola Provisional*

- Debe usar la palabra “provisional” o indicar claramente que está procediendo bajo la R de *Bola Provisional*
- Declaraciones que no son suficientes:
  - **“Voy a jugar otra”**
  - **“Voy a jugar de nuevo”**
  - **“jugaré otra vez”**
  - **“jugaré otra bola”**
- Si el jugador no lo anuncia y juega la bola desde donde se jugó el *Golpe* anterior, la segunda bola se convierte en *Bola en Juego* con un *Golpe de Penalización* (es decir *Golpe y Distancia*)

Q.77 Cuando un jugador juega una segunda bola inmediatamente después de jugar su bola original hacia un área boscosa, esa bola es automáticamente una *Bola Provisional*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 18.3b.

Q.373 Antes de jugar una *Bola Provisional*, un jugador debe anunciar su intención usando la palabra "provisional" o indicando claramente que está jugando la bola de forma provisional. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.3b.

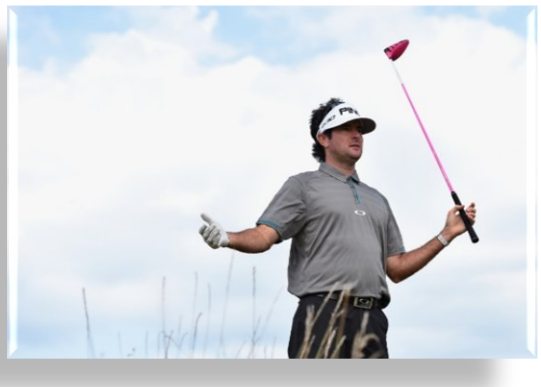
88. Cuando el jugador desea jugar una bola provisional, debe anunciar que está jugando otra bola y debe usar la palabra "provisional".

Falso. R 18.3b

***Bola Provisional* – R 18.3c**

¿Cuándo la *Bola Provisional* se Convierte en *Bola en Juego*?

- La bola original está realmente perdida fuera de un *Área de Penalización* (es decir no ha sido encontrada dentro de los tres minutos)
- La bola original está *Fuera de Límites*
- La *Bola Provisional* se ha jugado desde un punto más cercano al *Hoyo* que donde se estima está la bola original



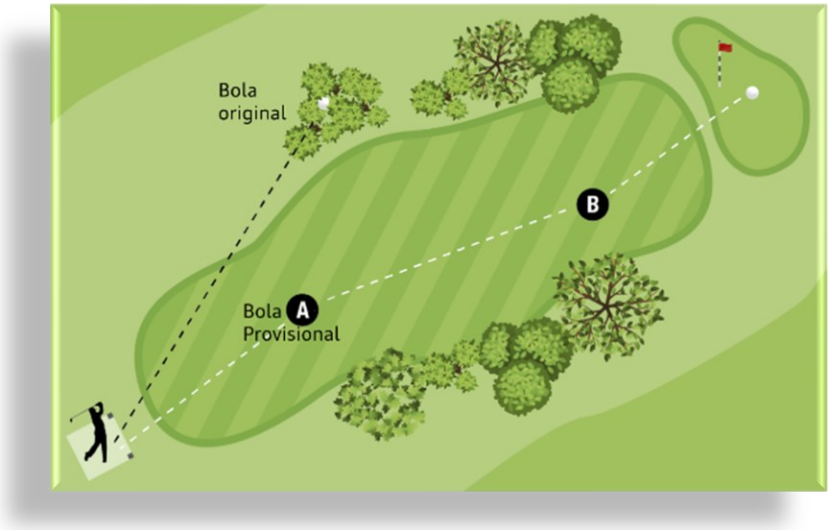
Nota: Puedes seguir jugando con la *Bola Provisional* hasta llegar al lugar donde se estima está la bola original.

NOTAS: Jugando la *Bola Provisional* hasta donde puede estar la bola original

- La *Bola Provisional* se convierte en *Bola en Juego*
- Esto es en el punto B ya que es un punto más cerca del *Hoyo* que el sitio donde se estima está la bola original

Cuando abandonar **la *Bola Provisional* - R 18.3c**

- Cuando se encuentra la bola original en el *Campo* dentro de los tres minutos
- Cuando se encuentra la bola original en un *Área de Penalización* o es *CVC* que está en el *Área de Penalización*
- La Bola Provisional se debe abandonar y continuas el juego con la bola original



Q.107 Hay circunstancias en las que un jugador puede ejecutar varios *Golpes* a una *Bola Provisional* sin que se convierta en su *Bola en Juego*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.3c (1).

Cuándo la Bola Provisional se Convierte en *Bola en Juego*

R 18.3c(2)

La bola provisional se convierte en la *Bola en Juego*, bajo penalización de *Golpe y Distancia* en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original Está Perdida en Cualquier Parte del *Campo*, Excepto en un *Área de Penalización*, o Está *Fuera de Límites*.
- Cuando se Juega la Bola Provisional desde un Punto en el *Campo* Más Cercano al *Hoyo* Que Donde se Estima Está la Bola Original.

Q.394 La *Bola Provisional* de un jugador se convierte en su *Bola en Juego* cuando se juega desde un punto más cercano al *Hoyo* que donde se estima que está su bola original. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 18.3c (2).

Q.445 Un jugador juega una *Bola Provisional* a la misma zona que su bola original, pero cuando encuentran ambas bolas no pueden identificar cuál es su original y cuál es su provisional. Debe jugar una tercera bola desde el lugar de salida. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 18.3c (2).

97. Un jugador jugó correctamente una bola provisional con idéntica marca que la bola original. Ambas bolas se encuentran en un *Área de Penalización* pequeña y el jugador no puede identificar cual es la bola original o provisional El jugador debe elegir una de las bolas para ser tratada como la bola provisional que ahora está en juego. La otra bola debe ser tratada como perdida y no debe ser jugada.

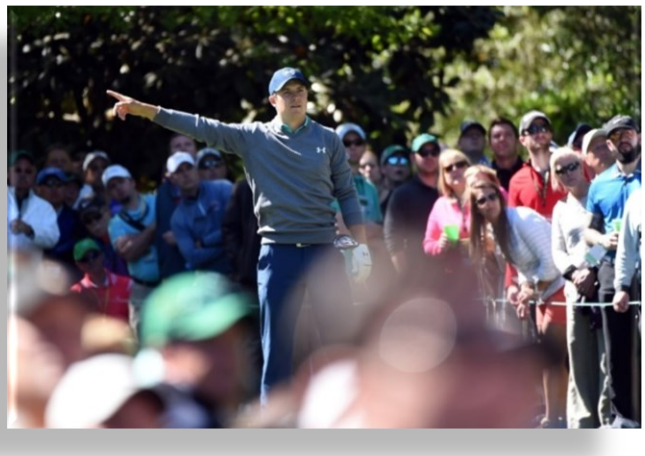
Verdadero. R 18.3c (2)

Cuándo la *Bola Provisional* se convierte en *Bola en Juego* – R 18.3

- Cuando la bola original esta perdida (fuera de un *Área de Penalización*)
- Cuando la bola original está *Fuera de Límites*
- Cuando se juega desde un punto mas cercano al *Hoyo* que el sitio donde se estima está la bola original

NOTAS: Cuándo la *Bola Provisional* se convierte en *Bola en Juego*

- Cuando la original está perdida (fuera de un *Área de Penalización*) incluso si la original se encuentra después de 3 minutos.
- Cuando la original está *Fuera de Límites*
- Si la provisional es jugada desde un sitio mas cerca del *Hoyo* que el sitio donde se estima está la original – Esto se aplica incluso si la original es encontrada dentro de 3 minutos.



Cuándo hay que abandonar **la *Bola Provisional* – R 18.3**

- Cuando la original es encontrada en el *Campo* dentro de 3 minutos de búsqueda
- Cuando la original es encontrada en un *Área de Penalización* o es *CVC* que está en el *Área de Penalización*.
- Abandonar la provisional

NOTAS: Cuándo hay que abandonar **la *Bola Provisional***

- Cuando la original es encontrada en el *Campo* dentro de 3 minutos del tiempo permitido para la búsqueda – el jugador debe jugar la bola original como reposa
- Cuando la original es encontrada en una *Área de Penalización* o es *CVC* que la bola está en al *Área de Penalización*, el jugador debe jugar la bola original o aliviarse bajo la R 17

Q.273 Un jugador golpea su bola en la dirección de un vehículo de mantenimiento con remolque en el *Área General* y luego juega una *Bola Provisional*, en caso de que se pierda la bola original. Otro jugador confirma que la bola original fue a parar en el remolque, que ahora ha sido desenganchado. El jugador puede elegir entre *Dropar* una bola en el punto estimado justo debajo de donde la bola aterrizó en el remolque, bajo la R 15.2b, o jugar su *Bola Provisional*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 18.3c.

Q.422 Un jugador juega una *Bola Provisional*, porque su bola original puede haberse perdido fuera de un *Área de Penalización*. Luego encuentran la bola original medio sumergida en la orilla del *Área de Penalización*. Pueden continuar jugando con la *Bola Provisional*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 18.3c (3).

16. Un jugador juega su segundo *Golpe*, busca su bola brevemente y luego anuncia que volverá y jugará una bola provisional. Dropa una bola en el lugar donde jugó el *Golpe* anterior. El jugador continúa buscando su bola original y la encuentra dentro de los tres minutos desde que comenzó la búsqueda. ¿Cuál es el ruling?

A) El jugador debe continuar con la bola provisional.
B) El jugador debe continuar con la bola original.
C) El jugador puede elegir si continuar con la bola original o la bola provisional.

B) R 18.3c

22. RULE 18.3

Which is TRUE regarding a provisional ball?

A. It becomes the ball in play if it is played from a place where the original ball is found or nearer the hole than that place.

B. It becomes the ball in play if it is played from nearer the hole than where the original ball is estimated to be.

C. It may not be played after the player has gone forward to search.

D. If a provisional ball is abandoned because the original ball was found before becoming lost, all strokes with that provisional ball before it was abandoned (including strokes made and any penalty strokes from playing that ball) do not count.

Answer is B (TRUE) . Rule 18.3c(2) states that the provisional ball becomes the ball in play under penalty of stroke and di*Stance* when it is played from a spot nearer to the hole than where the original ball is estimated to be - not where the original ball is found. The former is choice B (TRUE) and the latter is choice A (FALSE). Other choices are FALSE:

C. There is no requirement in Rule 18.3 that limits a player in play of a provisional ball in a situation where the player has gone forward to search.

D. Rule 18.3c(3) states that If a provisional ball is abandoned because the original ball was found before becoming lost, all strokes with that provisional ball before it was abandoned (including strokes made and any penalty strokes solely from playing that ball) do not count. For in*Stance*, play of wrong ball (with its general penalty) that occurred during the time playing the provisional ball would not be considered as solely associated with playing the provisional ball. That penalty would not be disregarded.

27. RULES 6, 9 and 18.3

A provisional ball is played from the teeing area. After a brief search, a ball is found in the rough with a mark similar to that of the player's original ball. The player plays the ball and lifts the provisional ball. Then it is discovered that the ball played from the rough is a wrong ball. The original ball is not found. What is the ruling?

E. The player must return to the teeing area and put a ball into play; there is a total penalty of three strokes.

F. The player must return to the teeing area and put a ball into play; there is a total penalty of four strokes.

G. The player must replace the provisional ball on the spot from which it was lifted; there is a total penalty of four strokes.

H. The player must replace the provisional ball on the spot from which it was lifted; there is a total penalty of five strokes.

Answer is C. This complex question emphasizes the importance of a player putting an identifying mark on the ball as Rules 6.3a and 7.2 tell us. There are three issues here, each with a penalty:

(4) Rule 6.3c(1) provides that in play of a wrong ball in these circum*Stance*s the player gets a penalty of two strokes, the stroke does not count and the player must correct the mistake under the Rules by playing the right ball from its original spot or taking relief under the Rules. The right ball is the original ball if found within three minutes of search or the provisional ball if the original ball is lost.

(5) Since the original ball was lost, the provisional ball becomes the ball in play under penalty of stroke and di*Stance*, Rule 18.3c(2).

(6) For lifting the provisional ball (which was to become the ball in play), the player must add one penalty stroke and the provisional ball must be replaced, Rule 9.4a.

There is a total penalty of four strokes.

One additional point to be considered is what the ruling would be if the player had returned to the teeing area where the previous stroke was made and replayed the provisional ball from there rather than replacing it as required. In that case, the player must add one penalty stroke under Rule 18.1 for a total penalty of five strokes.

Desafío Número 1 (Bola Provisional)

1. Verdadero o Falso

Las Reglas de Golf, para ahorrar tiempo, siempre permiten a un jugador jugar una Bola Provisional si su bola puede estar perdida.

a) Verdadero

b) Falso

Justificación:

Regla 18.3a Cuándo se Permite Jugar Bola Provisional

Si una bola puede estar perdida fuera de un *Área de Penalización* o puede estar *Fuera de Límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar una bola provisional bajo penalización de *Golpe* y distancia (ver Regla 14.6).

2. Pedro y Juan jugando un *Hoyo*

Modalidad de Juego: Individual Stroke Play Scratch

Pedro y Juan, se encuentran jugando el *Hoyo* 1 de su club, sale primero Pedro, yendo su bola muy a la izquierda del fairway (calle), una zona boscosa llena de matorral bajo, seguidamente juega Juan poniendo su bola en el centro de la calle.

Pensando que la bola de Pedro podría no encontrarse en la zona boscosa donde fue a parar, decide jugar una Bola Provisional, anunciándoselo a Juan y poniéndola en juego, en esta ocasión la bola se dirige muy a la derecha de la calle, zona de mucha maleza y monte bajo, y próxima a un *Área de Penalización* roja. A la vista de la dirección, esta bola también podría ser difícil encontrarla. Pedro se dirige de nuevo a su bolsa, cogiendo y poniendo en juego otra bola, esta vez sí, por fin, al centro de la calle, la debe haber dejado como a unos 120 metros de *Green*.

Se dirigen a la izquierda de la calle, a buscar la primera bola de Pedro sin encontrarla después de 3 minutos de búsqueda, se van a la derecha, a buscar la 2ª bola, encontrándola dentro del *Área de Penalización* roja, casi podría jugarla, pero para no complicarse el *Hoyo* Pedro decide

aliviarse tomando alivio Lateral, dropa correctamente dentro del *Área de Alivio*, se encuentra a unos 130 metros de *Green* y decide jugar un hierro 7, golpazo al centro de *Green*, dos putts y acaba el *Hoyo*.

Por su parte Juan utiliza un hierro 8 desde el centro del fairway y dos putts. Ambos se dirigen al *Hoyo* 2 y efectúan la salida.

¿Cuál es el resultado de Pedro para el *Hoyo* 1?

a) 9
b) 10
c) 11
d) Descalificado

Resolución

- Salida con la Bola Original……1 *Golpe*
- Salida con 1ª Bola Provisional …1 *Golpe* + 1 *Golpe* de Penalización de acuerdo con la Regla 18.1 (*Golpe y Distancia*).
- Salida con la 3ª bola, bola que es una Bola Sustituida (no la anuncia como Bola Provisional. Luego si la Bola Original no se llega a encontrar automáticamente se convertiría en *Bola en Juego* de acuerdo la Interpretación 18.3a/3) ……..1 *Golpe* + 1 *Golpe* de penalización Regla 18.1).
- No se encuentra la Bola Original, luego la 3ª bola que jugó desde el *Área de Salida* pasa a ser la *Bola en Juego*. Ahora, Pedro está en la calle de 5.
- La 1ª Bola Provisional, la encuentra en el *Área de Penalización* (recordamos que no está en juego), al *Dropar* una bola en las proximidades del *Área de Penalización*, está sustituyendo la *Bola en Juego* (la que tiene en la calle) y jugando desde *Lugar Equivocado* (2 *Golpes* de penalización en virtud de la Regla 1.3c(4) Penalizaciones Múltiples).
- Contamos: 5+2 =7
- *Golpe* a *Green*: 1
- 2 putts
- **Total: 10 *Golpes*.**
- Nota Importante: No hay *Grave Infracción*.

3. Pregunta multi-respuesta

Si al jugar mi bola resulta que puede estar perdida o estar *Fuera de Límites*, para ahorrar tiempo, puedo siempre jugar una bola provisional bajo penalización de *Golpe* y distancia:

a. Verdadero
b. Falso
c. **Verdadero, pero solo si está perdida fuera de un *Área de Penalización* o *Fuera de Límites*.**
d. Verdadero, pero solo si el jugador no ha comenzado la búsqueda de su bola original.

Justificación:

Regla 18.3a Cuándo se Permite Jugar Bola Provisional

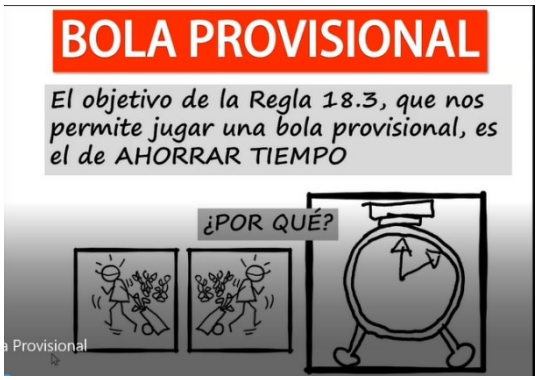
Si una bola puede estar perdida fuera de un *Área de Penalización* o puede estar *Fuera de Límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar una bola provisional bajo penalización de *Golpe* y distancia (ver Regla 14.6).

Bola Provisional

Marta Anduiza (Vídeo) – BOLA PROVISIONAL

Marta Anduiza (Vídeo) – LOS PUNTOS SOBRE LAS IES. CAPÍTULO 2. BOLA PROVISIONAL







¿POR QUÉ JUGAMOS UNA BOLA PROVISIONAL?

- Para ahorrar tiempo

JUGADOR QUE NO JUEGA UNA BOLA PROVISIONAL



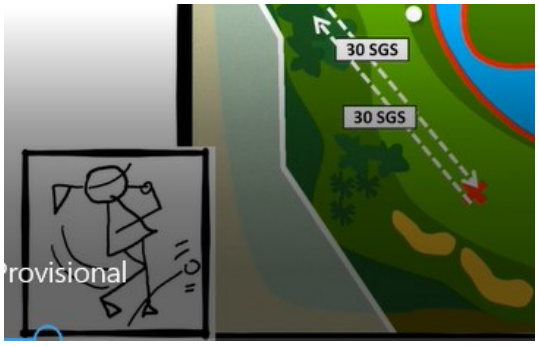




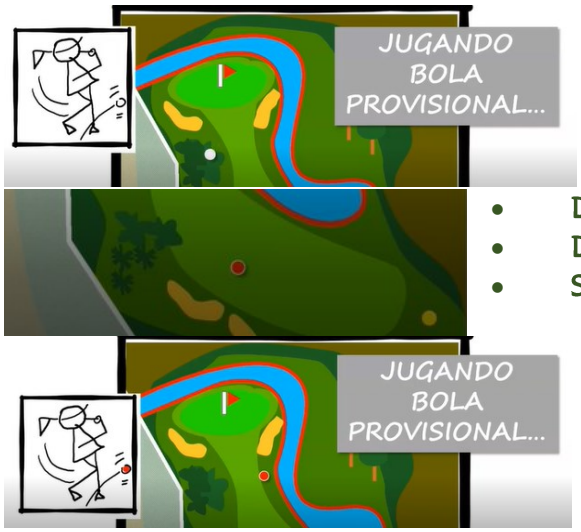


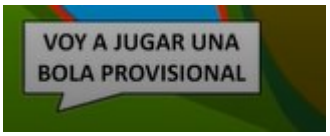
- El jugador ejecuta un *Golpe* y su bola va a un sitio dificultoso
- Marcamos el lugar desde donde ha jugado por si tiene que volver al *Golpe* anterior
- Sale a buscar su bola y tarda unos 30 seg en llegar
- La busca y no la encuentra
- El Jugador tiene que volver a donde jugó el *Golpe* anterior. Otros 30 seg de vuelta
- Dropa una nueva bola y la juega
- Sale hacia la nueva bola. Otros 30seg. Total 90 seg

x

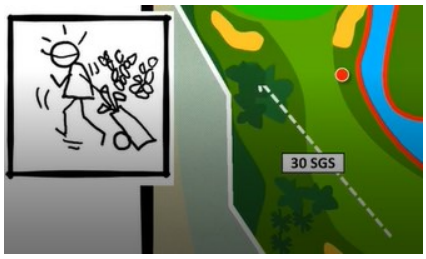


JUGADOR QUE SI JUEGA UNA BOLA PROVISIONAL

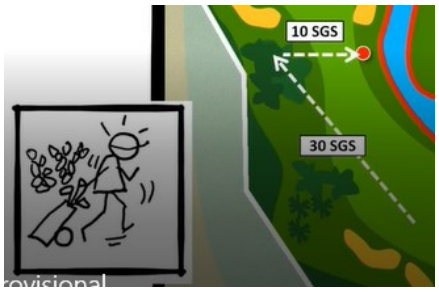




- El jugador ejecuta un *Golpe* y su bola va a un sitio dificultoso
- Dice que va a jugar una Bola Provisional
- Dropa una bola y la juega
- Sale a buscar su bola y tarda unos 30 seg en llegar
  - La busca y no la encuentra
  - Se dirige a donde está su Bola Provisional. Tarda 10 seg y la juega
  - Total 40 seg jugando Bola Provisional frente a 90 seg sin Bola Provisional, ahorrando un min











¿CÚANDO SE PUEDE JUGAR UNA BOLA PROVISIONAL



•Siempre que el Jugador tenga dudas de que su bola pudiera estar perdida fuera de un *Área de Penalización* o pudiera estar *Fuera de Límites*.

¿CÚANDO NO SE PUEDE JUGAR UNA BOLA PROVISIONAL

- Cuando el Jugador sabe que su bola está un *Área de Penalización* porque allí se puede *Dropar*, no tiene que volver atrás



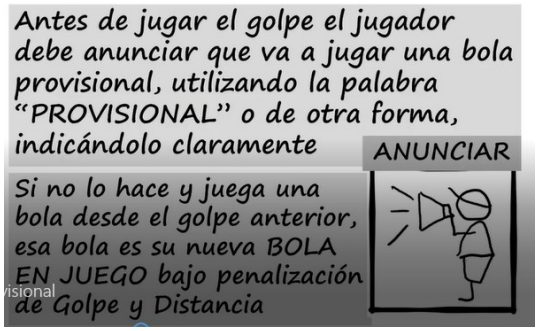
- Y tampoco puede jugarla cuando sabe que su bola ni está perdida ni está *Fuera de Límites*

¿QUÉ PASA SI SABIENDO QUE SU BOLA ESTÁ EN UN ÁREA DE PANALIZACIÓN, EL JUGADOR JUEGA UNA BOLA PROVISIONAL

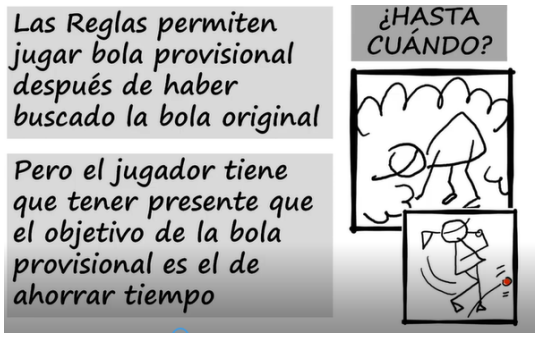


- No puede jugarla, no está permitido y aun así dropa una bola y la juega
- Esa bola es su nueva *Bola en Juego* con la Penalización de *Golpe y Distancia*
- Y la bola original es *Bola Perdida*

ANUNCIAR QUE SE VA A JUGAR UNA BOLA PROVISIONAL

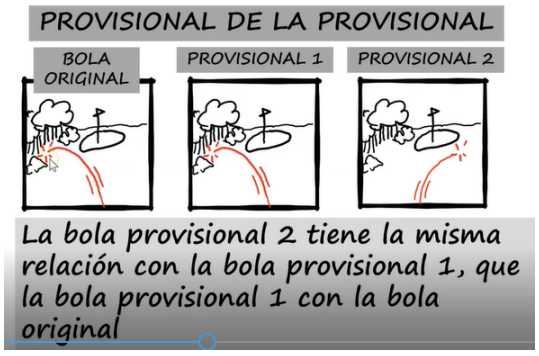


- Utilizando la palabra "POVISIONAL" o dejando muy claro que vamos a jugar una Bola Provisional
- Si no lo hacemos, se considera que hemos jugado una nueva bola bajo la Penalización de *Golpe y Distancia*. Igual que pasaba cuando jugábamos una bola sabiendo que la bola original estaba en un *Área de Penalización*



¿HASTA CUANDO SE PUEDE JUAGAR LA BOLA PROVISIONAL?

- Las Reglas permiten jugar una Bola Provisional después de haber buscado la bola original
- Pero el Jugador tiene que tener presente que el objetivo de la Bola Provisio9nal es el de ahorrar tiempo



PROVISIONAL DE LA PROVISIONAL

- Si el Jugador juega una bola y va a un sitio muy complicado y dice que va a jugar una Bola Provisional y va a la misma zona o a otra muy complicada
- Puede jugar una nueva Bola Provisional 2
- Cuando el jugador juega la Bola Provisional 1, está relacionada, es dependiente de la bola original
- Pues de la misma forma la Bola Provisional 2, está relacionada, es dependiente de la Bola Provisional 1



¿CÚANDO LA PROVISIONAL SE CONVIERTE EN *BOLA EN JUEGO*?

- Puede haber 3 situaciones que la convierten en *Bola en Juego*
  - 1ª Bola original esté perdida fuera de un *Área de Penalización*
  - 2ª Que la bola original esté *Fuera de Límites*
  - 3ª Que el Jugador juegue un *Golpe* a Bola Provisional desde un punto más cercano al *Hoyo* que el punto don se estima que está la bola original (no donde realme está sin saberlo, puede que no se estime bien)





SITUACIÓN 1

- El jugador ejecuta un *Golpe* y su bola va a un sitio muy complicado
- Lo anuncia y juega una Bola Provisional
- Busca y la bola original y transcurren 3 min
- Cuando transcurren 3 min, la bola original está perdida y la Bola Provisional se convierte automáticamente en *Bola en Juego*

SITUACIÓN 2

- El jugador ejecuta un *Golpe* y su bola va a un sitio muy complicado, parece que *Fuera de Límites* sin estar seguro
- Lo anuncia y juega una Bola Provisional



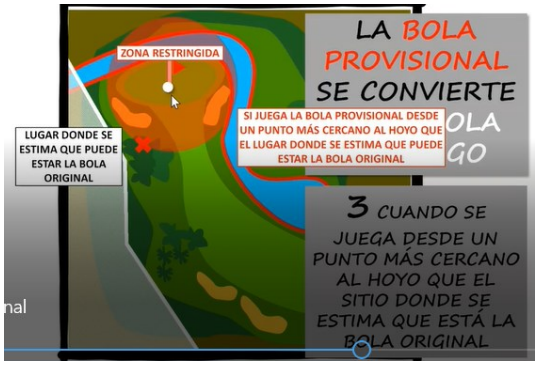
- Encuentra que la bola original está *Fuera de Límites*
- Automáticamente la Bola Provisional se convierte en *Bola en Juego*

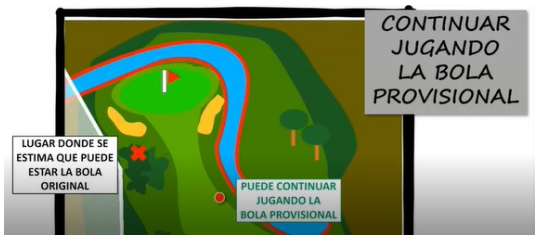
SITUACIÓN 3





- El jugador ejecuta un *Golpe* y su bola va a un sitio muy complicado
- Vamos a marcar el punto donde se estima que fue la bola original
- Lo anuncia y juega una Bola Provisional
- Si el jugador juega la Bola Provisional d esde un punto más cercano al *Hoyo* que el lugar donde se estima que puede estar la bola original, que es la zona restringida de la viñeta en rojo
- Automáticamente la Bola Provisional se convierte en *Bola en Juego* y la bola original en *Bola Perdida*





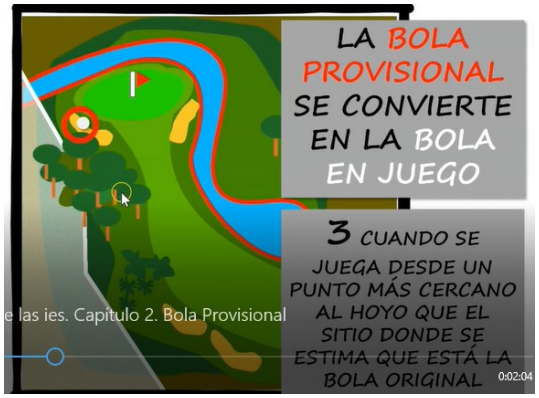
CONTINUAR CON LA PROVISIONAL

- El jugador puede continuar jugando la Bola Provisional hasta que no llegue a esa zona restringida
- La Bola Provisional le queda cortita



•La sigue jugando pero si juega la Bola Provisional desde la zona restringida, más cerca del *Hoyo* que el punto donde se estima que puede estar la bola original, no donde está, donde se estima que está. La Provisonal se convierte en *Bola en Juego*







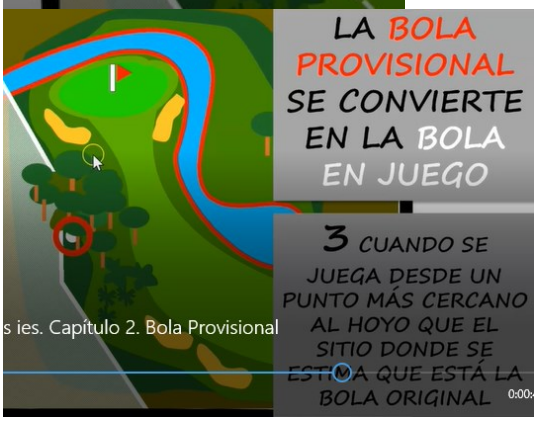
LOS PUNTOS SOBRE LAS IES. Caso 1

DONDE SE ESTIMA QUE ESTÁ LA PROVISIONAL

- El jugador juega un *Golpe* y va hacia una zona de árboles muy espesa
- El Jugador no puede imaginarse quela bola atravesó toda esa zona de árboles y ha llegado hasta el *Búnker*



- Así que estima que el lugar donde está la bola original es en el bosque
- Lo anuncia y juega una Bola Provisional
- Se dirige a buscar su bola original queno encuentra
- Entonces va a jugar su Bola Provisional
- La Bola provisional se encuentra en un punto más cercano al *Hoyo* que el lugar donde el jugador estima que está su bola original. Así que si juega un *Golpe* desde ese punto a la Bola Provisional, la Bola Provisional se convertirá en *Bola en Juego*, aunque la bola original está realmente más cerca del *Hoyo* que el punto donde jugó la provisional. Así de dura es la vida del golfista





LOS PUNTOS SOBRE LAS IES. Caso 2



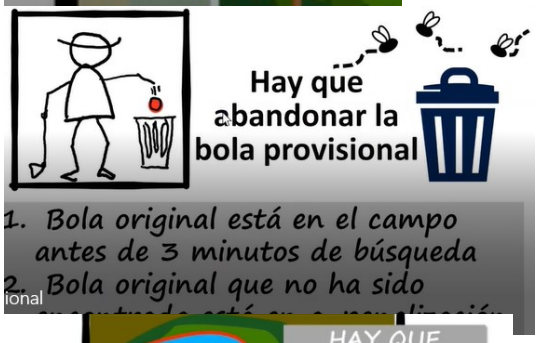
DONDE SE ESTIMA QUE ESTÁ LA PROVISIONAL

- La situación contraria a la anterior
- El jugador juega un *Golpe* y va hacia una zona de árboles muy espesa, la ven que rebota en los últimos árboles y piensan que la bola estará por esa zona.



Pero la bola rebotó hacia atrás y está al principio del bosque. El Jugador estima que su bola original está en ese punto del bosque

- Lo anuncia y juega una Bola Provisional
- La Bola Provisional se encuentra en un punto más lejano del *Hoyo* que el lugar donde el jugador estima que está la original, Con lo cual puede seguir jugando la Provisional sin que se convierta en la *Bola en Juego* jugar su Bola Provisional



CÚANDO HAY QUE ABANDONAL LA BOLA PROVISIONAL?

- En 2 situaciones:
- 1ª Cuando la bola original está en el *Campo* antes de los 3 min de búsqueda
- 2ª Cuando la bola original, que no ha sido encontrada, está en un *Área de Penalización*



SITUACIÓN 1

- El jugador ejecuta un *Golpe* y su bola va a un sitio muy complicado
- Lo anuncia y juega una Bola Provisional
- Busca y la bola original y la encuentra antes de transcurrir de los 3 min permitidos para la búsqueda
- Hay que abandonar la Bola Provisional. No se puede utilizar para nada, ni por si acaso, es que la Provisional está injugable. La Bola Provisional hay que retirarla inmediatamente cuando aparezca la original dentro del *Campo* dentro de los 3 min (abandonarla dicen las Reglas, tampoco es eso,pobrecilla, métetela en el bolsillo)



Se continúa jugado la original



SITUACIÓN 2

- El jugador ejecuta un *Golpe* y no conoce el *Campo*. Ha visto que su bola ha pasado los árboles pero no sabe bien que hay detrás de ellos
- Lo anuncia y juega una Bola Provisional
- Cuando llega a buscar y la bola original se da cuenta de la situación, mi bola original claramente, con más de un 95% de probabilidad está en el *Área de Penalización* aunque no la haya encontrado
- En ese caso, hay que abandonar la Bola Provisional y continuar jugando con la original





RULE 19 Unplayable Ball

Regla 19 Bola Injugable

Propósito: La Regla 19 cubre las distintas opciones de alivio que tiene un jugador para una bola injugable. Esta permite al jugador elegir la opción a utilizar – normalmente con un *Golpe de Penalización* – para salir de una situación difícil en cualquier parte del *Campo* (excepto en un *Área de Penalización*).

19.1 El Jugador Puede Decidir Tomar Alivio por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en *Área de Penalización*

Un jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable, aliviándose con penalización bajo la Reglas 19.2 o 19.3.

Se permite el alivio por bola injugable en cualquier parte del *Campo*, **excepto** en un *Área de Penalización.*

Si una bola está injugable en un *Área de Penalización,* la única opción de alivio que tiene el jugador es con penalización bajo la Regla 17.







Bola injugable- R 19

NOTAS: Bola injugable

- Ruling muy común
- Tres opciones de alivio
- Más una extra para una bola injugable en *Búnker* - nueva

Bola Injugable - R 19.1

- NO se puede aplicar en un *Área de Penalización*
- El jugador es el único que puede decidir si su bola está injugable
- Opciones de alivio

NOTAS: Bola Injugable

- La consecuencia de declarar la bola injugable es – **un *Golpe de Penalización*** – con diferentes opciones de alivio







Q.245 Un jugador solo puede tomar alivio por bola injugable si otro jugador de su grupo acepta que la bola no se puede jugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 19.1.

Nota: Un jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable, aliviándose con penalización bajo la Reglas 19.2 o 19.3.

Q.323 Un jugador puede decidir aliviarse con un *Golpe de Penalización* por bola injugable en cualquier lugar del *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 19.1

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en *Área General* o en *Green*

Un jugador puede tomar alivio por bola injugable bajo una de las tres opciones en las Reglas 19.2a, b o c, en todos los casos con **un *Golpe de Penalización*.**

- El jugador puede tomar alivio por *Golpe y Distancia* bajo la Regla 19.2a, incluso si la bola original no ha sido encontrada e identificada.
- **Pero** para poder aliviarse por línea hacia atrás bajo la Regla 19.2b o alivio Lateral bajo la Regla 19.2c, el jugador debe conocer el punto de reposo de su bola original.

Regla 19.2 Interpretaciones Generales:

19 2/1 No Se Garantiza de que la Bola Vaya a Poder Jugarse Después de Tomar Alivio por Bola Injugable

Cuando se toma alivio por bola injugable, el jugador debe aceptar el resultado aunque este sea desfavorable, tal como cuando una bola dropada va a reposar a su ubicación original o a otro lugar con mal *Lie* dentro del *Área de Alivio*:

- Una vez la bola dropada queda en reposo en el *Área de Alivio*, el jugador tiene una nueva situación.
- Si el jugador decide que no puede (o no quiere) jugar la bola tal como reposa, el jugador puede de nuevo tomar alivio por bola injugable, con una penalización adicional de un *Golpe*, usando cualquier opción de alivio disponible bajo la Regla 19.

19 2/2 La Bola se Puede *Dropar* en Cualquier *Área del Campo* Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable

Un jugador puede aliviarse dropando una bola en un *Área de Alivio* en cualquier *Área del Campo* bajo las opciones de alivio por bola injugable.

Esto incluye aliviarse desde el *Área General* y *Dropar* directamente en un búnker o en un *Área de Penalización*, en un *Green*, dentro de una zona de juego prohibido o en un *Greene Equivocado*.

Sin embargo, si el jugador decide *Dropar* en una zona de juego prohibido o en un *Greene Equivocado*, el jugador debe seguir aliviándose tal como establecen las Reglas para una zona de juego prohibido o un *Greene Equivocado*.

Análogamente, si el jugador escoge *Dropar* en un *Área de Penalización* y no puede (o no desea) jugar la bola desde donde reposa, su única opción es tomar alivio adicional bajo penalización de *Golpe* y distancia jugando desde donde se jugó su último *Golpe*, porque:

- El alivio por bola injugable no puede tomarse nuevamente porque no está permitido cuando la bola reposa en un *Área de Penalización*.

- El alivio del *Área de Penalización* en línea hacia atrás o el alivio Lateral no son posibles, porque la bola no cruzó el límite del *Área de Penalización* antes de quedar en reposo y, por lo tanto, no existe punto de referencia y no hay modo de estimar un punto de referencia para tomar dicho alivio.

Al tomar alivio por *Golpe* y distancia, el jugador se anotará otro *Golpe* de penalización (adicionalmente al *Golpe* de penalización que ya se anotó por aliviarse por bola injugable).

19 2/3 El Punto de Referencia Para *Golpe y Distancia* No Cambia Hasta que Se Ejecuta el *Golpe*

El punto de referencia usado para tomar alivio bajo *Golpe* y distancia no cambia hasta que el jugador ejecuta otro *Golpe* a su *Bola en Juego*, incluso si el jugador ha dropado una bola conforme a las Reglas.

Por ejemplo, un jugador se alivia por una bola injugable y dropa una bola bajo la opción de en línea hacia atrás o con alivio Lateral. La bola dropada permanece dentro del *Área de Alivio* pero después rueda hacia un lugar donde el jugador decide de nuevo que está injugable.

Con un *Golpe* de penalización adicional el jugador puede usar de nuevo la opción de alivio en línea atrás o el alivio Lateral, o puede escoger la opción de alivio por *Golpe* y distancia usando el punto donde se jugó por última vez la bola antes de ser injugable por primera vez como punto de referencia.

Este punto de referencia para el alivio de *Golpe* y distancia no cambia ya que el jugador no ha ejecutado un *Golpe* a la bola dropada.

La situación sería diferente si el jugador hubiera ejecutado un *Golpe* a la bola dropada, ya que ese punto se convertiría en el nuevo punto de referencia para *Golpe* y distancia.

19 2/4 El Jugador Puede Aliviarse sin Penalización si Levanta la Bola para Aliviarse por Bola Injugable y Descubre que su Bola Estaba en Terreno en Reparación Antes de *Dropar*la

El jugador levanta su bola para aliviarse por bola injugable y entonces descubre que reposaba en Ter u otra *Condición Anormal del Campo*, el jugador aún puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1 siempre que no haya puesto una *Bola en Juego* bajo la Regla 19 para aliviarse por bola injugable.

19 2/5 El Jugador Debe Encontrar la Bola para Usar las Opciones de Alivio en Línea Hacía Atrás o Alivio Lateral

Las opciones de alivio en línea hacia atrás y alivio Lateral según las Reglas 19.2 y 19.3 no pueden usarse sin encontrar la bola original ya que ambas requieren determinar el punto donde reposaba la bola original como punto de referencia para el alivio. Si se usa cualquier opción de alivio para bola injugable con referencia a una bola que no sea la del jugador, se considera que el jugador se ha aliviado por *Golpe y distancia* ya que es la única Regla que se puede usar cuando el jugador no ha encontrado su bola original.

Por ejemplo, un jugador encuentra una bola abandonada en un mal lie. Creyendo, equivocadamente, que es la suya, el jugador decide aliviarse Lateralmente (Regla 19.2c),*sustituye* su bola y juega. Mientras se aproxima al siguiente *Golpe*, el jugador encuentra su bola. Como el jugador no sabía el punto de reposo de la bola original en el momento en que puso un bola sustituta en juego, se considera que se ha aliviado con *Golpe y distancia* y lo hizo en un *Lugar Equivocado* (Regla 14.7).

En *match-play*, el jugador pierde el *Hoyo* por jugar desde un *Lugar Equivocado*.

En *stroke-play*, el jugador incurre en un *Golpe* de penalización por el alivio de *Golpe y distancia* (Regla 18.1) y dos *Golpes* de penalización adicionales por hacerlo desde un *Lugar Equivocado*. Si el *Lugar Equivocado* supone una *Grave Infracción*, el error debe corregirse antes de ejecutar un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo*, o para el *Hoyo* final de la vuelta, antes de devolver su *tarjeta*.

19.2a Alivio de *Golpe* y Distancia

El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *Golpe* anterior (ver Regla 14.6)

Regla 19.2a Interpretaciones:

19.2a/1 El Jugador Puede Aliviarse por *Golpe y Distancia* Incluso Cuando el Punto de Reposo del *Golpe* Anterior Esté Más Cerca del *Hoyo* que Donde Reposa la Bola Injugable

Si una bola queda en reposo más lejos del *Hoyo* que el punto desde donde fue jugada, aún se puede tomar alivio por *Golpe* y distancia.

Ejemplos de alivio por *Golpe* y distancia más cerca del *Hoyo* incluyen cuando:

- El *Golpe* de un jugador desde el *Área de Salida* golpea un árbol, rebota hacia atrás y queda en reposo detrás del *Área de Salida*. El jugador puede jugar de nuevo desde el *Área de Salida* con un *Golpe* de penalización.
- Un jugador tiene un putt en bajada y al efectuar el *Golpe* con el putter se va fuera del *Green* yendo a quedar en reposo en un mal *Lie* o en un *Área de Penalización*. El jugador puede jugar de nuevo desde el *Green* con un *Golpe* de penalización.

19 2a/2 El Alivio Por *Golpe y Distancia* Solo Está Permitido en el Punto del Último *Golpe*

La opción de tomar alivio por *Golpe y distancia* para una bola injugable solo es aplicable al punto donde se jugó el último *Golpe*; un jugador no puede volver al punto donde se jugaron cualquiera de los *Golpes* anteriores.

Si las opciones de alivio por *Golpe y distancia* o alivio en línea hacia atrás no son favorables, la única opción es tomar alivio Lateral varias veces con un *Golpe* de penalización cada vez, hasta que el jugador consiga tener la bola en una situación capaz de ser jugada.

19.2b Alivio de Línea Hacia Atrás

El jugador puede dropar la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) detrás del punto de reposo de la bola original, manteniendo el punto de reposo de la bola original entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola (sin límite de distancia hacia atrás donde se puede dropar la bola). El punto en la línea donde la bola toca por primera vez el terreno al dropar, crea un área de alivio que tiene la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto, pero con estas limitaciones:

- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - » No debe estar más cerca del hoyo que el punto de reposo de la bola original, y
  - » Puede estar en cualquier área del campo, pero
  - » Debe estar en la misma área del campo que donde la bola tocó por primera vez cuando fue dropada.

Procedimiento de Alivio en Línea hacia Atrás

El procedimiento de alivio en línea hacia atrás se modifica para establecer que el jugadordebe dropar sobre la línea. El punto en la línea en el que la bola toca por primera vez el suelo cuando se dropa crea un área de alivio, de longitud un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se refleja en los cambios de las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, y en la definición de área de alivio.

19.2c Alivio Lateral

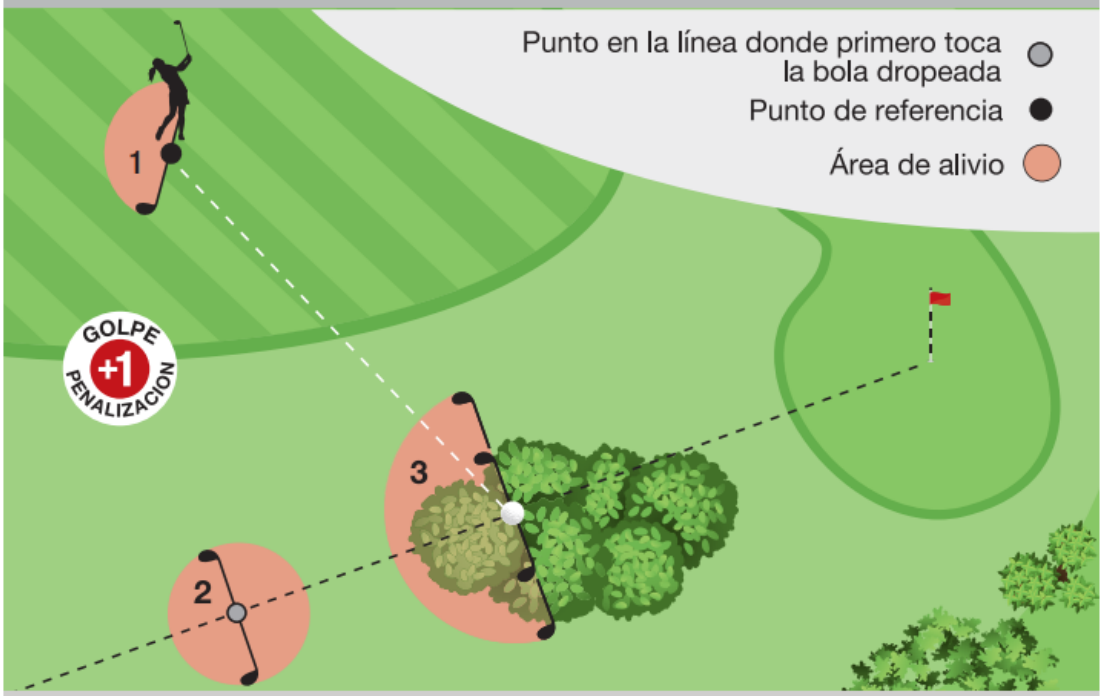
El jugador puede dropar la bola original u otra bola en esta área de alivio lateral (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original. Pero cuando la bola de un jugador reposa por encima del terreno, como en un árbol, el punto de referencia es el punto directamente debajo de la bola en el suelo.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de dos palos, pero con estas limitaciones:
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - » No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Puede estar en cualquier área del campo, pero
  - Si hay más de un área del campo dentro de la longitud de dos palos del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del área de alivio y en la misma área del campo que donde la bola tocó por primera vez cuando se dropó en el área de alivio.

Ver Regla 25.4m (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad con ruedas, se modifica la Regla 19.2c para ampliar el área de alivio lateral a cuatro palos de longitud).

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 19.2*: Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

DIAGRAMA 19.2: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN ÁREA GENERAL



Un jugador decide que su bola en un arbusto esta injugable. El jugador tiene **tres opciones**, en cada uno de los casos agregando un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde fue realizado el golpe anterior.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola detrás del punto de la bola original, manteniendo el punto de la bola original entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada.
(3) Tomar alivio lateral. El punto de referencia para aliviarse es el punto de la bola original, y una bola debe ser dropeada en y jugada desde el área de alivio de la longitud de dos palos que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia.

Regla 19.2c Interpretaciones:

19.2c/1 Punto de Referencia para Alivio Lateral Cuando la Bola No Está en el Suelo

Cuando la bola del jugador reposa por encima del suelo (tal cómo en un arbusto o en un árbol), el jugador puede tomar alivio Lateral usando el punto en el suelo directamente debajo de la bola como su punto de referencia:

- El *Área de Alivio* está dentro de *dos palos de longitud* y no debe estar mas cerca del *Hoyo* que el punto de referencia en el suelo (ver Regla 19.2c).
- En algunos casos, esto podría permitir que una bola sea *dropada* en el *Green*.

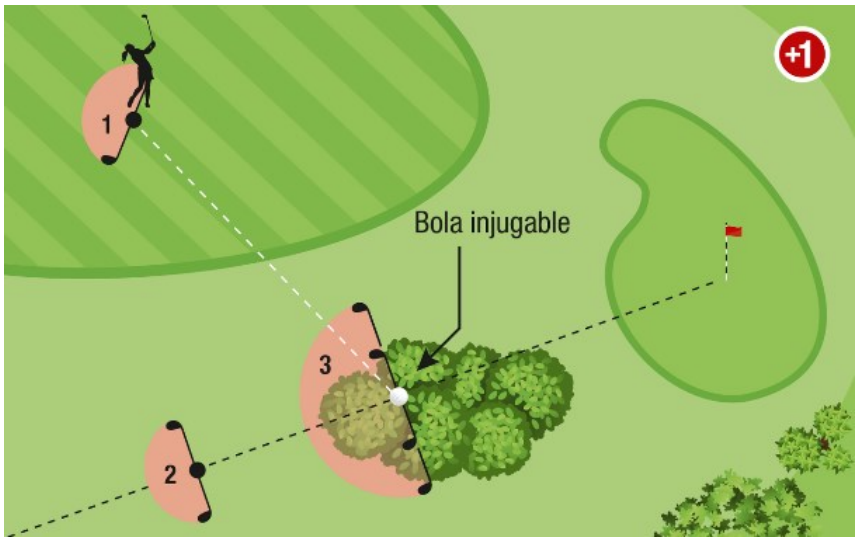
Pero, si una bola injugable reposa en el suelo, el punto de reposo de la bola original es el que siempre se usa como punto de referencia. Por ejemplo:

- Si la bola de un jugador reposa en la base un acantilado o una pendiente pronunciada, el punto de reposo de la bola original es el punto de referencia.
- Esto significa que el jugador no puede ignorar la distancia vertical y *Dropar* una bola en lo alto del acantilado o de la pendiente dentro de los dos palos de longitud en un punto directamente por encima de donde la bola reposaba en la base del acantilado o pendiente.

Bola Injugable – R 19.2

Tres opciones de Alivio

- Con **un *Golpe de Penalización***
  - Alivio con *Golpe y Distancia*
  - Alivio en línea hacia atrás
  - Alivio Lateral



NOTAS: Opciones de Alivio para una Bola Injugable

Tres opciones

- Jugar de nuevo desde donde se jugó el *Golpe* anterior
- *Dropar* en línea hacia atrás
- *Dropar* dentro de la longitud de dos palos

Recordar, si la bola está en *Búnker*, la segunda y tercera opción requieren que la bola sea *dropada* en el *Búnker*

NOTAS: Opciones de Alivio para Bola Injugable

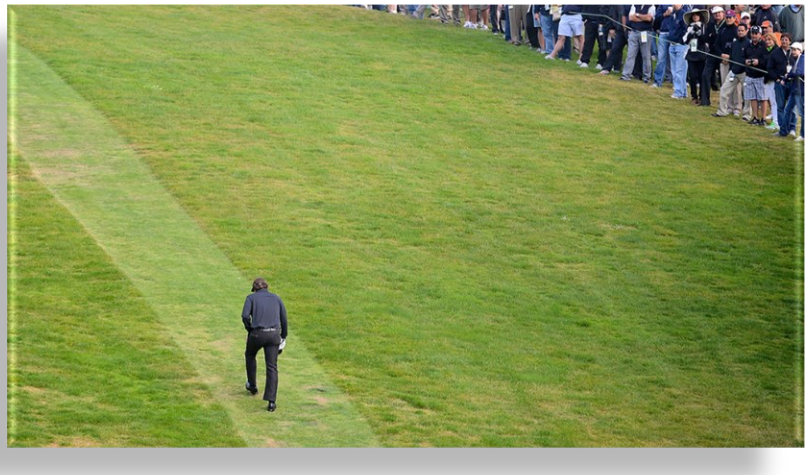
- La bola se jugó desde 1 y se encontró en 3 en un *Lie* injugable
- El jugador puede volver a 1 para jugar con *Golpe y Distancia*, o
- El jugador puede *Dropar* un bola en línea hacía atrás en el punto 2, o
- El jugador puede *Dropar* la bola dentro de la longitud de dos palos del punto de reposo original de la bola, punto 3 (área sombreada marrón)

NOTAS: Opciones de Alivio para Bola Injugable en *Búnker*

- Como antes, el jugador tiene tres opciones principales
- La bola se ha jugado desde 1 al *Búnker* y se encontró en un *Lie* injugable
- El jugador puede volver al punto 1 donde jugó su *Golpe* anterior y jugar bajo *Golpe y Distancia*, o
- El jugador puede *Dropar* la bola en línea hacia atrás en el punto 2 (hacer notar que la bola debe *Dropar*se en el *Búnker*), o
- El jugador puede *Dropar* la bola dentro de dos palos de longitud del punto de reposo original (punto 3) (recordar que la bola debe *Dropar*se en el *Búnker* en el área sombreada marrón)
- Como una opción de alivio adicional para el *Búnker*, el jugador puede tomar alivio en línea *hacía* atrás fuera del *Búnker*
- **PERO con una penalización total de dos *Golpes***
- El jugador puede *Dropar* la bola en línea hacía atrás en el punto 4, fuera del *Búnker* con dos *Golpe de Penalización*

Alivio por *Golpe y Distancia* – R 19.2

- Juega la bola original u otra bola desde donde se jugó el *Golpe* anterior. R 14.6



Alivio en línea hacia atrás

R 17.1d(2), R 19.2b

Para una bola en un *Área de Penalización*, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola en un *Área de Alivio* basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el *Hoyo* y pasa por el punto donde se estima que la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*.

Para una bola injugable, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola en un *Área de Alivio* basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el *Hoyo* y pasa por el punto de reposo original de la bola.

Q.168 Al elegir el punto de referencia de Línea Hacia Atrás para tomar alivio de una de una bola que un jugador considera injugable, primero debe *Marcar* ese punto con un objeto, como un *Tee*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 19.2b.

Nota: Alivio de Línea Hacia Atrás:

Q.240 El *Área de Alivio* de línea hacia atrás para una bola injugable en el *Área General* es de la longitud de un palo desde el punto de referencia elegido, no más cerca del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 19.2b.

Nota: El punto de referencia puede estar en cualquier *Área del Campo*, pero:

Si hay más de un *Área del Campo* dentro de la longitud de un palo del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *Área de Alivio* en la misma *Área del Campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se dropó en el *Área de Alivio*.

Alivio en línea hacia atrás – R 19.2

- Dropa una bola en el *Área de Alivio*
- Punto de referencia: punto elegido hacia atrás en la línea de referencia desde el *Hoyo* (sin límite)
- Tamaño del *Área de Alivio*: la longitud de un palo desde el punto de referencia
- Limitaciones de la ubicación
    - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
    - En cualquier *Área del Campo*

NOTAS: Injugable – Alivio en línea hacia atrás

- Dropa la original u otra bola en el *Área de Alivio*
- Punto de referencia = Un punto en el *Campo* elegido por el jugador que está en la línea de referencia hacia atrás que va desde el *Hoyo* y pasa por el punto de reposo original de la bola. Sin límite de distancia hacia atrás.
- El punto debería indicarse usando un *Tee* u otro objeto similar
- Tamaño del *Área de Alivio* = la longitud de un palo desde el punto de referencia
- Limitaciones de la ubicación del *Área de Alivio* = No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
- Puede estar en cualquier *Área del Campo* excepto que si hay más de un *Área del Campo* dentro de la longitud de un palo, la bola debe reposar en la misma *Área del Campo* donde la bola *dropada* tocó por primera vez el terreno en el *Área de Alivio*
- Dropa de nuevo si no queda en reposo en la misma área

Alivio Lateral – R 19.2

- Dropa una bola en el *Área de Alivio* Lateral
- Punto de referencia: Punto de reposo de la bola original
- Tamaño del *Área de Alivio*: dos palos de longitud.
- Limitaciones de la ubicación
  - No más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
  - En cualquier lugar del *Campo*

Injugable – Alivio Lateral

- Dropa la original u otra bola en el *Área de Alivio* Lateral
- Punto de referencia = Punto en el que quedó en reposo la bola original
- Tamaño del *Área de Alivio* = la longitud de dos palos desde el punto de referencia
- Limitaciones de la ubicación del *Área de Alivio* = no debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia
- Puede estar en cualquier *Área del Campo* pero si hay más de un *Área del Campo* dentro de la longitud de los dos palos, la bola debe quedar en reposo en la misma *Área del Campo* donde la bola tocó por primera vez el áea de alivio
- Dropa de nuevo si no queda en reposo en la misma área

Opción de Alivio Lateral

R 17.1d(3), R 19.2c

Para una bola en un *Área de Penalización* roja, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola fuera del *Área de Penalización* dentro del *Área de Alivio* Lateral que está dentro de la longitud de dos palos, y no más cerca del *Hoyo* que el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja.

Para una bola injugable, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola dentro del *Área de Alivio* Lateral que está dentro de la longitud de dos palos, y no más cerca del *Hoyo* que el punto en el que quedó en reposo la bola original. Para una bola injugable en un *Búnker*, la bola debe ser dropada en el *Búnker*.

Q.624 El *Área de Alivio* Lateral para una bola injugable en el *Área General* es de una longitud de un palo medido desde el punto de reposo de la bola original, no más cerca del *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 19.2c.

Q.432 Si un jugador decide que su bola no se puede jugar en un *Área General*, tiene tres opciones, todas las cuales reciben una penalización de un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 19.2.

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en *Búnker*

Procedimiento de Alivio en Línea hacia Atrás

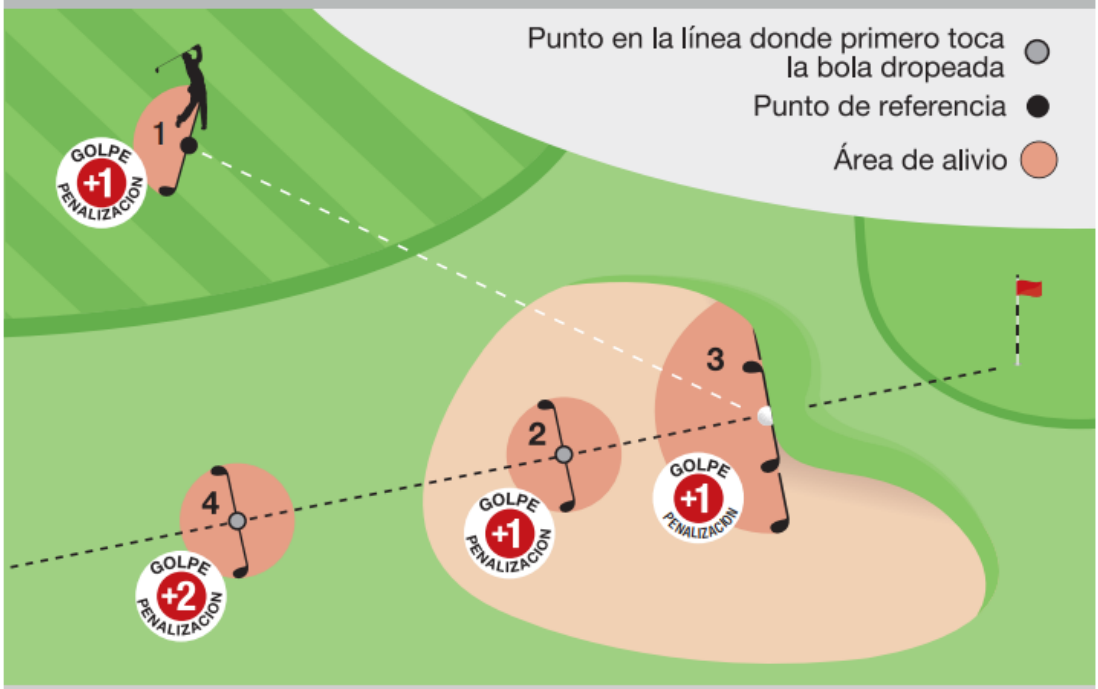
El procedimiento de alivio en línea hacia atrás se modifica para establecer que el jugadordebe dropar sobre la línea. El punto en la línea en el que la bola toca por primera vez el suelo cuando se dropa crea un área de alivio, de longitud un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se refleja en los cambios de las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, y en la definición de área de alivio.

19.3a Opciones de Alivio Normales (Un *Golpe de Penalización*)

Cuando la bola de un jugador está en un *Búnker*:

- El jugador puede aliviarse por bola injugable con **un *Golpe de Penalización*** bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, **excepto** que:
- La bola ha de *Droparse* dentro y debe quedar en reposo en un *Área de Alivio* dentro del *Búnker* si el jugador opta por tomar alivio de línea hacia atrás (Regla 19.2b) o alivio Lateral (Regla 19.2c).

DIAGRAMA 19.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN BUNKER



Un jugador decide que su bola en el bunker esta injugable. El jugador tiene **cuatro opciones** en cada uno de los casos agregando un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia.

(2) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio en linea hacia atrás en el bunker.

(3) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio lateral en el bunker.

(4) Con un total de dos golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás afuera del bunker.

19.3b Opción de Alivio Adicional (Dos *Golpes de Penalización*)

Como opción de alivio adicional, cuando la bola de un jugador reposa en el *Búnker*, con un **total de dos *Golpes de Penalización*,** el jugador puede tomar alivio fuera del *Búnker* bajo el procedimiento de línea hacia atrás de la Regla 19.2b.

Ver Regla 25.4n (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad con ruedas, la opción de alivio en línea hacia atrás de la Regla 19.3b se reduce a un golpe de penalización).

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 19.3: *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

Regla 19.3b Interpretaciones:

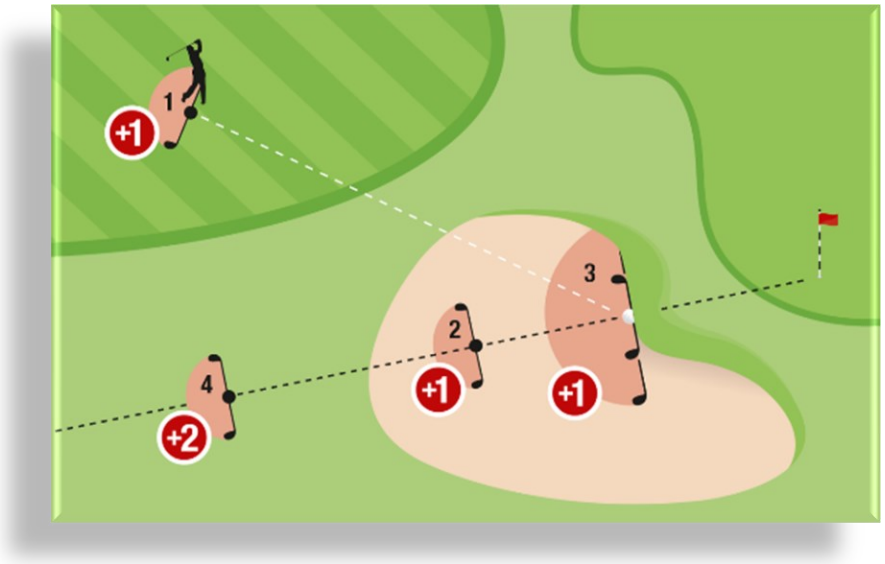
19.3b/1 Tomando Alivio por Bola Injugable Fuera del *Búnker* Después de Tomar Alivio Anteriormente por Bola Injugable Dentro del *Búnker*

Si la bola de un jugador reposa en un *Búnker* y el jugador se alivia por bola injugable en el *Búnker* con un *Golpe* de penalización bajo la Regla 19.3a y Posteriormente decide que no puede (o no desea) jugar la bola *dropada* como reposa, el jugador se enfrenta a la siguiente situación:

- Se puede aliviar de nuevo por bola injugable bajo la Regla 19.3a, con un *Golpe* más de penalización, para un total de dos *Golpes* de penalización, usando alivio por *Golpe y distancia* y jugando de nuevo desde dónde se jugó el *Golpe* anterior o usando el nuevo lugar donde reposa la bola como punto de referencia para aliviarse en línea hacia atrás o aliviarse Lateralmente dentro del *Búnker*.
- Si por lo *Contrario*, el jugador decide aliviarse *dropando* una bola detrás del *Búnker* usando la opción de alivio adicional de la Regla 19.3b, incurrirá en dos *Golpes* de penalización, adicionalmente al *Golpe* de penalización por aliviarse por bola injugable la primera vez, para un total de tres *Golpes* de penalización.

Opciones de alivio para bola injugable en *Búnker* – R 19.3

- Opciones de alivio normales – **un *Golpe de Penalización***
- Opción de alivio adicional – **dos *Golpe de Penalización***



NOTAS: Injugable – Alivio de línea hacia atrás

- Opciones de alivio normales – la bola debe *Droparse* en el *Búnker* con un *Golpe de Penalización*
- Como una opción adicional de alivio, la bola puede ser *dropada* fuera del *Búnker*
- De hecho es el alivio en línea hacia atras pero dropando fuera del *Búnker*
- Dos *Golpe de Penalización* al tomar este alivio

NOTAS: Opciones de alivio para bola injugable en *Búnker* (Un *Golpe* de penalzación)

a. Juega de nuevo = 1

b. Dropa en línea hacia atrás (dentro del *Búnker*) = 2

c. Dropa dentro de la longitud de dos palos no más cerca del *Hoyo* (dentro del *Búnker* en la zona sombreada) = 3

Como opción adicional:

Dropa en línea hacia atrás dentro de la longitud de un palo en el punto 4 con una penalización total de dos *Golpes*

Q.204 Cuando un jugador decide que su bola no se puede jugar en un búnker, tiene las mismas opciones de alivio para una penalización de un *Golpe* que tendrían si el balón estuviera en el *Área General*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 19.3a.

Q.299 Todas las opciones de alivio con penalización son con un *Golpe de Penalización*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 19.3b.

Q.456 La bola de un jugador se encuentra en la parte trasera de un búnker cubierta por arena justo debajo del borde sin ningún lugar donde aliviarse con penalización en el búnker que no está más cerca del *Hoyo*. Si el jugador elige no jugar la bola como se encuentra, su única opción es volver al último lugar donde jugaron bajo alivio de *Golpe y Distancia*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 19.3b.

Q.584 Un jugador puede elegir no jugar su bola desde una difícil situación en un búnker tomando un alivio de línea hacia atrás fuera del búnker con una penalización de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 19.3b.

Q.617 Todas las opciones de alivio con penalización para una bola injugable son para un *Golpe* de penalización. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 19.3b.

8. Cuando la bola del jugador está en el *Green*, no hay penalización si el *Caddie* marca y levanta la bola sin la autorización del jugador.
Falso. R 19.3b

5.- RULE 19

Which is FALSE regarding taking relief under the unplayable ball Rule?

A. It is virtually certain that the player's ball lies in a small bush in the general área but cannot be located; the player may take back-on-the-line relief based on the place where it is estimated to *Lie* in the bush.
B. When a player's ball is in a *Búnker*, the ball must be dropped in a relief area in the *Búnker* if the player selects the Lateral relief option.
C. The player is the only person who may decide to treat the ball as unplayable; a player may decide to take unplayable ball relief anywhere on the course except when the ball is in a penalty area.
D. A player may take relief with either the original ball or a substituted ball and the relief area may be in any area of the course.

Answer is A (FALSE). Rule 19.2b requires that the player know the exact spot where the ball lies to take relief under the back-on-the-line relief option. The location may not be guessed based on a broad location such as "in the lower branches of a bush." In such a situation where the ball cannot be found or identified, it is by definition lost (not unplayable) and the player must take relief under the lost ball Rule or, if the bush is located in a penalty area, the player must take relief under the penalty area Rule. Other choices are TRUE:

A. If the player chooses the Lateral relief option, the ball must be dropped in the *Búnker*, Rule 19.2c. For a total of two penalty strokes, the player may use the extra relief option and drop a ball outside the *Búnker* using the back-on-the-line relief option, Rule 19.3b.
B. Unplayable ball relief is allowed anywhere on the course, except in a penalty area, Rule 19.1. If the player's ball is unplayable in a penalty area, the player's only relief options are penalty area relief under Rule 17.
C. Rule 19 specifically authorizes substitution when taking relief under the Rule.

***Hoyo* 8**

Tu segundo *Golpe* llega al *Green*. Pateando, golpeas la bola muy fuerte y rueda fuera del *Green* a un *Búnker*. Declaras la bola injugable y tomas alivio colocando otra bola en el *Green* desde donde pateaste y metes el siguiente put. ¿Cual es el resultado para el ese *Hoyo*?

- 4
- 5
- 7

Respuesta 5 = B

Dos *Golpes* al *Green*

Un put que rueda fuera del *Green*

Un *Golpe* por declarar la bola injugable bajo la opción de la R 19.2a

Un put que la metes

Total = 5 *Golpes*

Desafío Número 4 (Bola Injugable)

1. Verdadero o Falso

En cualquier parte del *Campo* el jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable.

a) Verdadero

b) Falso

2. Pedro y Juan jugando un *Hoyo*

Modalidad de Juego: Individual Stroke Play Scratch

Un jugador en el segundo *Golpe* del *Hoyo* 4, da un mal *Golpe* y su bola, rebota hacia atrás, en el tronco de un árbol, de manera que viene a reposar a una zona de hierba muy alta donde el poder jugar la bola resulta prácticamente imposible, así pues, el jugador decide declarar su bola como injugable, esta zona está más alejada del *Hoyo* que la posición desde jugo el *Golpe*. El jugador dropa una bola tomando como punto de referencia en lugar donde ejecuto el *Golpe* anterior, la bola al ser dropada sobrepasa ligeramente, en dirección hacia el *Hoyo*, el punto de referencia. Juega desde donde reposa la bola y es capaz de dejarla a tres metros del *Hoyo*, desde con dos putts acaba el *Hoyo*. ¿Cuantos *Golpes* debe anotar el jugador en su *Tarjeta de Resultados*?

a) 9

b) 8

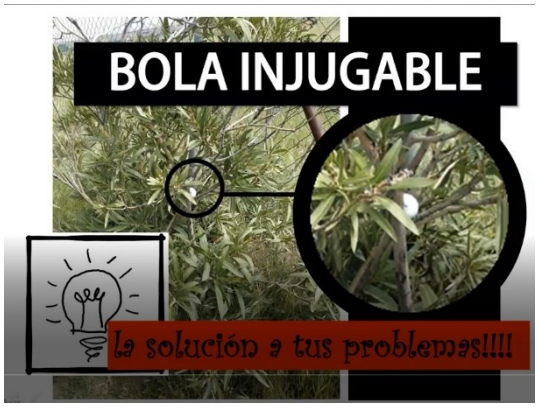
c) 6

d) 7

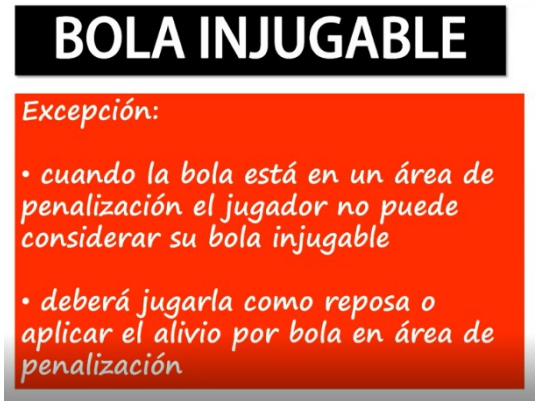
3. Pregunta multi-respuesta ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?
a. Un jugador, con un *Golpe* de penalización en total, pude declarar varias veces consecutivas su bola como injugable.
b. Cuando un jugador decide tomar, el alivio por bola injugabe, en línea hacia atrás, el *Área de Alivio* desde el punto de referencia es de la longitud dos palos.
c. **Cuando el jugador toma alivio de la bola injugable de acuerdo con la opción de alivio Lateral, el *Área de Alivio* puede estar en cualquier *Área del Campo*.**
d. Todas las anteriores son correctas

Bola injugable

Marta Anduiza (Vídeo) - BOLA INJUGABLE











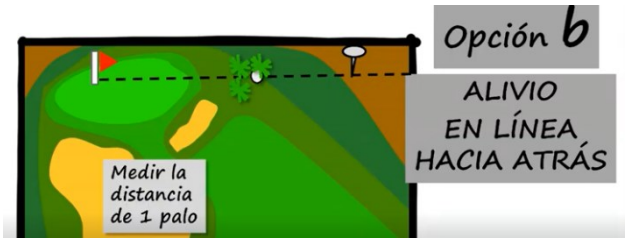


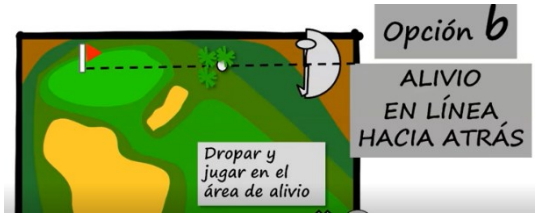


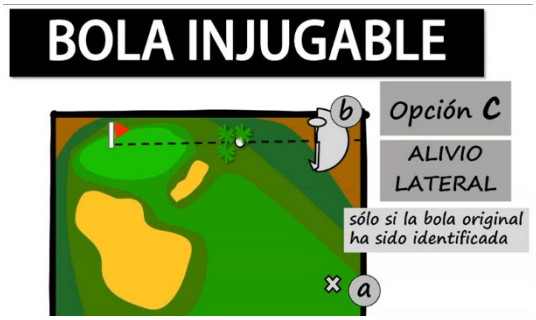


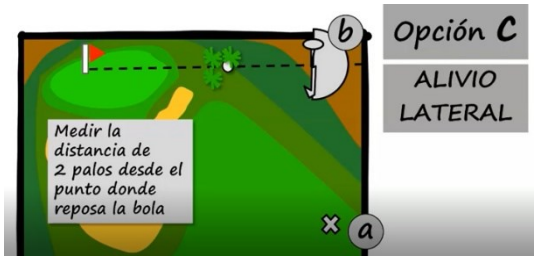


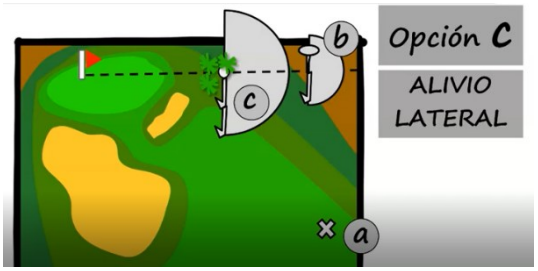


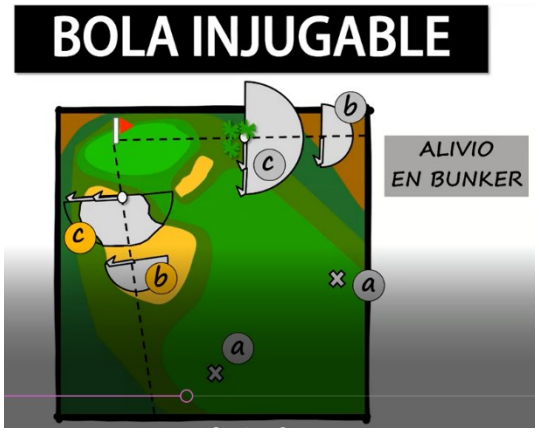


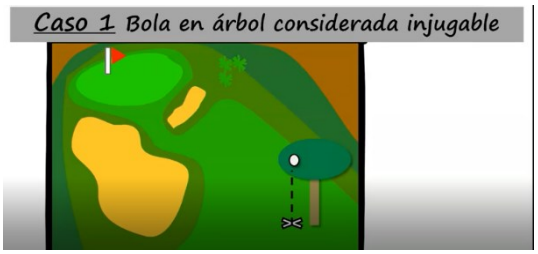










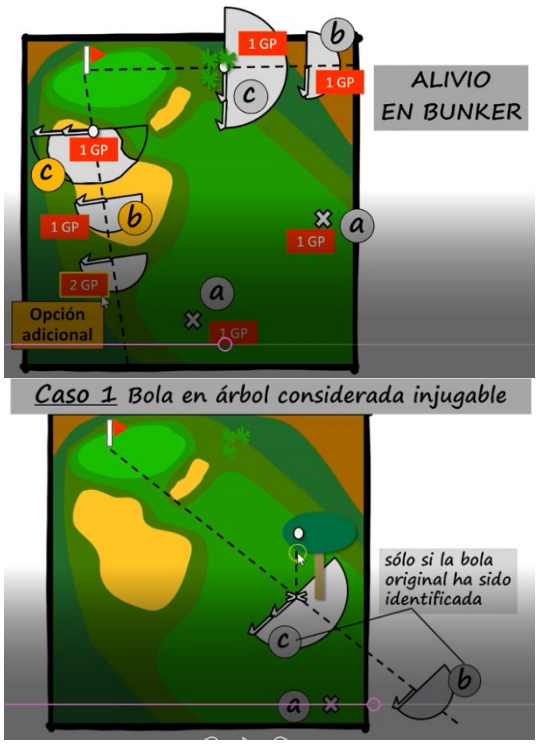


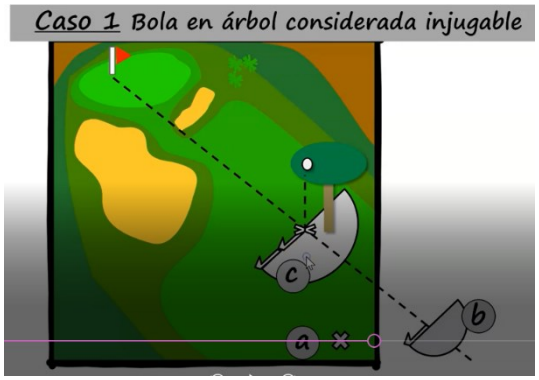
CASOS ESPECIALES

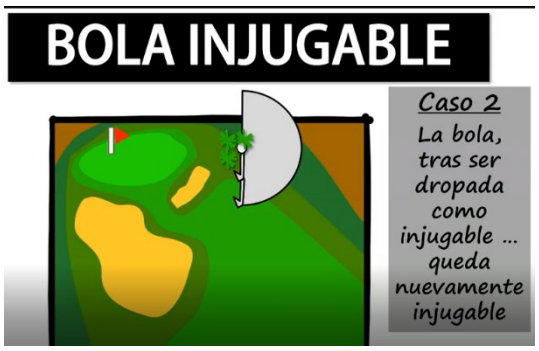
Caso 1: La bola en árbol considerada injugable

- El jugador considera que su bola es yá injugable en el árbol
- Determina el procedimiento para aplicar una de las tres opciones de alivio
- Lo que tiene que hacer es considerar que su bola reposa en el suelo en el punto inmediatamente debajo de donde está en eñ árbol
- Marca ese punto que es la referencia para aplicar las tres opciones de alivio
    - Opción A, *Golpe* anterior

- Opción B medir un palo desde un punto determinado en la línea *Hoyo* y punto de referencia
- Opción C medir dos palos



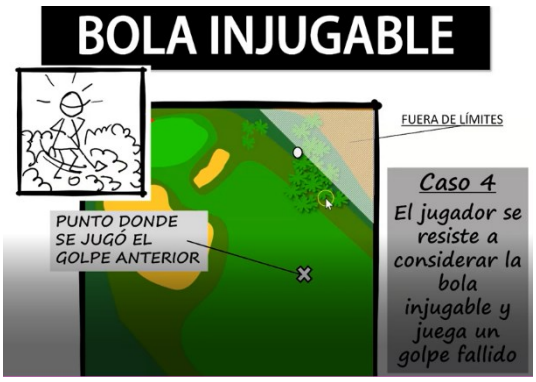




Caso 2: Bola que tras ser dropada como injugable queda nuevamente injugable



- El jugador declara su bola injugable y determina aplicar la opción C, a dos palos
- Al *Dropar* la bola rueda y queda nuevamente injugable

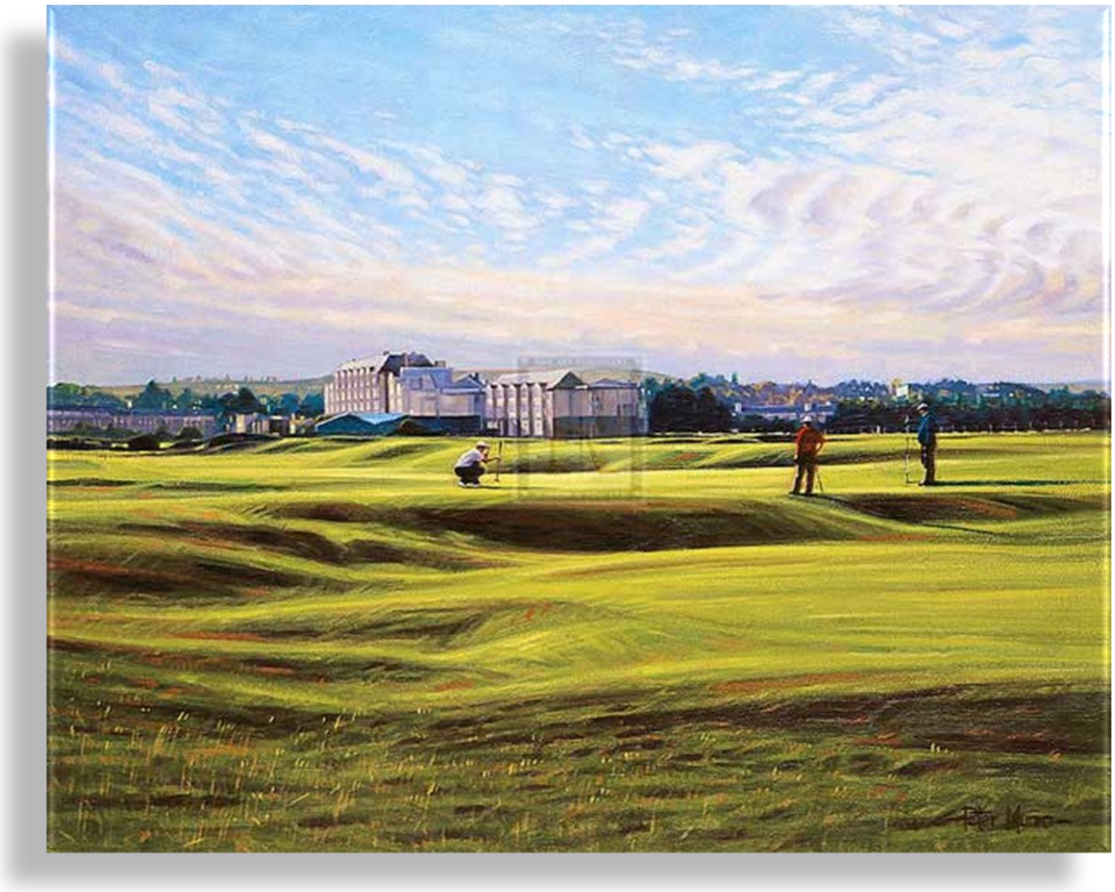


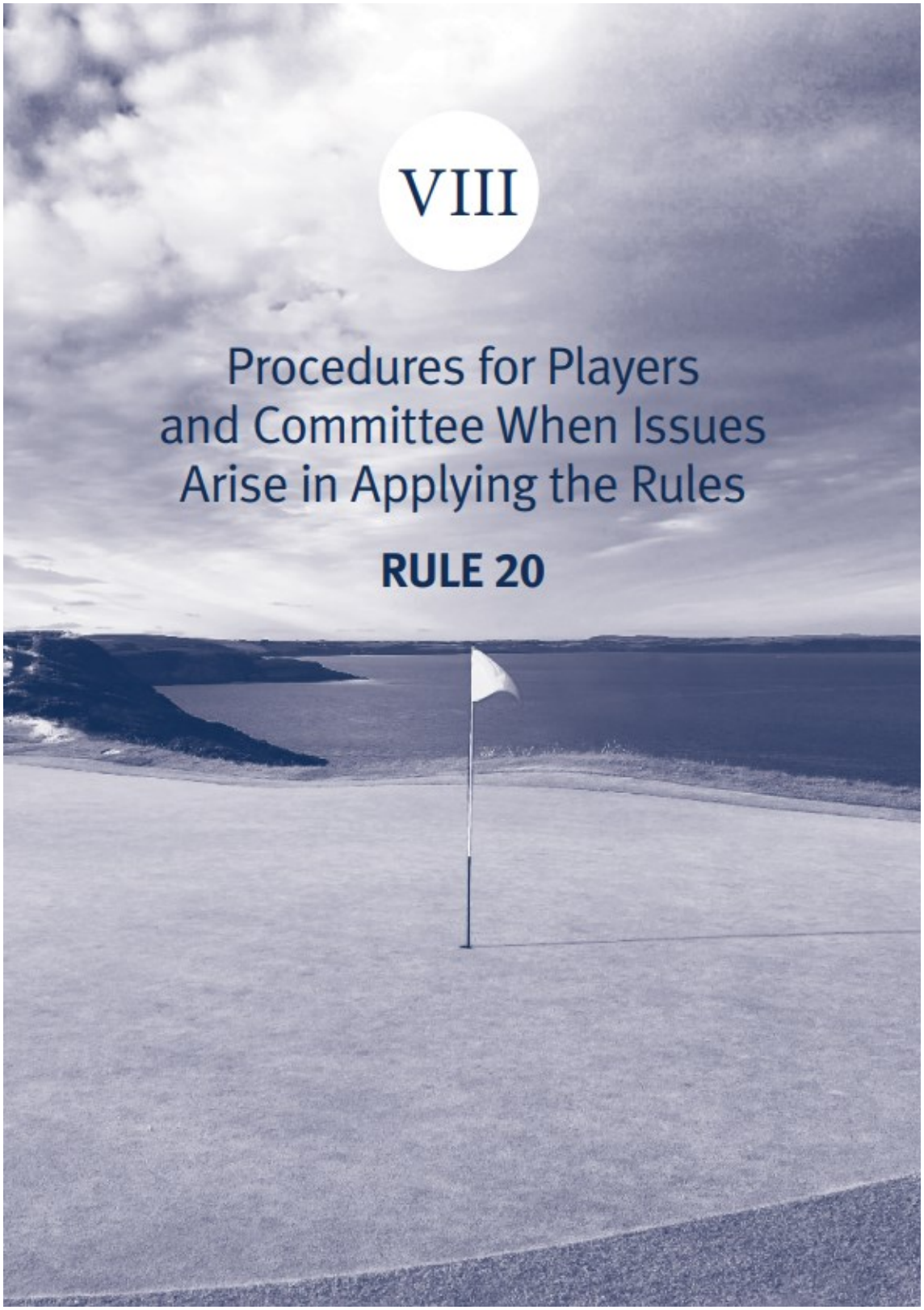
Caso 4:

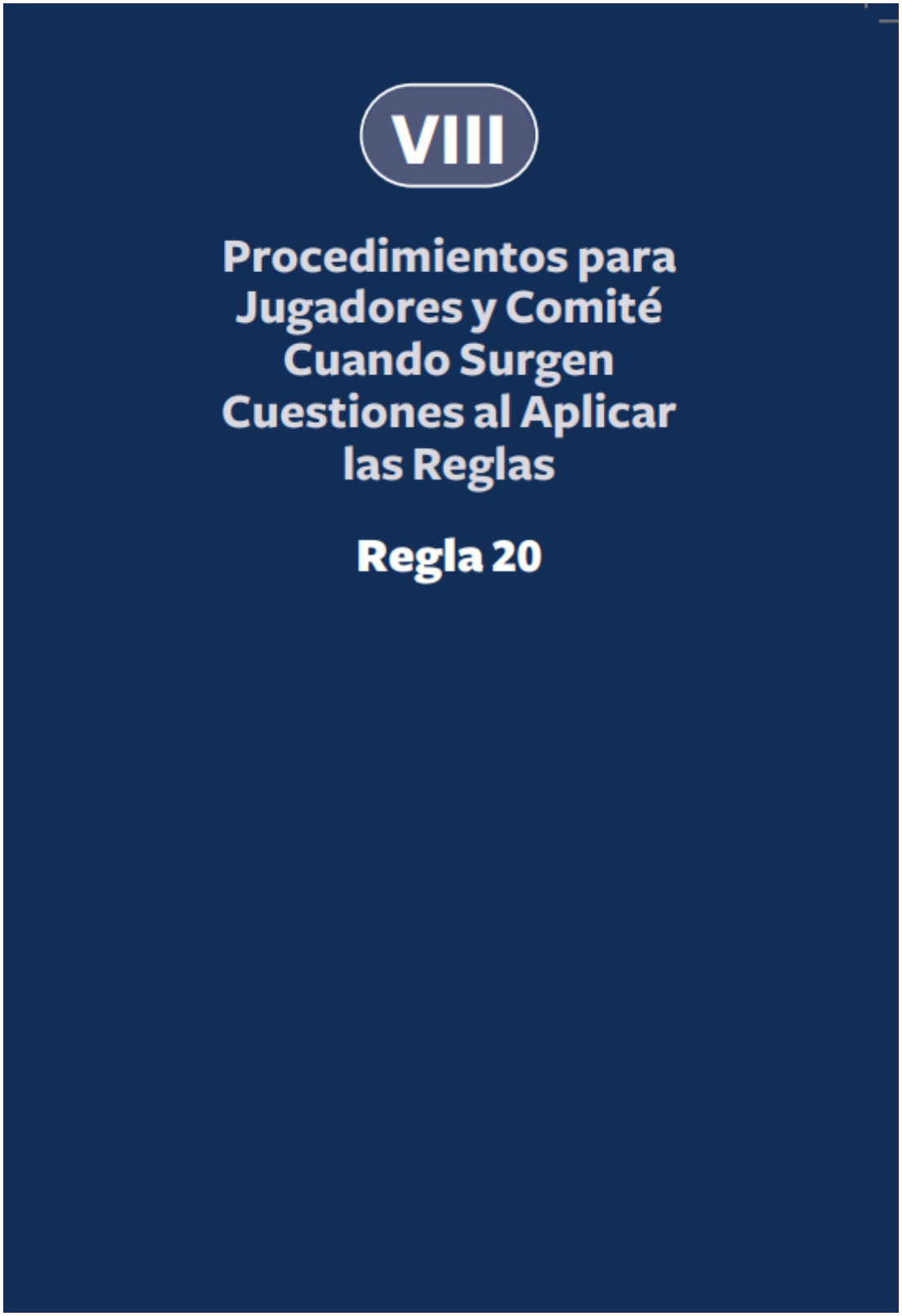
- Juega la bola a pesar de estar muy difícil, y ni la toca



- Ahora el punto donde jugó el *Golpe* anterios es otro.
- Opción a, imposible
- O pción b, la tiene anula al estar cerca de la vaya del *Fuera de Límites*
- Opción c en los matorrales




VIII
Procedures for Players and Committee When Issues Arise in Applying the Rules
RULE 20


VIII
Procedimientos para Jugadores y Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas
Regla 20



VIII Procedimientos para Jugadores y el *Comité* Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20)

Rule 20

RULE 20

Resolving Rules Issues During Round; Rulings by Referee and Committee

Regla 20 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la *Vuelta*; Decisiones del *Árbitro* y del *Comité*

Propósito: La Regla 20 cubre qué deberían hacer los jugadores cuando tienen dudas sobre la aplicación de las Reglas durante una *Vuelta*, incluyendo los procedimientos (diferentes en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) que en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)), que permiten a un jugador preservar su derecho a obtener una decisión más tarde.

Esta Regla también cubre el cometido de los *Árbitros*, quienes están autorizados a decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Las decisiones de un *Árbitro* o del *Comité* son vinculantes para todos los jugadores.

20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la *Vuelta*

20.1a Los Jugadores Deben Evitar Una Demora Irrazonable

Los jugadores no deben demorar irrazonablemente el juego, al buscar ayuda sobre las Reglas durante una *Vuelta*:

- Si un *Árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar con una duda de Reglas, el jugador debe decidir qué hacer y seguir jugando.
- El jugador puede preservar sus derechos pidiendo una decisión en *Match Play* (*Juego por Hoyos)* (ver Regla 20.1b (2)) o jugando dos bolas en *Stroke Play (Juego por Golpes)* (ver Regla 20.1c (3)).

20.1b Cuestiones Sobre Reglas en *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

(1) Resolviendo Cuestiones por Acuerdo

Durante una *Vuelta* los jugadores de un match pueden acordar cómo resolver una cuestión sobre Reglas:

- Dicho acuerdo es final, incluso aunque luego resulte ser incorrecto bajo las Reglas, siempre que los jugadores no acuerden deliberadamente no aplicar cualquier Reglas o una penalización que sabían era aplicable (ver Regla 1.3b (1)).
- **Pero** si un *Árbitro* ha sido asignado a un match, debe decidir sobre cualquier cuestión que llegue a su conocimiento a tiempo (ver Regla 20.1b(2)) y los jugadores deben aceptar la decisión.

Ante la ausencia de un *Árbitro,* si los jugadores no están de acuerdo o tienen alguna duda sobre cómo aplicar las Reglas, cualquier jugador puede solicitar una decisión bajo la Regla 20.1b (2).

(2) Solicitud de una Decisión Hecha Antes de que el Resultado del Match Sea Final

Cuando un jugador quiere que un *Árbitro* o el *Comité* decida cómo aplicar las Reglas a su juego o al del *Contrario*, puede solicitar una decisión.

Si un *Árbitro* o el *Comité* no están disponibles en un tiempo razonable, el jugador puede solicitar la decisión, notificando al *Contrario* que, Posteriormente, cuando esté disponible un *Árbitro* o el *Comité*, la solicitará.

Si un jugador solicita una decisión antes de que el resultado del match sea final:

- Se dará una decisión sólo si la solicitud se realiza a tiempo, lo que depende de cuándo el jugador tenga conocimiento de los hechos que han provocado el solicitar la decisión.

- Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Antes de que Cualquiera de los Jugadores Inicie el Último *Hoyo* del Match. Cuando el jugador es conocedor de los hechos, la solicitud de la decisión debe hacerse antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo*.
- Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Durante o Después de la Finalización del Último *Hoyo* del Match. La solicitud de la decisión debe realizarse antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3. 2a (5)).

- Si el jugador no realiza la solicitud a tiempo, no se dará una decisión por parte del *Árbitro* o el *Comité* y el resultado del/los *Hoyo*/s en cuestión se mantendrá, incluso si se aplicaron las Reglas de forma incorrecta.

Si el jugador pide una decisión sobre un *Hoyo* anterior, sólo se dará si se cumplen las tres circunstancias siguientes:

- El *Contrario* infringió la Regla 3.2d (1) (informando un número de *Golpes* incorrecto) o Regla 3.2d (2) (no le comunicó al jugador una penalización),
- La solicitud está basada en hechos que el jugador no conocía antes de que cualquiera efectuara un *Golpe* para comenzar el *Hoyo* que están jugando o, entre *Hoyos*, el *Hoyo* recién acabado, y
- Después de enterarse de los hechos, el jugador solicita una decisión a tiempo (según se establece Anteriormente).

Regla 20.1b(2) Interpretaciones:

20.1b(2)/1 La Solicitud de una Decisión Debe Hacerse a Tiempo

Un jugador tiene el derecho a conocer la situación de su match en cualquier momento o a saber que la solicitud de una decisión será resuelta más adelante durante el match. La solicitud de una decisión debe hacerse a tiempo para evitar que un jugador intente imponer penalizaciones más adelante en el match. Que se dé una decisión dependerá del momento en que el jugador es conocedor de los hechos (no del momento en que conoció que algo suponía una penalización) y en qué momento se hizo la solicitud de la decisión.

Por ejemplo, durante el primer *Hoyo* de un match sin un *Árbitro*, el Jugador A levanta correctamente su bola para comprobar si está dañada de acuerdo con la Regla 4.2c(1), decide que está cortada y la *sustituye* por una bola nueva de acuerdo a la Regla 4.2c(2). Sin que el Jugador A lo sepa, el Jugador B observa la condición de la bola original y no está de acuerdo con la estimación del Jugador A. Sin embargo, el Jugador B decide dejar pasar por alto la posible infracción y no le dice nada al Jugador A. Los dos jugadores *embocan* y juegan desde la siguiente *Área de Salida*.

A la conclusión del último *Hoyo*, el Jugador A es el ganador del match, un *Hoyo* arriba. Al abandonar el *Green*, estando el *Comité* disponible, el Jugador B cambia de opinión y le dice al

Jugador A que no está de acuerdo con la *sustitución* que el Jugador A hizo en el primer *Hoyo* y que va a solicitar al *Comité* una decisión.

El *Comité* debería determinar que la solicitud de decisión hecha por el Jugador B no se realizó a tiempo, ya que el Jugador B fue conocedor de los hechos durante el juego del primer *Hoyo* y, Posteriormente, se ejecutó un *Golpe* en el segundo *Hoyo* (Regla 20.1b (2)). En consecuencia, el *Comité* debería decidir que no corresponde emitir una decisión.

El match permanece como se jugó con el Jugador A como ganador.

20.1b(2)/2 Una Decisión Dada Después de Completar el *Hoyo* Final del Match pero Antes Que el Resultado del Match Sea Final Puede Resultar en que los Jugadores Reanuden el Match

Si un jugador es conocedor de una posible infracción de las Reglas por su *Contrario* después de haber completado lo que ellos creían que era el último *Hoyo* del match, el jugador puede solicitar una decisión. Si el *Contrario* infringió las Reglas, el resultado del match debe ajustarse y esto puede suponer que los jugadores deban volver al *Campo* para reanudar el match.

Por ejemplo:

- En un match entre el Jugador A y el Jugador B, el Jugador B gana por 5 y 4. En el camino de regreso hacia la casa club y antes de que el resultado del match sea final, se descubre que el Jugador B llevaba 15 palos en su bolsa. El Jugador A pide una decisión, y el *Comité* determina correctamente que la petición hecha por el Jugador A fue hecha a tiempo. Los jugadores deben volver al *Hoyo* 15 y reanudar el match. El resultado del match se ajusta deduciendo dos *Hoyos* al Jugador B (Regla 4.1b(4)), y el Jugador B está ahora 3 arriba con cuatro *Hoyos* por jugar.
- En un match entre el Jugador A y el Jugador B, el Jugador B gana por 3 y 2. En el camino de regreso hacia la casa club el Jugador A descubre que el Jugador B *Golpeó* la arena de un *Búnker* con un swing de práctica en el *Hoyo* 14. El Jugador B había ganado el *Hoyo* 14. El Jugador A pide una decisión, y el *Comité* determina correctamente que la petición hecha por el Jugador A se realizó a tiempo, y que el Jugador B perdió el *Hoyo* 14 por no haber informado al Jugador A acerca de la penalización (Regla 3.2d(2)). Los jugadores deben volver al *Hoyo* 17 y reanudar el match. Como el resultado del match se ajusta cambiando que B ganó el *Hoyo* 14 a que lo perdió, el Jugador B está ahora 1 arriba con dos *Hoyos* por jugar.

(3) Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final

Cuando un jugador solicita una decisión después de que el resultado del match es final:

- El *Comité* le dará una decisión al jugador sólo si se cumplen las dos condiciones siguientes:
    - La solicitud está basada en hechos que el jugador desconocía antes de que el resultado del match fuese final, y

- El *Contrario* infringió la Regla 3.2d (1) (informando un número de *Golpes* incorrecto) o Regla 3.2d (2) (no le comunicó al jugador una penalización) y conocía la infracción antes de que el resultado del match fuese final.

- No hay límite de tiempo para dar una decisión en esas circunstancias.

(4) No Tiene Derecho a Jugar Dos Bolas

Un jugador que tiene dudas sobre el procedimiento correcto en un match, no tiene derecho a jugar dos bolas. El procedimiento sólo se aplica en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) (Regla 20.1c).

Regla 20.1b(4) Interpretaciones:

20.1b(4)/1 Completar el *Hoyo* con Dos Bolas No Está Permitido en *Match Play*

Jugar dos bolas está limitado a *stroke play*, porque cuando se está jugando un match, cualquier incidente en el match solo le concierne a los jugadores implicados en él y los jugadores del match pueden proteger sus propios intereses.

A pesar de eso, si un jugador en un match no está seguro acerca del procedimiento correcto y juega el *Hoyo* con dos bolas, el resultado con la bola original siempre será el que cuente si el jugador y su *Contrario* presentan la situación al *Comité* y el *Contrario* no mostró ninguna objeción a que el jugador jugase dos bolas.

Sin embargo, si el *Contrario* no está de acuerdo con el juego de la segunda bola por el jugador y pide una decisión a tiempo (Regla 20.1b(2)), el jugador pierde el *Hoyo* por jugar una *Bola Equivocada* infringiendo la Regla 6.3c(1).

20.1c Cuestiones Sobre las Reglas en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

(1) No Tienen Derecho a Decidir Cuestiones sobre Reglas por Acuerdo

Si un *Árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar sobre una cuestión de Reglas:

- Se anima a los jugadores a ayudarse mutuamente en la aplicación de las Reglas, **pero** no les está permitido tomar una decisión sobre una duda de Reglas por acuerdo y cualquier solución que los jugadores puedan alcanzar, no es obligatoria para ningún jugador, un *Árbitro* o el *Comité*.

- Un jugador debería consultar cualquier duda sobre las Reglas con el *Comité*, antes de entregar su *Tarjeta de Resultados*.

(2) Los Jugadores Deberían Proteger al Resto de Jugadores en la Competición

Para proteger los intereses del resto de los jugadores:

- Si un jugador sabe o cree que otro jugador ha infringido o podría haber infringido las Reglas y el otro jugador no lo admite o lo ignora, el jugador debería informar al jugador, a su *Marcador*, a un *Árbitro* o al *Comité*.
- Esto debe hacerse de forma rápida, tras ser conocedor de los hechos y antes de que el otro jugador entregue su *Tarjeta de Resultados,* salvo que no sea posible hacerlo así.

Si el jugador no lo hace, el *Comité* puede descalificar al jugador según la Regla 1.2a si se considera que es una falta grave de conducta, contraria al espíritu del juego.

(3) Jugando Dos Bolas Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder

Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un *Hoyo*, puede completarlo con dos bolas, sin penalización:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas cuando surge la duda y antes de ejecutar un *Golpe*.
- El jugador dbería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para esa bola, anunciando la elección a su *Marcador* o a otro jugador antes de jugar un *Golpe*.
- Si no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.
- El jugador debe informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *Tarjeta de Resultados*, incluso si tiene el mismo resultado con las dos bolas. Si no lo hace, el jugador está **descalificado**.
- Si el jugador ejecuta un *Golpe* antes de decidir jugar una segunda bola:
    - Esta Regla no se aplica y el resultado que cuenta es el obtenido con la bola jugada por el jugador antes de decidir jugar una segunda bola.
    - **Pero**, el jugador no tiene penalización por jugar la segunda bola.

Una segunda bola jugada bajo esta Regla, no es lo mismo que una *Bola Provisional* bajo la Regla 18.3.

Regla 20.1c(3) Interpretaciones:

20.1c(3)/1 No hay Penalización por Jugar una Bola que Ya No Estaba en Juego Cuando se Están Jugando Dos Bolas

Cuando un jugador no está seguro de lo que hacer y decide jugar dos bolas, no tiene penalización si una de las bolas jugadas era su bola original que ya no estaba en juego.

Por ejemplo, después de buscarla durante tres minutos no se encuentra la bola de un jugador en un *Área de Penalización*, por lo que el jugador se alivia correctamente del *Área de Penalización* bajo la Regla 17.1c y juega una bola sustituta. Posteriormente, la bola original se encuentra en el *Área de Penalización*. Al no estar seguro de lo que hacer, el jugador decide, antes de dar más *Golpes*, jugar la bola original como una segunda bola, y escoge su bola original para su resultado. El jugador completa el *Hoyo* con las dos bolas.

La bola jugada bajo la Regla 17.1c es la *Bola en Juego* y el resultado con esta bola es el resultado del jugador para el *Hoyo*. El resultado conseguido con la bola original no cuenta ya que dicha bola no estaba en juego. Sin embargo, el jugador no tiene penalización por haber jugado su bola original como segunda bola.

20 1c(3)/2 El Jugador Debe Decidir que Jugará Dos Bolas Antes de Ejecutar Otro *Golpe*

La Regla 20.1c(3) obliga al jugador a decidir si jugará dos bolas antes de ejecutar un *Golpe* de tal manera que la decisión de jugar dos bolas o la elección de la bola que contará no se verá influenciado por el resultado de la bola que acaba de jugar.*Dropar* un bola no es equivalente que ejecutar un *Golpe*.

Ejemplos de la aplicación de esta obligación son:

- La bola de un jugador va a reposar en un camino de superficie artificial en el *Área General*. Al aliviarse, el jugador levanta la bola, la dropa fuera del *Área de Alivio* requerida y la juega. El *Marcador* del jugador cuestiona el *Dropaje* y advierte al jugador que podría haber jugador desde un *Lugar Equivocado*.

  Al no saber qué hacer, al jugador le gustaría completar el *Hoyo* con dos bolas. Sin embargo, es demasiado tarde para usar la Regla 20.1c(3) porque ya se ha ejecutado el *Golpe* y el jugador debe añadir la *Penalización General* por jugar desde un *Lugar Equivocado* (Regla 14.7). Si el jugador cree que esto podría ser una *Grave Infracción* por jugar desde un *Lugar Equivocado*, debería jugar una segunda bola de acuerdo a la Regla 14.7 para evitar una posible descalificación.

  Si el *Marcador* del jugador hubiera cuestionado el *Dropaje* antes de que el jugador hubiera ejecutado el *Golpe* a la bola y no hubiera sabido que hacer, el jugador podría haber completado el *Hoyo* con dos bolas según la Regla 20.1c(3).
- La bola de un jugador reposa en un *Área de Penalización* definida por estacas rojas. Una de las estacas interfiere con su área de swing pretendido y el jugador no sabe si puede quitar la estaca. El jugador ejecuta su siguiente *Golpe* sin retirar la estaca.

  En este momento el jugador decide jugar una segunda bola con la estaca retirada y

solicitar al *Comité* una decisión. El *Comité* debería decidir que cuenta el resultado con la bola original ya que la situación dudosa surgió cuando la bola estaba en el *Área de Penalización* con interferencia de la estaca, y el jugador debía haber tomado la decisión de jugar dos bolas antes de ejecutar el *Golpe* a la bola original.

20 1c(3)/3 El Jugador Puede Levantar la Bola Original y *Droparl*a, Colocarla o Reponerla Cuando Está Jugando Dos Bolas

La Regla 20.1c(3) no requiere que la bola original sea la bola que se juega tal como reposa. Habitualmente, la bola original se juega como reposa, y la segunda bola se pone en juego bajo cualquier Regla que se esté usando. Sin embargo, poner en juego la bola original bajo la Regla también está permitido.

Por ejemplo, si el jugador duda sobre si su bola reposa en una *Condición Anormal del Campo* en el *Área General*, el jugador puede decidir jugar dos bolas. El jugador puede aliviarse de acuerdo a la Regla 16.1b (Alivio de una *Condición Anormal del Campo*) levantando,dropando y jugando la bola original y, a continuación, colocar una segunda bola en el lugar donde reposaba la original en el área dudosa para jugarla desde allí.

En tal caso, el jugador no necesita marcar el punto de reposo donde reposaba la bola original antes de levantarla, aunque es recomendable que lo haga.

20 1c(3)/4 El Orden de Juego de la Bola Original y la Segunda Bola es Intercambiable

Cuando un jugador no está seguro del procedimiento correcto y desea completar el *Hoyo* con dos bolas, las Reglas no obligan a que la bola original sea jugada primero, y la segunda bola después. Las bolas pueden jugarse en el orden que el jugador decida.

Por ejemplo, al no saber qué hacer, un jugador decide completar el *Hoyo* con dos bolas y escoge el resultado con la segunda bola. El jugador puede escoger jugar la segunda bola antes que la original y puede alternar la ejecución de los *Golpes* con la original y la segunda bola para completar el juego del *Hoyo*.

20 1c(3)/4 El Jugador está Obligado a Completar el *Hoyo* con la Segunda Bola Después de Anunciarlo y Escoger que Bola Debería Contar

Después que el jugador ha anunciado su intención de jugar dos bolas bajo la Regla 20.1c(3) y ha puesto una *Bola en Juego* o ejecutado un *Golpe* a una de las bolas, el jugador está obligado a cumplir con el procedimiento de la Regla 20.1c(3). Si el jugador no juega, o no emboca con una de las bolas y esa bola no *Embocada* es la que el *Comité* decide que debería contar, el jugador está descalificado por dejar de embocar (Regla 3.3c – Dejar de Embocar). Sin embargo, no hay penalización si el jugador deja de embocar con la bola que no cuenta.

Por ejemplo, la bola del jugador reposa en una rodada hecha por un vehículo. Creyendo que el área debería haber sido marcada como ter, el jugador decide jugar dos bolas y anuncia que bola que le gustaría que contase es la segunda. A continuación el jugador ejecuta un *Golpe* a la bola original desde la rodada. Al ver el resultado de este *Golpe*, decide no jugar la segunda bola. Al finalizar la vuelta, los hechos son puestos en conocimiento del *Comité*.

Si el *Comité* decide que la rodada es Ter, el jugador está descalificado por dejar de embocar con la segunda bola (Regla 3.3c).

Sin embargo, si el *Comité* decide que la rodada del vehículo no es Ter, cuenta el resultado del jugador con la bola original y no será penalizado por no jugar la segunda bola.

El resultado sería el mismo si un jugador jugara uno o varios *Golpes* a una segunda bola pero la levantara antes de completar el *Hoyo*.

20 1c(3)/5 Se Debe usar la Bola Provisional como Segunda Bola en Caso de Duda

Aunque la Regla 20.1c(3) establece que una segunda bola jugada bajo esta Regla no es lo mismo que una bola provisional de acuerdo con la Regla 18.3 (Bola Provisional), lo *Contrario* no es cierto. Al decidir jugar dos bolas después de jugar una bola provisional y no estando seguro de si la bola original esta *Fuera de Límites* o perdida fuera de un *Área de Penalización*, el jugador debe tratar la bola provisional como una segunda bola.

Ejemplos de uso de la bola provisional como segunda bola son:

- El jugador no está seguro de si su bola original está *Fuera de Límites*, por lo que acaba el *Hoyo* con la bola original y la bola provisional.
- Para el jugador es *Conocido o Virtualmente Cierto* que su bola original que no se ha encontrado está en una *Condición Anormal del Campo* y no está seguro como proceder, por lo que completa el *Hoyo* con la bola provisional y una segunda bola aliviándose de acuerdo a la Regla 16.1e.

20 1c(3)/6 El Jugador Puede Jugar Una Bola de Acuerdo a Dos Reglas Diferentes

Cuando un jugador no está seguro del procedimiento correcto, se recomienda que juegue dos bolas bajo la Regla 20.1c(3). Sin embargo, no hay nada que prohíba a un jugador el jugar una bola bajo dos Reglas diferentes y solicitar una decisión antes de entregar su *Tarjeta de Resultados*.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en un punto injugable dentro de un área que el cree que debería ser Ter, pero que no está marcado. No estando seguro como proceder y dispuesto a aceptar un *Golpe* de penalización sino es Ter, el jugador decide usar una bola y *Droparla* en el *Área de Alivio* permitida para aliviarse del Ter (Regla 16.1) y simultáneamente en parte del *Área de Alivio* permitida para alivio de bola injugable (Regla 19.2) con un *Golpe* de penalización.

Si el *Comité* decide que el área es Ter, el jugador no incurre en penalización por aliviarse de bola injugable. Si el *Comité* decide que el área no es Ter, el jugador incurre en un *Golpe* de penalización por haber tomado alivio de bola injugable.

Si al usar este procedimiento arriba descrito la bola del jugador fuera a reposar a un lugar donde existe interferencia de la condición (requerida por la Regla 16.1 pero no por la Regla 19.2), debería pedir una decisión del *Comité* o jugar dos bolas de acuerdo a la Regla 20.1c(3).

(4) Decisión del *Comité* sobre el Resultado para el *Hoyo*

Cuando un jugador juega dos bolas según (3), el *Comité* decidirá el resultado para el *Hoyo*, de la siguiente forma:

- El resultado con la bola elegida (por el jugador o por defecto) cuenta si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para ella.
- Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para esa bola, cuenta el resultado obtenido con la otra bola, si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para esa otra bola.
- Si las Reglas no permiten los procedimientos utilizados para las dos bolas, cuenta el resultado obtenido con la bola elegida (por el jugador o por defecto), salvo que hubiese una *Grave Infracción* al jugar esa bola desde un *Lugar Equivocado*, en cuyo caso cuenta el resultado con la otra bola.
- Si existe una *Grave Infracción* al jugar las dos bolas desde *Lugar Equivocado*, el jugador está **descalificado**.
- Todos los *Golpes* con la bola que no cuenta (incluyendo *Golpes* realizados y cualquier *Golpe de Penalización* únicamente incurrido por jugar esa bola) no cuentan en el resultado del jugador para el *Hoyo*.

"Las Reglas permiten el procedimiento utilizado" significa que: (a) la bola original se jugó donde reposaba y estaba permitido el juego desde allí, o (b) la bola que se jugó se puso en juego bajo un procedimiento permitido, de la forma correcta y en el lugar correcto, bajo las Reglas.



Cuando Surgen Cuestiones / Dudas al Aplicar las Reglas - R 20

NOTAS: Discusiones, Puntos Dudosos y Decisiones

- A veces no se sabe como proceder, cual es la respuesta para una situación de acuerdo con las Reglas
- ¿Que hacer?

NOTAS: Finalmente, esta sección trata de como gestionar una competición

- Esta sección no entra en mucho detalle en los puntos tratados
- Está diseñada para aquellos que sientan la inquietud de implicarse con un *Comité* o en el arbitraje
- Es útil tener en mente todos estos puntos cuando se gestiona cualquier competición (nivel de club o elite)
- ¡Hay mucho que hacer para organizar una competición!

Q.116 En *Stroke Play*, un jugador tiene derecho a Interrumpir su *Vuelta* si no está seguro de cómo proceder dentro de las Reglas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.1a.

JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY) – R 20.1b

- Se pueden decidir las cuestiones/dudas por acuerdo
- Se puede pedir una decisión
- Se debe pedir a tiempo



NOTAS: *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

- Los jugadores pueden acordar como decidir una cuestión o duda sobre Reglas
- La solución acordada es concluyente incluso si resultara errónea (siempre que no fuera un acuerdo para excluir una R o ignorar una penalización que los jugadores sabían que debía aplicarse)
- El jugador puede obtener una decisión del *Comité* si:
  - Informa al *Contrario* acerca de la petición de la decisión
  - Hace la petición a tiempo – en el momento en que los hechos se hacen evidentes, se debe hacer la reclamación al *Contrario* antes que cualquier jugador ejecute *un Golpe para comenzar* iniciando el siguiente *Hoyo*
  - Si se está jugando el último *Hoyo*, antes que el resultado del match se haya publicado.

Q.8 En *Match Play*, el jugador y el *Contrario* pueden ponerse de acuerdo sobre cómo resolver una cuestión de Reglas, con tal de que, Deliberadamente, no se pongan de acuerdo para aplicarlas incorrectamente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 1.3c (3) y R 20.1b (1).

Q.485 Si los jugadores coinciden en un partido sobre cómo decidir una cuestión de Reglas, el acuerdo es vinculante incluso si resulta ser incorrecto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.1b (1).

26. En un match sin *Árbitro* las bolas de ambos jugadores reposan en el *Green*. A realiza un *Golpe* y su bola golpea la bola de B. Los jugadores no están de acuerdo sobre como proceder bajo las Reglas y acuerdan considerar el *Hoyo* empatado. Deben ser descalificados por aceptar Deliberadamente ignorar las Reglas.

Falso. R 20.1b (1)

Solicitar una Decisión

R 20.1b(2)

Cuando un jugador quiere que un *Árbitro* o el *Comité* decidan cómo aplicar las Reglas a su juego o al del *Contrario*, puede solicitar una decisión.

Q.18 En *Match Play*, un jugador estaba 3 arriba cuando presenció que su *Contrario* había infringido una R, pero no hizo ninguna reclamación hasta 3 *Hoyos* más tarde cuando el partido estaba completamente igualado. El *Comité* aún puede decidir sobre la reclamación. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.1b (2).

Q.67 Si surge una cuestión de Reglas cuando un *Árbitro* o el *Comité* no están disponibles, un jugador puede solicitar un fallo notificando a su *Contrario* que se buscará una decisión posterior, cuando esté disponible un *Árbitro* o el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.1b (2).

Q.542 En *Match Play*, si un jugador se da cuenta de una posible violación de las Reglas, su solicitud de un fallo oficial debe hacerse antes de que cualquier jugador en el partido ejecute un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.1b (2).

Q.557 Un jugador concede un partido en el *Hoyo* 18 y el resultado es final. Días después, se informa al jugador que su *Contrario* había admitido que sabía que había jugado una *Bola Equivocada* desde el rough en el *Hoyo* 14 y jugó el *Hoyo* con esa bola. Es demasiado tarde para hacer una reclamación al *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.1b (3).

Q.85 Un jugador en un match no sabe si se le permite jugar su bola que se encuentra en un área marcada como *Terreno en Reparación*, por lo que juega una segunda bola. Realiza 5 *Golpes* para terminar con las dos bolas contra los 6 *Golpes* de su *Contrario*, por lo que gana el *Hoyo* sin tener que solicitar un fallo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.1b (4).

***Stroke Play* (*Juego por Golpes*) - R 20.1c**

- Traslada al *Comité* las cuestiones sobre Reglas antes de entregar tu *Tarjeta de Resultados*
- Juega dos bolas



NOTAS: *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

- Los jugadores no tienen derecho a decidir por acuerdo una duda sobre Reglas
- Deberían trasladar la duda a un *Árbitro* o al *Comité*
- Deberían ayudarse mutuamente a aplicar las Reglas correctamente pero el jugador sigue siendo el responsable de sus propias acciones
- Aclara con el *Comité* *la cuestión* antes de presentar la *Tarjeta de Resultados*
- En caso de duda de como proceder se puede jugar una segunda bola
- Hay que seleccionar previamente que bola se quiere que cuente e informar al *Marcador*
- Informar *de los hechos* al *Comité* antes de devolver la *Tarjeta de Resultados* para obtener una decisión – referirse a la R 20.1c(3)

Q.151 En *Stroke Play*, tres jugadores discuten un tema de Reglas del que nadie está seguro, pero todos están de acuerdo en cómo debe proceder el jugador involucrado. En esta circunstancia, no es necesario que el jugador informe al *Comité* antes de devolver su tarjeta de puntuación. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.1c (1).

Q.522 Un jugador puede ser descalificado por el *Comité* por no informar una infracción de la R por parte de otro jugador del que fue testigo, incluso si no fuera el *Marcador* de ese jugador. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.1c (2) y R 1.2a.

Q.71 En el *Juego por Golpes*, cuando un jugador tiene dudas como proceder puede completar el *Hoyo* con dos bolas y debería elegir qué bola contará si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para esa bola, anunciando esa elección a su *Marcador* o a otro jugador antes de ejecutar un *Golpe* ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.1c (3).

Nota: Si no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.

Q.177 En *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, si un jugador elige jugar una segunda bola cuanto tiene dudas de como proceder, debe informar de los hechos al *Comité* antes de devolver su *Tarjeta de Resultados*, incluso si obtuvo el mismo resultado en el *Hoyo* con ambas bolas. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.1c (3).

"Las Reglas permiten el procedimiento utilizado" significa que: (a) la bola original se jugó donde reposaba y estaba permitido el juego desde allí, o (b) la bola que se jugó se puso en juego bajo un procedimiento permitido, de la forma correcta y en el lugar correcto, bajo las Reglas.

Q.595 En el *JUEGO POR GOLPES (Stroke Play)*, un jugador que no está seguro de si tiene derecho a recibir alivio puede jugar su bola tal como está y luego elegir si jugará una segunda bola tomando el posible alivio. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.1c (3).

32. En el *Juego por Golpes*, un jugador que no está seguro sobre el procedimiento correcto mientras juega un *Hoyo* puede completar el *Hoyo* con dos bolas sin penalización. El jugador debe elegir qué bola contará al anunciar esa elección a su *Marcador* o a otro jugador antes de hacer otro *Golpe*. Si el jugador no elige a tiempo, la bola original se trata como la bola elegida por defecto.

Falso. R 20.1c (3)

38. RULE 20.1c(3)

A movable stake defining a penalty area interferes with the swing of a player whose ball is in the penalty area. The player plays the ball as it lies without removing the stake. Then, a coach says that the stake was a movable obstruction and there is relief under the abnormal course conditions Rule. The player decides to invoke Rule 20.1c(3) (Playing Two Balls When Uncertain What to Do), known as the second ball Rule. The player announces to the marker the choice of the second ball to count. The player moves the stake and plays a second ball from where the original ball lay. What is the ruling?

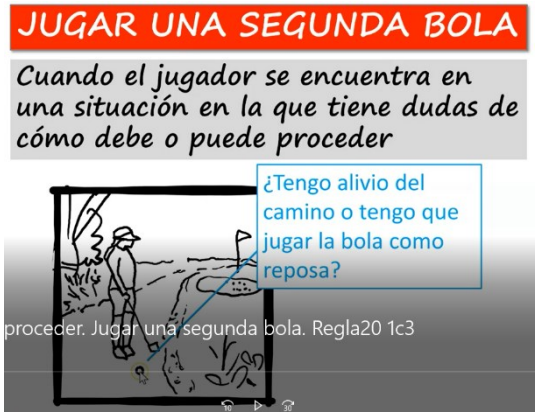
A. There is no penalty; the Resultado with the original ball counts.
B. There is no penalty; the Resultado with the second ball counts.
C. The player gets a penalty of two strokes for playing a second ball because the stroke was made after the doubt had arisen; the Resultado with the original ball counts.
D. The player gets a penalty of two strokes for playing a second ball because the stroke was made after the doubt had arisen; the Resultado with the second ball counts.

Answer is A. The coach was correct in that the stake was a movable obstruction, but the correct Rule is Rule 15.2a not the abnormal course conditions Rule; however, since the player made a stroke before the uncertain situation arose, the second ball Rule was not available. There is no penalty for having played the second ball under Rule 20.1c(3), but the Resultado with the original ball counts, Rule 20.1c(3).

Dudas de como proceder. Jugar una segunda bola

Marta Anduiza (Vídeo) – DUDAS DE CÓMO PROCEDER. JUGAR UNA SEGUNDA BOLA.



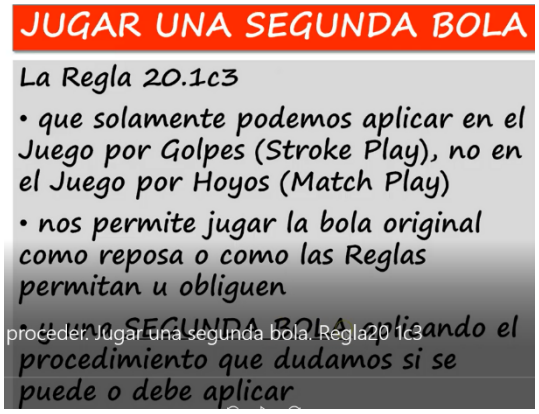


Regla 20 1c3



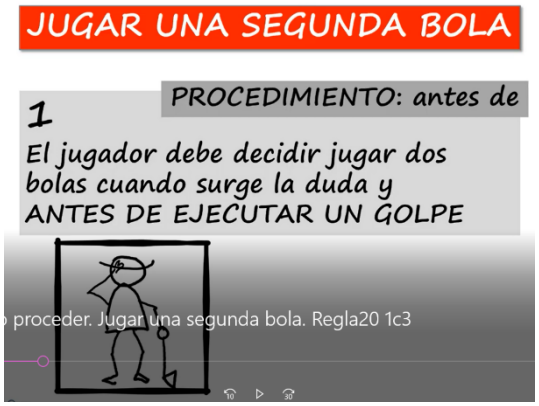




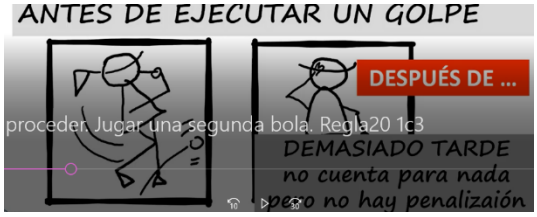




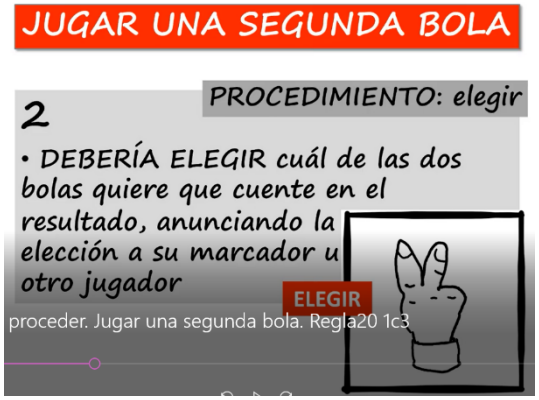
SÓLO EN STROKE PLAY



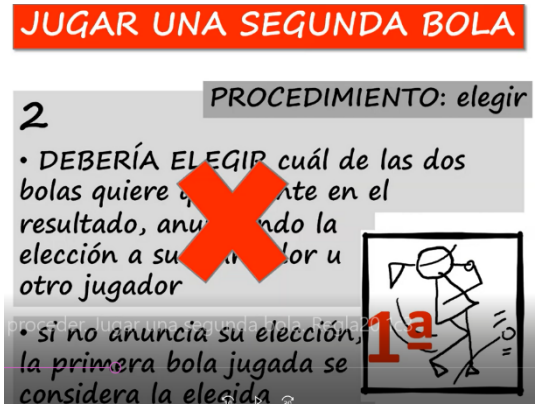
- Podemos jugar la bola original como reposa o como las reglas permitano

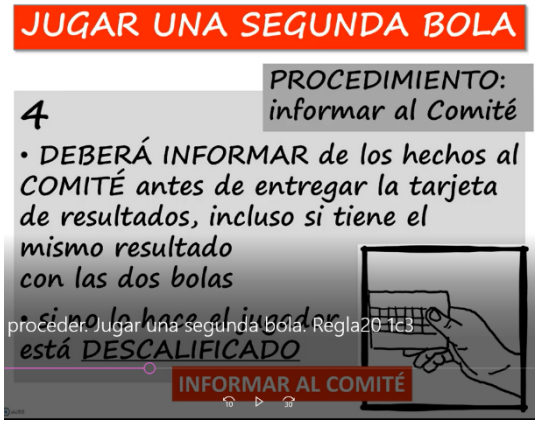


una segunda bola si tenemos dudas si se puede aplicar un procedimiento

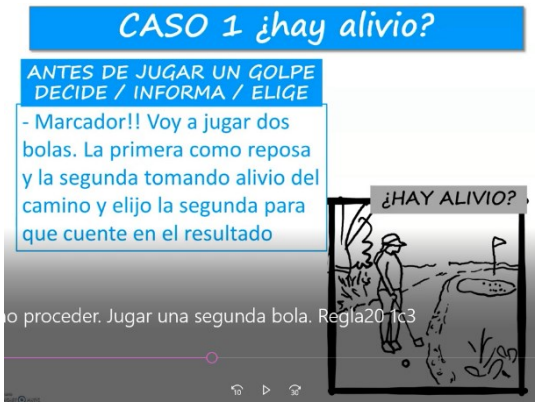











CASO 1 ¿hay alivio?
ANTES DE JUGAR UN GOLPE
DECIDE / INFORMA / ELIGE
- Marcador!! Voy a jugar dos bolas. La primera como reposa y la segunda tomando alivio del camino y elijo la segunda para que cuente en el resultado
¿HAY ALIVIO?
o proceder. Jugar una segunda bola. Regla20-1c3


CASO 2 ¿fuera de límites?
ANTES DE JUGAR UN GOLPE
DECIDE / INFORMA / ELIGE
- Marcador!! Voy a jugar dos bolas. La primera como reposa, pensando que está en el campo y la segunda desde el golpe anterior y elijo la primera para que cuente en el resultado
¿FUERA DE LÍMITES?


CASO 2 ¿fuera de límites?
JUEGA LA BOLA ORIGINAL COMO REPOSA
DROPA Y JUEGA UNA 2ª BOLA DESDE EL GOLPE ANTERIOR
TERMINA EL HOYO CON LAS DOS BOLAS
ELEGIDA
INFORMA DE LOS HECHOS AL COMITÉ ANTES DE ENTREGAR LA TARJETA


CASO 3 ¿cuál debo jugar?
ANTES DE JUGAR UN GOLPE
DECIDE / INFORMA / ELIGE
- Marcador!! Voy a jugar las dos bolas. La primera la dropada y la segunda la original y elijo la segunda para que cuente en el resultado
¿CUÁL JUEGO?


CASO 3 ¿cuál debo jugar?
JUEGA LA BOLA DROPADA
JUEGA LA BOLA ORIGINAL COMO REPOSA
TERMINA EL HOYO CON LAS DOS BOLAS
INFORMA DE LOS HECHOS AL COMITÉ ANTES DE ENTREGAR LA TARJETA


JUGAR UNA SEGUNDA BOLA
Decisión del Comité
SÍ SÍ LA ELEGIDA (ó la 1ª JUGADA)
SÍ NO LA PERMITIDA
NO NO LA ELEGIDA (ó la 1ª JUGADA)
GI NO LA NO GRAVE INFRACCIÓN
GI GI DESCALIFICADO


CASO 1 ¿hay alivio?
ELEGIDA
Si no tenía derecho a alivio del camino, cuenta la bola original
Si el jugador tenía derecho a alivio del camino, cuenta la bola dropada, que ha sido la elegida.


CASO 2 ¿fuera de límites?
ELEGIDA
Si la bola estaba en el campo cuenta la bola original; la elegida
Si la bola estaba fuera de límites cuenta la jugada en el golpe anterior con su penalización


CASO 3 ¿cuál debo jugar?
ELEGIDA
Las Reglas solo permiten continuar con la bola dropada, que es la que cuenta
La bola original ya no es la bola en juego del jugador y no cuenta aunque sea la elegida

Q.455 Cuando un jugador ha jugado una segunda *Bola en Juego por Golpes*, debido a una situación de Reglas incierta, y las Reglas no permiten que cuente el procedimiento para la bola elegida por el jugador, la otra bola jugada cuenta si las Reglas permiten ese procedimiento. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.1c (4).

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Bajo las Reglas

20.2a Decisiones del *Árbitro*

Un *Árbitro* es una persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. El árbitro puede buscar la ayuda del Comité antes de tomar una decisión.

La decisión del *Árbitro* sobre los hechos o sobre cómo aplicar las Reglas debe ser aceptada por el jugador:

Un jugador no tiene derecho a reclamar ante el *Comité* una decisión de un *Árbitro*, pero después de dar una decisión, el árbitro puede:

- Obtener una segunda opinión de otro árbitro, o.
- Informar de la decisión al Comité para su revisión,

pero no está obligado a hacerlo.

La decisión de un *árbitro* es final y, por lo tanto, si un *árbitro* por error autoriza a un jugador a infringir una Regla, el jugador no será penalizado. **Pero** para saber cuándo se corregirá una decisión incorrecta de un *árbitro* o del *Comité*, ver Regla 20.2d.

20.2b Decisiones del *Comité*

Cuando no hay un *Árbitro* para dar una decisión o cuando un *Árbitro* traslada una decisión al *Comité*:

- La decisión será dada por el *Comité* , y
- La decisión del Comité es final.

Si el *Comité* no puede tomar una decisión, puede trasladar el caso al Comité de Reglas del R&A, cuya decisión es final. Nota: Se recomienda que en primer lugar se traslade la consulta al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf quien, caso de que lo considere oportuno, trasladará el asunto al R&A.

20.2c Aplicar Estándar de “A Simple Vista” Cuando se Usa la Evidencia del Video.

Cuando el *Comité* tiene que decidir cuestiones de hecho al dar una decisión, el uso de la evidencia en video está limitado por el estándar "a simple vista":

- Si los hechos que se muestran en el video no podrían haber sido razonablemente apreciados a simple vista, esa evidencia en video se descartará, incluso si demuestra que ha habido una infracción de las Reglas.
- **Pero,** incluso cuando la evidencia en video es descartada bajo el estándar "a simple vista", seguirá habiendo infracción de las Reglas si el jugador conocía de otra forma los hechos que han provocado la infracción (como cuando el jugador sintió que el palo tocaba arena en un *búnker*, a pesar de que eso no podía haber sido visto a simple vista).

20.2d Decisiones Incorrectas y Errores Administrativos

(1) Decisiones Incorrectas

Una decisión incorrecta ha tenido lugar cuando un *árbitro* o el *Comité* ha intentado aplicar las Reglas a una situación, pero lo ha hecho incorrectamente. Ejemplos de decisiones incorrectas incluyen:

- Aplicar una penalización incorrecta o no aplicar una penalización,
- Aplicar una Regla que no se aplica o que no existe, y
- Malinterpretar una Regla y aplicarla incorrectamente.

Si posteriormente se determina que la decisión de un *árbitro* o del *Comité* es incorrecta, la decisión deberá corregirse si es posible bajo las Reglas. Si es demasiado tarde, la decisión incorrecta se mantiene.

Si un jugador realiza una acción infringiendo una Regla basándose en una razonable, aunque errónea, interpretación de las instrucciones de un *árbitro* o de un miembro del *Comité* durante una *vuelta* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a (como levantar una *bola en juego* cuando no está permitido bajo las Reglas), no hay penalización y la instrucción se trata como una decisión incorrecta.

Véase los Procedimientos del Comité, Sección 6C (que debería hacer el *Comité* cuando ha habido una decisión incorrecta).

(2) Errores Administrativos

Un error administrativo es un error procedimental en relación con la administración de la competición, y no hay límite de tiempo para corregir tal error, incluso después de que el resultado de un match es final o una competición *stroke play (juego por golpes)* está cerrada. Un error administrativo es diferente de una decisión incorrecta. Ejemplos de errores administrativos incluyen:

- Calcular erróneamente el resultado de un empate en *stroke play (juego por golpes)*,

- Calcular erróneamente un hándicap, lo que provoca que el jugador equivocado gane la competición, y
- Conceder un premio al jugador equivocado tras no publicar el resultado del del ganador.

En estas situaciones, el error debería ser corregido y los resultados de la competición deberían ser modificados consecuentemente.

Regla 20.2d Interpretaciones:

20.2d/1 Una Decisión Equivocada Es Diferente de un Error Administrativo

Existen límites sobre cuándo una decisión equivocada puede ser corregida, pero no hay límite de tiempo para corregir un error administrativo.

Una decisión equivocada ha tenido lugar cuando un *Árbitro* o el *Comité* han intentado aplicar las Reglas a una situación pero lo ha hecho incorrectamente, por ejemplo:

- Malinterpretando o entendiendo incorrectamente una Regla,
- Dejando de aplicar una Regla, o
- Aplicando una Regla que no era aplicable o que no existe.

Esto puede diferenciarse de lo que es un error administrativo cuando un *Árbitro* o el *Comité* ha cometido un error procedimental relacionado con la administración de la competición, por ejemplo:

- Calculando incorrectamente el resultado de un desempate, o
- Aplicando la totalidad del hándicap de un jugador en una competición stroke play cuando solo debía aplicarse un porcentaje del mismo.

20 2d/2 Los Errores Administrativos Deben Corregirse Siempre

El intervalo de tiempo en la Regla 20.2d, que trata de penalizaciones, no es aplicable a los errores administrativos del *Comité*. No hay límite de tiempo para corregir errores administrativos.

Por ejemplo, no hay límite de tiempo para corregir:

- Un hándicap de un jugador que fue calculado erróneamente por el *Comité* causando que otro jugador ganara la competición.
- Un premio que fue dado al jugador equivocado después que el *Comité* no publicara correctamente el resultado del ganador.

20.2e Descalificar a Jugadores Después de que el Resultado del Match o Competición es Final

(1) *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

No hay tiempo límite para descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (falta grave de conducta) o Regla 1.3b (1) (deliberadamente ignorar una infracción conocida o acordar con otro jugador ignorar cualquier Regla o penalización que saben es aplicable).

Esto se puede hacer incluso después de que el resultado del match es final (ver Regla 3.2a (5)).

Para cuando el *Comité* tenga que dar una decisión, si una solicitud es hecha después de que el resultado del match es final, ver Regla 20.1b (3).

(2) *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Normalmente, una penalización no debe ser añadida o corregida después de que una competición *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) está cerrada, que es:

- Cuando el resultado es final, de acuerdo a los términos que el *Comité* haya establecido o,
- En competiciones *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) clasificatoria y seguida por *Match Play* (*Juego por Hoyos*), cuando el jugador ha efectuado la salida en su primer match.

Pero, un jugador debe ser **descalificado,** incluso después de cerrarse la competición, si:

- Entregó un resultado para un *Hoyo* más bajo que el realmente obtenido por cualquier motivo excepto el no incluir uno o más *Golpes de Penalización* que el jugador no sabía que había incurrido (ver Regla 3.3b (3)); o
- Sabía antes de que la competición estuviese cerrada, que entregaba la *Tarjeta de Resultados* con un hándicap más alto que el real y que esto afectaba al número de *Golpes* utilizados para ajustar su resultado (ver Regla 3.3b (4)),
- Sabía antes de cerrarse la competición que había infringido una Regla con una penalización de descalificación, o
- Se puso de acuerdo con otro jugador para ignorar deliberadamente cualquier Regla o penalización que ellos sabían se aplicaba (ver Regla 1.3b (1)).

El *Comité* puede también descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (falta grave de conducta) después de que la competición se ha cerrado.

Regla 20.2e Interpretaciones:

20.2e/1 Se Descubre que un Jugador Es Inelegible Durante la Competición o Después que el Resultado del Match o Competición Es Final

No hay límite de tiempo para corregir los resultados de una competición en que se descubre que un jugador que ha competido en ella no podía participar en la misma.

Por ejemplo, se descubre que un jugador ha jugado en una competición para jugadores con una edad máxima establecida y el jugador en cuestión la sobrepasaba, o el jugador ha competido en una prueba limitada a jugadores aficionados cuando no lo es, es decir el jugador fue inelegible.

En estas circunstancias, se considera como si el jugador no hubiera participado en la competición, que es diferente a ser descalificado de la competición, y los resultados o la clasificación se corrige consecuentemente.

Q.128 Si un jugador no está de acuerdo con una decisión dada por un *Árbitro* designado por el *Comité*, puede apelar el fallo ante el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.2a.

Q.509 Un *Árbitro* informa a un jugador que no es necesario que reponga una bola que se movió Accidentalmente al mover un *Impedimentos Sueltos* en el *Área General*. Un *Comité* no puede aplicar Posteriormente el *Golpe de Penalización* adicional cuando se da cuenta de que la bola debería haber sido repuesta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.2a.

Decisión del *Comité*

- Tratar el asunto en privado con los jugadores involucrados
- Debes estar seguro de tener o disponer de todos los hechos
- No tomar una decisión hasta estar seguro de ella, incluso si esto significa tener que retrasar el anuncio de los resultados
- Si el *Comité* no está seguro de la respuesta debería consultar a otros, por ejemplo al *Comité* Técnico de Reglas de la RFEG

Los jugadores de golf tienen tendencia de al finalizar la partida dirigirse a la casa club para buscar a un miembro del *Comité* o al profesional para aclarar un Ruling.

El *Comité* debería tratar estos asuntos de una manera profesional:

- Tratarlo privadamente
- Establecer todos los hechos a partir de todos los implicados. Dar a cada participante la posibilidad de presentar su versión de los hechos
- Buscar ayuda si no se está seguro de la decisión correcta

Estándar "A Simple Vista"

R 20.2c

Cuando el *Comité* tiene que decidir cuestiones de hecho al dar una decisión, el uso de la evidencia en video está limitado por el estándar "a simple vista":

- Si los hechos que se muestran en el video no podrían haber sido razonablemente apreciados a simple vista, esa evidencia se descartará, incluso si demuestra que ha habido una infracción de las Reglas.
- Pero, incluso cuando la evidencia en video es descartada bajo el estándar "a simple vista", seguirá habiendo infracción de las Reglas si el jugador conocía de otra forma los hechos que han provocado la infracción (como cuando el jugador sintió que el palo tocaba arena en un búnker, a pesar de que eso no podía haber sido visto a simple vista).

Q.149 Un *Comité* no puede usar evidencia en video para tomar una decisión. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.2c.

Decisión Equivocada

Interpretación 20.2d/1

Una decisión equivocada ha ocurrido cuando un *Árbitro* o un *Comité* ha intentado aplicar

las Reglas a una situación pero fue hecho de forma incorrecta, por ejemplo:

- Malinterpretando o no entendiendo una R,
- No aplicando una R, o
- Aplicando una R no aplicable o que no existe.

Error Administrativo

Interpretación 20.2d/1

Un error administrativo es cuando un *Árbitro* o un *Comité* ha cometido un error de procedimiento en relación a la administración de la competición, por ejemplo:

- Calculando mal el resultado de un empate, o
- Aplicando el total de *Golpes* de hándicap de un jugador en una competición por *Golpes* donde se debería aplicar sólo un porcentaje.

56. Si un jugador realiza una acción que implica violar una R basada en un razonable malentendido de las instrucciones de un *Árbitro* o del *Comité* durante una vuelta o mientras el juego se Interrumpe bajo las Reglas (como levantar una *Bola en Juego* cuando no está permitido) no hay penalización y la instrucción es tratada como un fallo equivocado.

Verdadero. R 20.2d

Q.114 En *Stroke Play*, un *Comité* puede descalificar a un jugador por una grave falta de conducta, incluso si la competición se ha cerrado y se ha anunciado el resultado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.2e (2) y R 1.2.

Nota: El *Comité* podrá descalificar a un jugador por una grave falta de conducta si no cumple las normas del Código de Conducta. **El *Comité* puede también descalificar a un jugador bajo la R 1.2 (falta grave de conducta)** después de que la competición se ha cerrado.

Q.504 Después de haber devuelto su *Tarjeta de Resultados* al *Comité*, pero antes de que la competición se cerrara, un jugador se dio cuenta de que había incumplido una R por la cual no habían agregado la penalización a su puntuación para el *Hoyo*. Es demasiado tarde para evitar la descalificación. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 20.2e (2).

39. En una competición en *Stroke Play* clasificatoria y seguida por un *Match Play*, si el jugador no ha efectuado su salida en el primer match, no se debe añadir o corregir una penalización.

Falso, R 20.2e (2)

96. En el *Juego por Golpes*, un jugador por error jugó una *Bola Equivocada* y solicitó al *Comité* como proceder. El *Comité* informó que el jugador había incurrido en la *Penalización General* pero no le dijo al jugador que corrigiera el error. El jugador no estaba al tanto que las Reglas requerían que el error sea corregido. Después de que se cerrara la competición el *Comité* descubrió el error. La competición debe mantenerse como se jugó.

Verdadero. R 20.2e (2)

20.2f Jugador Inelegible

No hay límite de tiempo para corregir los resultados de una competición en la que se descubre que un jugador que ha competido en la misma es inelegible de acuerdo con las Condiciones de la Competición. Esto se aplica incluso después de que el resultado de un match es final o después de que una competición stroke play (juego por golpes) está cerrada.

En estas circunstancias, se considerará que el jugador no ha participado en la competición, que es diferente a ser descalificado, y los resultados se corregirán consecuentemente.

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas.

Cualquier situación no cubierta por las Reglas debería ser decidida por el *Comité*:

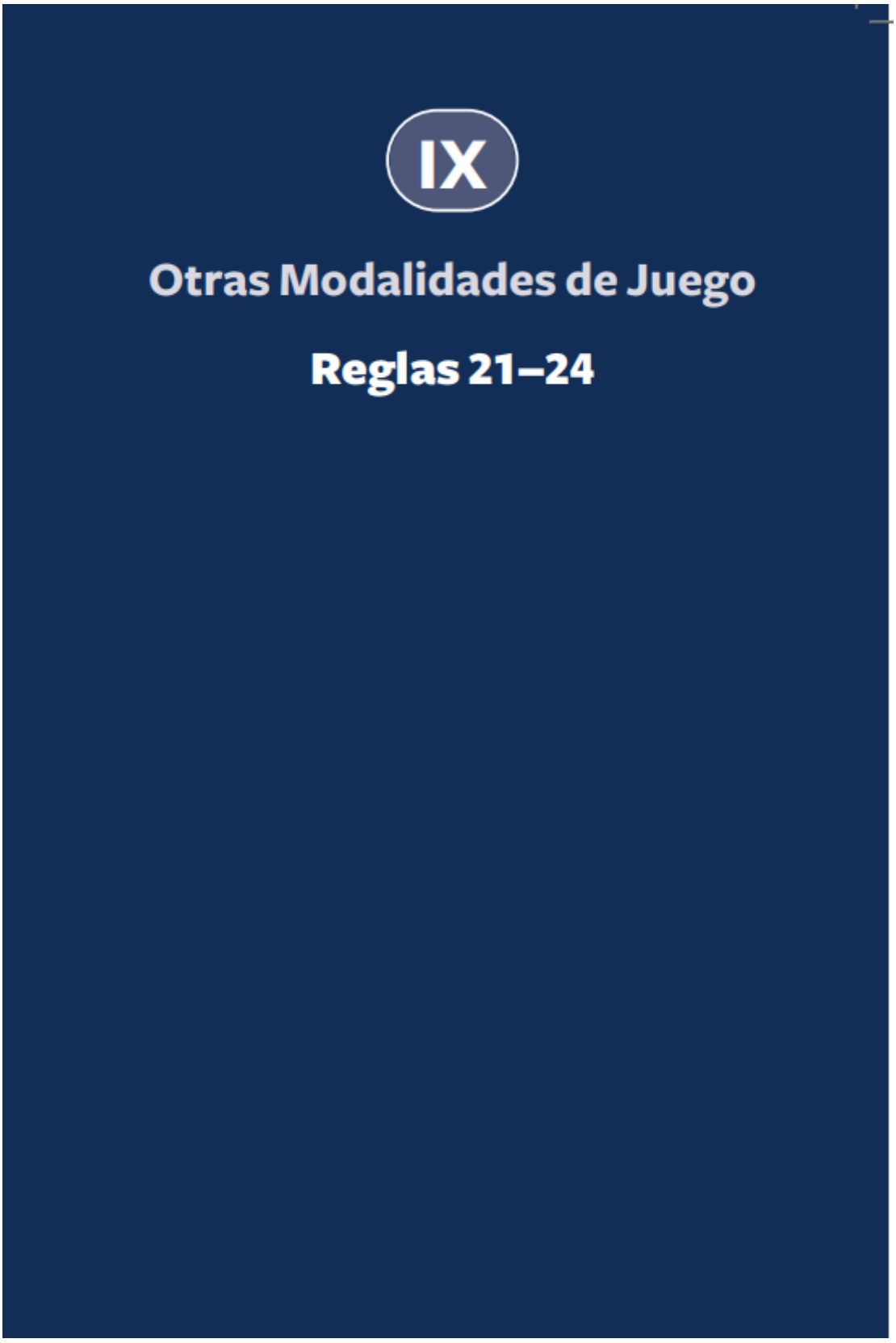
- Considerando todas las circunstancias, y
- Tratando la situación de forma razonable, justa y coherente con el tratamiento de situaciones similares en las Reglas.

Q.573 Cualquier situación no cubierta por las Reglas debería ser decidida por el *Comité*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 20.3 y Definición de *Comité*.




IX
Other Forms of Play
RULES 21-24


IX
Otras Modalidades de Juego
Reglas 21–24

IX Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)

Rule 21

RULE 21

Other Forms of Individual Stroke Play and Match Play

Regla 21 Otras Modalidades de *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) y *Match Play* (*Juego por Hoyos*) Individuales

Propósito: La Regla 21 cubre otras cuatro modalidades de juego individual, incluyendo tres formas en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), donde la manera de anotar los resultados es diferente que en el *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) normal: *Stableford* (puntos obtenidos en cada *Hoyo*); *Resultado Máximo* (el resultado para cada *Hoyo* está limitado a un número máximo) y Par/Bogey (anotando en base a resultados *Hoyo* por *Hoyo* como en *Match Play* (*Juego por Hoyos*).

21.1 *Stableford*

21.1a Resumen del *Stableford*

El *Stableford* es una modalidad del *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), en la que:

- El resultado de un jugador o *Bando* para un *Hoyo* está basado en los puntos obtenidos al comparar los *Golpes* del jugador o *Bando* (incluyendo *Golpes* ejecutados y *Golpes de Penalización*) en el *Hoyo* con un resultado fijo establecido por el *Comité*, y
- La competición es ganada por el jugador o *Bando* que completa todas las *Vueltas* con el mayor número de puntos.

Se aplican las Reglas (1-20) normales para *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.1 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y
- Juego individual, pero se pueden adaptar para competiciones con *Compañeros*, con las modificaciones de las Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (Four-Ball) y para competiciones por equipos, como se clarifica en la Regla 24.

21.1b Anotar Resultados *Stableford*

(1) Cómo se Otorgan los Puntos

Se otorgan puntos a un jugador en cada *Hoyo*, al comparar el resultado del jugador con el resultado establecido para el *Hoyo*, que es el par, a menos que el *Comité* establezca un resultado fijo diferente:

Un jugador que no *emboca* bajo las Reglas por cualquier motivo, obtiene cero puntos para el *Hoyo*.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar un *Hoyo* cuando su resultado va a ser cero puntos.

El *Hoyo* está completado cuando el jugador emboca, o escoge no hacerlo o cuando su resultado va a ser cero puntos.

Hoyo Jugado en	**Puntos**
Más de un golpe por encima del score establecido o sin resultado en el hoyo	0
Un golpe por encima del score establecido	1
El score establecido	2
Un golpe por debajo del score establecido	3
Dos golpes por debajo del score establecido	4
Tres golpes por debajo del score establecido	5
Cuatro golpes por debajo del score establecido	6

(2) Anotación del Resultado para Cada *Hoyo*

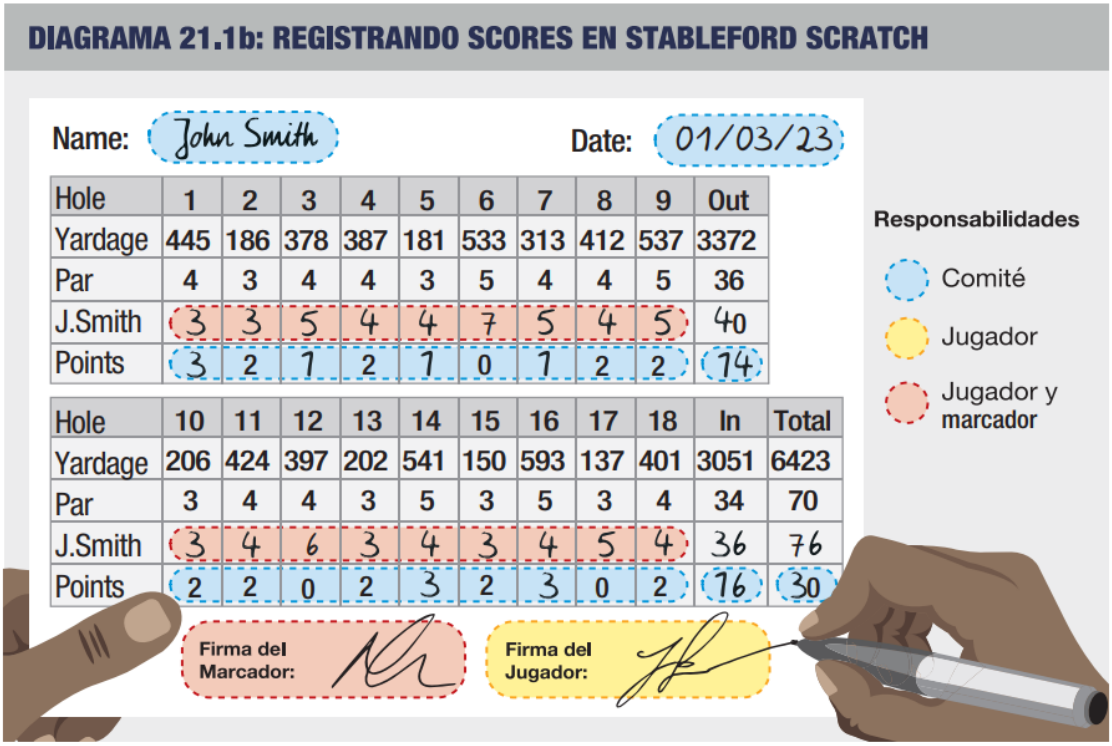
Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de los *Hoyos* en la *Tarjeta de Resultados*:

- Si Se Ha Finalizado el *Hoyo* Embocando:
  - Cuando el Resultado Supondría la Obtención de Puntos. La *Tarjeta de Resultados* debe re*Fuera de Límites*ejar el resultado real.
  - Cuando el Resultado Supondría la Obtención de Cero Puntos. La *Tarjeta de Resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado que implique la obtención de cero puntos.
- Si Se Ha Finalizado el *Hoyo* Sin Embocar. Si el jugador no ha embocado bajo las Reglas, la *Tarjeta de Resultados* puede no tener resultado o cualquier número de *Golpes* que implique cero puntos.

El *Comité* es el responsable de calcular cuántos puntos consigue el jugador en cada *Hoyo* y, en una competición con hándicap, de aplicar los *Golpes* de hándicap al resultado anotado para cada *Hoyo*, antes de calcular el número de puntos.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5A(5) (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores anotar los puntos obtenidos en cada *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados)*.

DIAGRAMA 21.1b: REGISTRANDO SCORES EN STABLEFORD SCRATCH



Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

21.1c Penalizaciones en *Stableford*

Todas las penalizaciones que se aplican en *stroke play (juego por golpes)*, se aplican en *Stableford*, **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cinco Reglas no está descalificado, **pero** obtiene **cero puntos** en el hoyo donde ocurrió la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b(2)),
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c),
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b), o
- No corregir el error de realizar un *golpe* en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, el jugador está **descalificado**.

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el resultado *Stableford* de un jugador para un hoyo no puede ser menor de cero puntos.

Regla 21.1c Penalizaciones en Stableford

Se modifica la Regla para establecer que las penalizaciones en relación con los palos, el horario de salida y la demora irrazonable se aplicarán ahora al hoyo de la misma maneraque en stroke play (juego por golpes) normal. La misma modificación se hace a la Regla 21.3c (Penalizaciones en Par/Bogey).

21.1d Excepción a la Regla 11.2 en Stableford

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para obtener un punto en el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador obtiene cero puntos en el hoyo.

21.1e Cuándo Finaliza la Vuelta en Stableford

La *vuelta* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como bajo la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige *no embocar* en el hoyo final o ya no puede obtener algún punto en ese hoy

Q.574 Las Reglas normales para el *Juego por Golpes* en las Reglas 1 a 20 también se aplican a las competiciones *Stableford*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.1a.

Q.618 En una competición *Stableford*, un jugador debe retirarse cuando no puede anotar ningún punto en el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.1b (1).

Q.15 Los puntos de *Stableford* se otorgan a un jugador por cada *Hoyo* comparando el resultado del jugador, ajustado por hándicap donde corresponda, con el resultado fijo establecido para el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.1b

Nota: El resultado establecido para el *Hoyo* es el par, a menos que el *Comité* establezca un resultado fijo diferente.

Q.272 Si el resultado establecido en *Stableford* para un *Hoyo* es el par, un jugador scratch (es decir, handicap 0) que anota un birdie 4 en un *Hoyo* par 5 obtendrá 4 puntos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.1b.

Q.612 En una competición *Stableford*, la *Tarjeta de Resultados* del jugador debe mostrar tanto el resultado como los puntos otorgados por cada *Hoyo* donde se otorgarán los puntos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.1b.

Q.396 En una competición *Stableford*, después de completar el *Hoyo* 3, un jugador se da cuenta de que ha llevado 15 palos e identifica el que quitara del juego. El *Comité* debe deducir cuatro puntos de su puntuación total de *Stableford* al final de la *Vuelta*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción 1 a la R 21.1c (1) y R 4.1b.

Q.56 En una competición *Stableford*, un jugador que no emboca o juega una *Bola Equivocada* y no corrige el error, solo es descalificado para el *Hoyo* y no de la competición. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.1c (2).

Q.338 En una competición *Stableford*, un jugador que no corrige su error de jugar desde fuera del *Área de Salida* al comenzar un *Hoyo*, o de jugar desde un *Lugar Equivocado* cuando ha habido una infracción grave, queda descalificado de la competencia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.1c (2).

Q.566 En una competición *Stableford*, un jugador patea para obtener un punto. A medida que su putt pasa el *Hoyo* sin posibilidad de embocar su bola, otro jugador la detiene y se la devuelve. Como la bola todavía estaba en Movimiento cuando se desvió, el otro jugador es penalizado con dos *Golpes* y el putt puede ser ejecutado nuevamente. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.1d.

Q.241 Una competición de *Stableford* es una forma de *Juego por Golpes* cuando la puntuación es diferente de la del *Juego por Golpes* normal. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.

Nota: ¡pregunta engañosa! La forma de *Juego por Golpes Stableford*, es un sistema de puntuación desarrollado por el Dr. Frank Barney Gorton *Stableford* (1870-1959), para evitar que los golfistas abandonen su *Vuelta* después de uno o dos *Hoyos* malos.

21.2 *Resultado Máximo*

21.2a Resumen del *Resultado Máximo*

Resultado Máximo es una modalidad del *Stroke Play (Juego por Golpes)* en la que el resultado de un jugador o *Bando* tiene fijado un máximo de *Golpes* establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Se aplican las Reglas normales para el *Stroke Play (Juego por Golpes)* (1-20), pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.2 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *Compañeros, con* las modificaciones de la Reglas *22* (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

21.2b Anotar Resultados en *Resultado Máximo*

(1) Resultado del Jugador en el *Hoyo*

El resultado del jugador para un *Hoyo* se basa en el número de *Golpes* del jugador (incluyendo *Golpes* ejecutados y *Golpes de Penalización*), **excepto** que el jugador recibirá el *Resultado Máximo* incluso si el resultado excede dicho número.

Un jugador que por cualquier razón no *emboca* bajo las Reglas, recibe el *Resultado Máximo* para el *Hoyo*.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar el *Hoyo* cuando su resultado ha alcanzado el máximo.

El *Hoyo* está completado cuando el jugador emboca, o escoge no hacerlo o cuando su resultado ha alcanzado el máximo.

(2) Anotación del Resultado para Cada *Hoyo*

Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de cada *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados*:

- *Si el Hoyo Se Ha Finalizado Embocando:*
    - Cuando el Resultado es Inferior al Máximo. La *Tarjeta de Resultados* debe reflejar el resultado real.
    - Cuando el Resultado es Igual o Mayor al Máximo. La *Tarjeta de Resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado igual o superior al máximo.
- *Si el Hoyo Se Ha Finalizado Sin Embocar.* Si el jugador no ha *embocado* bajo las Reglas, la *Tarjeta de Resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado igual o superior al máximo.

El *Comité* es el responsable de ajustar el resultado del jugador al máximo para cualquier *Hoyo*, en el que la *Tarjeta de Resultados* no contiene ningún resultado o un resultado superior al máximo y, en una competición con hándicap, aplicar los *Golpes* de hándicap.

COURSE HANDICAP	MAXIMUM SCORE
0-9	Double bogey
10-19	7
20-29	8
30-39	9
40+	10

21.2c Penalizaciones en *Resultado Máximo*

Toda penalización que se aplica en *Stroke Play (Juego por Golpes)*, se aplica también al *Resultado Máximo,* **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas no está descalificado, **pero** se le asigna el ***Resultado Máximo*** en el *Hoyo* en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *Área de Salida* al iniciar un *Hoyo* (ver Regla 6.1b (2)).
- No corregir el error de haber jugado una *Bola Equivocada* (ver Regla 6.3c), o
- No corregir el error de jugar desde *Lugar Equivocado* cuando hay una *Grave Infracción* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado.**

Después de aplicar cualquier *Golpe de Penalización*, el resultado de un jugador para un *Hoyo* no puede exceder el *Resultado Máximo* establecido por el *Comité*.

21.2d Excepción a la Regla 11.2 en *Resultado Máximo*

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *Embocada* para anotar un resultado inferior al máximo en el *Hoyo* y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *Embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador obtiene el *Resultado Máximo* en el *Hoyo*.

21.2e Cuándo Finaliza la *Vuelta* en *Resultado Máximo*

La *Vuelta* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su *Hoyo* final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el *Hoyo* final o cuando ya obtendrá el *Resultado Máximo* en el *Hoyo*.

Q.336 En la modalidad de *Resultado Máximo* en *Stroke Play*, donde el *Comité* ha limitado el número de *Golpes* para cada *Hoyo* como doble bogey neto, un jugador que obtiene un *Golpe* de handicap en un *Hoyo* par 4 se olvida de incluir su resultado para ese *Hoyo*. El *Comité* debe asignarle una puntuación de 7 para el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.2b (2) y definición del *Resultado Máximo*.

Q.651 El *Resultado Máximo* es una forma de *Juego por Golpes* cuando el resultado de un jugador o *Bando* para un *Hoyo* se limita a un número máximo de *Golpes* establecidos por el *Comité*, como dos veces par, un número fijo o doble bogey neto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.2b y Definición de *Resultado Máximo*.

Q.448 En la modalidad del *Juego por Golpes* de "*Resultado Máximo*" donde el *Comité* ha limitado el número de *Golpes* para cada *Hoyo* en dos veces el par, cualquier penalización que un jugador obtenga en un *Hoyo* se agrega a su resultado para el *Hoyo*, incluso si esto le lleva a exceder el *Resultado Máximo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.2c y Definición de *Resultado Máximo*.

Q.259 En la modalidad de *Resultado Máximo* en el *Juego por Golpes*, la *Vuelta* de un jugador finaliza cuando elige no embocar en el *Hoyo* final. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.2e y definición del *Resultado Máximo*.

21.3 Par/Bogey

21.3a Resumen de Par/Bogey

Par/Bogey es una modalidad del *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) en el que se anotan resultados como en *Match Play* (*Juego por Hoyos*), donde:

- Un jugador o *Bando* gana o pierde un *Hoyo* al completarlo con menos o más *Golpes* que un resultado fijo establecido 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 ganados y restando los perdidos).

Se aplican las Reglas normales para *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) (1-20), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.3 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y

- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *Compañero*s, con las modificaciones de las Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (Four-Ball) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

21.3b Resultados en Par/Bogey

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

El resultado es como en *Match Play (Juego por Hoyos) y* los *Hoyos* se ganan o se pierden comparando el número de *Golpes* del jugador (incluyendo *Golpes* ejecutados y *Golpes de Penalización*) con el resultado fijo a conseguir (típicamente par o bogey), establecido por el *Comité*:

- Si el resultado del jugador es inferior al resultado fijo establecido, el jugador gana el *Hoyo*.
- Si el resultado del jugador es igual que el resultado fijo establecido, se empata el *Hoyo*.
- Si el resultado del jugador es superior al resultado fijo establecido o no tiene resultado anotado para el *Hoyo*, el jugador pierde el *Hoyo*.

Un jugador que no *emboca* bajo las Reglas por cualquier motivo, pierde el *Hoyo*.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el *Hoyo* cuando su resultado excede el resultado fijo (ya han perdido el *Hoyo*).

El *Hoyo* está completado cuando el jugador *emboca*, o escoge no hacerlo o cuando su resultado excede el resultado fijo.

(2) Anotación del Resultado para Cada *Hoyo*

Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de cada *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados*:

- Si Se Ha Finalizado el *Hoyo* Embocando:
    - Cuando el Resultado Resulta en *Hoyo* Ganado o Empatado. La *Tarjeta de Resultados* debe re*Fuera de Límites*ejar el resultado real.
    - Cuando el Resultado Resulta en *Hoyo* Perdido. La *Tarjeta de Resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado con que el que se ha perdido el *Hoyo*.
- Si Se Ha Finalizado el *Hoyo* Sin Embocar. Si el jugador no ha embocado bajo las Reglas, la *Tarjeta de Resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado con el que se ha perdido el *Hoyo*.

El *Comité* es el responsable de decidir si el jugador gana, pierde o empata cada *Hoyo* y, en una competición con hándicap, aplicar los *Golpes* de hándicap al resultado anotado para cada *Hoyo*, antes de decidir el resultado del *Hoyo*.

Excepción – No hay Penalización Si No Afecta al Resultado del *Hoyo*: Si el jugador entrega una *Tarjeta de Resultados* con el resultado para un *Hoyo* más bajo que el resultado real, pero esto no afecta a si el *Hoyo* fue ganado, perdido o empatado, no hay penalización bajo la Regla 3.3b.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 5A(5) (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores, anotar los puntos obtenidos en cada *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados)*.

21.3c Penalizaciones en Par/Bogey

Todas las penalizaciones que se aplican en *stroke play (juego por golpes)*, se aplican en *Par/Bogey*, **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cinco Reglas no está descalificado, **pero pierde el hoyo** donde ocurrió la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b(2)),
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c),
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b), o
- No corregir el error de realizar un *golpe* en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, el jugador está **descalificado**.

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el jugador no puede obtener un resultado peor que la perdida del hoyo.

21.3d Excepción a la Regla 11.2 en Par/Bogey

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *Embocada* para empatar el *Hoyo* y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en un momento en que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *Embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador pierde el *Hoyo*.

21.3e Cuándo Finaliza la *Vuelta* en Par/Bogey

La *Vuelta* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su *Hoyo* final (incluyendo la corrección de un error, como en las Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el *Hoyo* final o cuando ya ha perdido el *Hoyo*.

Q.457 Par/Bogey es una forma de *Juego por Golpes* reconocida en las Reglas de Golf. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 21.3a.

Q.91 En una competición Par/Bogey en la que los resultados fijos establecidos son iguales, un jugador tiene un *Golpe* de hándicap en los primeros 6 *Hoyos*, para los cuales sus resultados brutos son los siguientes: primer *Hoyo*, par 4: 5 *Golpes*, segundo *Hoyo*, par 5: 7 *Golpes*, tercer *Hoyo*, par 3: 2 *Golpes*, cuarto *Hoyo*, par 4: 6 *Golpes*, quinto *Hoyo*, par 4: 4 *Golpes Hoyo* 6, par 3: 5 *Golpes*. El jugador está empatado contra par después de los 6 *Hoyos*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.3b.

Q.630 En una competición par/bogey, el jugador debe anotar su resultado bruto y el resultado del *Hoyo*, ganado, perdido o empatado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.3b.

Q.314 Un jugador llega al primer *Área de Salida* 4 minutos después de su hora de inicio para una competición Par/Bogey. Debe *Marcar* el primer *Hoyo* en su tarjeta de puntuación como un *Hoyo* perdido. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción 2 a la R 21.3c (1).

21.4 Three-Ball *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

Regla 21.4 Interpretaciones Generales:

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

En *Three-Ball match play*, debido a que cada jugador está jugando dos matchs distintos, pueden surgir situaciones que afecten a un match pero no al otro.

Por ejemplo, el Jugador A concede el próximo *Golpe*, el *Hoyo* o el match al Jugador B. Esta concesión no tiene ninguna consecuencia en el match entre el Jugador A y el Jugador C o en el match entre el Jugador B y el Jugador C.

21.4a Resumen de Three-Ball *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

Three-Ball es una modalidad de juego *Match Play* (*Juego por Hoyos*) donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores al mismo tiempo, y
- Cada jugador juega una bola que es válida para ambos matches.

Se aplican las Reglas generales del *Match Play* (*Juego por Hoyos*), contenidas en las Reglas 1-20, a los tres matches individuales, **excepto** que estas Reglas específicas se utilizan en las dos situaciones en las que, al aplicar las Reglas generales en un match, podría entrar en con*Fuera de Límites*icto en el otro match.

21.4b Jugar Fuera de Turno

Si un jugador juega fuera de turno en cualquier match, el *Contrario* que debería haber jugado primero puede cancelar el *Golpe* bajo la Regla 6.4a (2):

Si el jugador ha jugado fuera de turno en los dos matches, cada *Contrario* puede elegir si cancela el *Golpe* en su match con el jugador.

Si el *Golpe* del jugador solo es cancelado en un match:

- El jugador debe continuar el otro match con la bola original.
- Esto significa que el jugador debe completar el *Hoyo* jugando con una bola diferente para cada match.

21.4c Bola o *Marcador de Bola* Levantado o Movido por Un *Contrario*

Si un *Contrario* incurre en **un *Golpe de Penalización*** por levantar la bola o *Marcador de Bola* o causar el *movimiento* de la bola o *Marcador de Bola* de un jugador bajo la Regla 9.5b o 9.7b, la penalización sólo se aplica en el match con ese jugador.

El *Contrario* no incurre en penalización en el match con el otro jugador.

Q.111 Un match Three-Ball es cuando un jugador individual compite contra un *Bando* de dos *Compañero*s jugando una bola en orden alterno. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.4a.

Q.510 En un match de tres bolas entre A, B y C, el jugador A levanta la bola del jugador B sin autorización. El jugador A recibe una penalización de un *Golpe* en ambos partidos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.4c.

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf

Aunque sólo se incluyen específicamente ciertas modalidades de juego en las Reglas 3, 21, 22 y 23, el golf también se juega en muchas otras modalidades como scrambles y *Green*somes.

Estas Reglas se pueden adaptar para cubrir estas y otras modalidades de juego.

Véase Procedimientos del *Comité*, Sección 9 (maneras recomendadas para adoptar las Reglas a otras formas de juego frecuentes)

Regla 21 Interpretaciones Generales:

21/1 El Jugador Puede Competir en Múltiples Modalidades de Stroke Play al Mismo Tiempo

Un jugador puede competir simultáneamente en varias modalidades de competiciones *stroke play*, tal como *stroke play* normal,*Stableford*,*Resultado Máximo* y *Par/Bogey*.

Q.243 Las Reglas de Golf no se aplican a la forma de "scramble" del *Juego por Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 21.5.



RULE 22 Foursomes (Also Known as Alternate Shot)

Regla 22 *Foursomes* (También Conocido como *Golpes* Alternados)

Propósito: La Regla 22 cubre el *Foursomes* (jugado en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), donde dos *Compañeros* compiten juntos como un *Bando*, alternando *Golpes* a una sola bola. Las Reglas para esta modalidad de juego son esencialmente las mismas que para el juego individual, excepto que es obligatorio que los *Compañeros* alternen los *Golpes* de salida para comenzar el *Hoyo* y que jueguen cada *Hoyo* con *Golpes* alternados.

22.1 Resumen de *Foursomes*

Foursomes (también conocido como *Golpes* Alternados) es una modalidad de juego por *Compañeros* (*en Match Play (Juego por Hoyos*) o *Stroke Play (Juego por Golpes*)) donde dos *Compañeros* compiten como un *Bando* jugando una bola en orden alternado en cada *Hoyo*.

Se aplican las Reglas 1-20 en esta modalidad de juego (con el *Bando* jugando una sola bola y siendo tratada de la misma manera que lo es para un jugador individual), pero modificadas por las siguientes Reglas específicas.

Una variación de esto es una modalidad de *Match Play (Juego por Hoyos*) conocida como Threesomes, donde un jugador compite individualmente contra un *Bando* de dos *Compañeros*, que juegan *Golpes* alternados bajo estas Reglas específicas.

Regla 22.1 Interpretaciones:

22.1/1 – Los Hándicaps Individuales Deben Ser Anotados en la *Tarjeta de Resultados*

Según la Regla 3.3b(4) (Resultados en una Competición con Hándicap), es responsabilidad del jugador asegurarse que su hándicap (ver 3.3b(4)/1 está correctamente anotado en la *Tarjeta de Resultados*. En una competición *Foursomes*, esto afectaría tanto al jugador como a su *Compañero*.

Si el *Bando* entrega la *Tarjeta de Resultados* sin que estén anotados los hándicaps individuales tanto para el jugador como para el *Compañero*, tal como anotar el hándicap combinado asignado al *Bando* u omitirlo, el *Bando* está descalificado.

Q.188 Un Foursome es una forma de juego en la que dos jugadores juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Foursomes* (también conocido como "*Golpes* alternados") y R 22.1.

22.2 Cualquier *Compañero* Puede Representar al *Bando*

Puesto que ambos *Compañeros* compiten como un solo *Bando*, jugando una sola bola:

- Cualquier *Compañero* puede realizar cualquier acción permitida para el *Bando* antes de que se ejecute el *Golpe*, como *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantar, *Reponer*, *Dropar* y colocar la bola, sin importar qué *Compañero* debe jugar el próximo *Golpe* del *Bando*.
- Un *Compañero* y su *Caddie* pueden ayudar al otro *Compañero* de la misma manera que el *Caddie* del otro *Compañero* tenga permitido ayudar (tales como dar y recibir *Consejo* y llevar a cabo las otras acciones permitidas en la Regla 10), **pero** no deben dar cualquier ayuda que el *Caddie* del otro *Compañero* no tenga permitido dar bajo las Reglas.
- Cualquier acción llevada a cabo o infracción de las Reglas de cualquiera de los *Compañeros* o *Caddies* se aplica al *Bando*.

En *Stroke Play (Juego por Golpes)*, sólo uno de los *Compañeros* tiene que certificar los resultados de los *Hoyos* del *Bando* en la *Tarjeta de Resultados* (ver Regla 3.3b).

Q.55 En un Foursome, un jugador de un *Bando* puede *Marcar* una bola en el *Green* y el otro jugador del *Bando* puede *Reponer*la, incluso si es el turno del jugador que marcó la bola para hacer el siguiente *Golpe* de ese *Bando*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 22.2.

Q.342 En un Foursome, los dos jugadores de un *Bando* y sus dos *Caddie*s pueden indicar la *Línea de Juego* para el siguiente *Golpe* de su *Bando*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 22.2.

Q.514 En un Foursome un jugador se está preparando para ejecutar su *Golpe* desde un *Búnker* cuando su *Compañero* rastrilla arena en el *Búnker* en su *Línea de Juego* prevista. No hay *Penalización General* ya que el jugador que realiza el *Golpe* no autorizó el rastrillado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 22.2.

89. En un Foursomes, solo el jugador del *Bando* que tiene el turno para jugar puede *Dropar* una bola cuando es requerido por una R.

Falso. R 22.2

22.3 El *Bando* Debe Alternarse Al Realizar los *Golpes*

En cada *Hoyo*, los *Compañeros* deben jugar cada *Golpe* de forma alternada:

- Un *Compañero* debe jugar primero desde las *Áreas de Salida* en los *Hoyos* impares, mientras que el otro *Compañero* lo hará en los *Hoyos* pares.
- Después del primer *Golpe* del *Bando* desde el *Área de Salida* de un *Hoyo*, los *Compañeros* deben jugar *Golpes* alternados durante el resto del *Hoyo*.
- Si un *Golpe* se cancela o no cuenta bajo cualquier Regla (**excepto** cuando un *Golpe* se realiza en el orden incorrecto infringiendo esta Regla), el mismo *Compañero* que realizó el *Golpe* debe realizar el siguiente *Golpe* para el *Bando*.
- Si el *Bando* decide jugar una *Bola Provisional*, debe jugarla el *Compañero* a quien le toca jugar el siguiente *Golpe* del *Bando*.

Cualquier *Golpe de Penalización* para el *Bando* no afecta el orden de juego alterno de los *Compañeros*.

Penalización por Ejecutar un *Golpes* en Orden Incorrecto Infringiendo la Regla 22.3: ***Penalización General.***

En *Stroke Play (Juego por Golpes)*, el *Bando* debe corregir el error:

- El *Compañero* que debía jugar debe ejecutar un *Golpe* desde donde el *Bando* jugó el primer *Golpe* en orden incorrecto.
- El *Golpe* ejecutado en orden incorrecto y cualquier otro hasta corregir el error (incluyendo *Golpes* ejecutados y cualquier *Golpe de Penalización* incurridos únicamente por jugar esa bola) no cuentan.
- Si el *Bando* no corrige el error antes de ejecutar un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o para el último *Hoyo* de la *Vuelta,* antes de entregar su *Tarjeta de Resultados*, está **descalificado**.

Regla 22.3 Interpretaciones:

22.3/1 En Foursomes Mixto, Cuando se Vuelve a Jugar Desde el *Área de Salida* la Bola Debe Jugarse desde la Misma *Área de Salida*

Jugando Foursomes mixtos donde se utilizan diferentes *Áreas de Salida* para damas y para caballeros si, por ejemplo, un jugador juega desde el *Área de Salida* definida con marcas amarillas y su *Golpe* va *Fuera de Límites*, la jugadora debe jugar su próximo *Golpe* desde el *Área de Salida* de marcas amarillas.

22 3/2 Determinando Que Bola Está en Juego Cuando Ambos *Compañero*s en un Foursomes Juegan desde la Misma *Área de Salida*

Si tanto el jugador como su *Compañero* erróneamente juegan desde la misma *Área de Salida*, es necesario establecer de quién era el turno de juego.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *Compañero*s del *Bando* A-B. El Jugador A ejecuta su *Golpe* de salida desde el *Área de Salida* y a continuación el Jugador B juega desde la misma *Área de Salida*.

• Si era el turno de juego del Jugador A, la bola del Jugador B sería la bola del *Bando* en juego bajo penalización de *Golpe* y distancia (Regla 18.1). El *Bando* llevaría tres *Golpes* (incluido un *Golpe* de penalización) y el siguiente turno de juego correspondería al Jugador A.

• Si era el turno de juego del Jugador B, el *Bando* perdería el *Hoyo* en match play o tendría dos *Golpes* de penalización en stroke play por jugar en orden incorrecto cuando el Jugador A jugó primero desde el *Área de Salida*. En stroke play la bola del Jugador B sería la bola del *Bando* en juego, el *Bando* llevaría tres *Golpes* (incluidos dos de penalización) y el siguiente turno de juego correspondería al Jugador A.

22 3/3 Un Jugador No Puede Fallar su *Golpe* Intencionadamente Para que Juegue Su *Compañero*

Un jugador no puede cambiar el turno de juego fallando intencionadamente un *Golpe* a la bola. Un "*Golpe*" es el movimiento del palo hacia adelante que se efectúa para golpear la bola. Por lo tanto, si un jugador ha fallado intencionadamente su *Golpe* a la bola, no ha ejecutado un *Golpe* y aún sigue siendo su turno de juego.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *Compañero*s del *Bando* A-B. Si el Jugador A falla su *Golpe* a la bola intencionadamente para que el Jugador B pueda jugar el siguiente *Golpe*, el Jugador A no ha ejecutado un *Golpe* ya que no tenía intención de golpear la bola. Si el Jugador B, seguidamente, juega la bola, el *Bando* A-B recibe la *Penalización General* porque el Jugador B jugó en orden incorrecto ya que aún era el turno de juego del Jugador A.

Sin embargo, si el Jugador A tiene la intención de golpear la bola y falla accidentalmente, el jugador A ha ejecutado el *Golpe* y le corresponde jugar al Jugador B.

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

Si un *Bando* decide jugar una *bola provisional*, debe ser jugada por el *Compañero* del *Bando* al que le corresponda el turno de juego para el siguiente *Golpe*.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *Compañeros* del *Bando* A-B. El Jugador A juega su bola y hay dudas de si puede estar *Fuera de Límites* o perdida fuera de un *Área de Penalización.* Si el *Bando* decide jugar una *bola provisional*, debe ser jugada por el Jugador B. Si, por error, el Jugador A juega la bola provisional no hay penalización si se encuentra la bola original, y la bola provisional no se convierte en *Bola en Juego*.

Sin embargo, si la bola original está perdida y la bola provisional se convierte en *Bola en Juego*, al haber jugado A la bola provisional en este ejemplo, el *Bando* pierde el *Hoyo* en match play o incurre en la penalización de dos *Golpes* en stroke play por jugar en orden incorrecto. En stroke play, la bola provisional debe ser abandonada y el Jugador B debe regresar al punto donde el Jugador A ejecutó su último *Golpe* a la bola original y poner una *Bola en Juego* (Regla 18.2b).

Q.209 En un *Foursomes*, la bola de un jugador puede estar *Fuera de Límites*. Su *Compañero* debe primero jugar la *Bola Provisional* y luego, si se encuentra dentro de los límites, la bola original. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 22.3.

Q.269 En un match *Foursomes* los jugadores deben jugar *Golpes* alternados a lo largo de la *Vuelta*, por lo que nunca deben jugar dos *Golpes* seguidos. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 22.3.

Q.301 En un Foursome en el *Juego por Golpes* de foursome, si un *Bando* juega fuera de turno recibe una penalización de dos *Golpes* y el *Compañero* debe jugar desde el punto estimado donde su *Compañero* hizo un *Golpe* en el orden incorrecto. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 22.3.

Q.307 En un *Foursomes Stroke Play*, si un *Bando* realiza un *Golpe* en el orden incorrecto y no corrige el error antes de realizar un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo*, está descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 22.3.

Q.494 En un *Foursomes* en *Stroke Play*, el putt de un jugador se detiene en el borde del *Hoyo* y, sin pensarlo, camina hacia ella y golpea la bola. La bola está *Embocada*, pero su *Bando* incurre en una penalización de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 22.3.

Q.585 En un *Foursomes*, A y B son *Compañero*s en un match contra C y D. Le toca jugar a A después de que los *Contrario*s han jugado. C le pide a A que marque y levante su bola, ya que interfiere con el *Golpe* que C quiere hacer. A limpia el barro de la bola levantada antes de volver a colocarla en el *Marcador*, obteniendo una penalización de un *Golpe* bajo la R 15.3b (2). Debido a esta penalización ahora es el turno de B para jugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 22.3.

21. A y B son *Compañero*s en un Foursomes. El jugador A golpea la bola y hay dudas en cuanto a si la bola está *Fuera de Límites* o no. Si los jugadores deciden jugar una bola provisional, ¿quién debe jugarla?

A) Cualquiera de los jugadores puede jugar la provisional.
B) Jugador A
C) Jugador B

C) R 22.3

22.4 Iniciar la *Vuelta*

22.4a *Compañero* que Juega Primero

El *Bando* puede elegir qué *Compañero* jugará primero desde el *Área de Salida* al comenzar la *Vuelta*, a menos que en las Condiciones de la Competición esté estipulado quién debe hacerlo.

La *Vuelta* del *Bando* comienza cuando ese *Compañero* ejecuta un *Golpe* para comenzar el primer *Hoyo* del *Bando*.

22.4b Hora de Salida y Lugar de Comienzo

La Regla 5.3a se aplica de forma distinta a cada *Compañero* dependiendo de quién jugará primero para el *Bando*:

- El *Compañero* que va a jugar primero debe estar preparado para jugar a la hora fijada y en el punto de salida y debe comenzar a esa hora (no antes).

- El *Compañero* que va a jugar en segundo lugar debe estar presente a la hora de salida ya sea en el punto de salida o a lo largo del *Hoyo* cerca de donde espera quede en *reposo* la bola jugada desde el *Área de Salida*.

Si cualquiera de los *Compañeros* no está presente de esa forma, el *Bando* infringe la Regla 5.3a.

Q.407 En un *Foursomes Stroke Play* los jugadores deben sortear para ver qué pareja juega desde la primera y en las siguientes *Área de Salida* impares. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 22.4a.

22.5 Los *Compañeros* Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b (2) se modifica para permitir que los *Compañeros* compartan palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor de 14.

Q.75 A y B están jugando un match Foursome. A comienza la *Vuelta* con una madera 3, 2 hierros largos, 2 hierros medios, un sand-wedge y un putter; B comienza la *Vuelta* con un driver, una madera de calle, 2 hierros intermedios, un pitching wedge, un sand-wedge y un putter. Si A toma prestado el pitching wedge de B para ejecutar un *Golpe* durante la *Vuelta*, su *Bando* pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 22.5.

22.6 Restricción de que el Jugador se Coloque Detrás de su Compañero Cuando Realiza el Golpe

Además de las limitaciones de la Regla 10.2b(4), un jugador no debe colocarse en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola mientras su *compañero* está realizando un *golpe* para obtener información para el siguiente *golpe* del *bando*.

Penalización por Infracción de la Regla 22.6: *Penalización General*.


Peter Munro

RULE 23 Four-Ball

Regla 23 Four-Ball

Propósito: La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)), donde los *Compañeros* compiten como un *Bando* y cada uno jugando una bola individualmente. El resultado del *Bando* para un *Hoyo* es el resultado más bajo de los *Compañeros* en ese *Hoyo*.

23.1 Resumen de Four-Ball

Four-Ball es una modalidad de juego (en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)) implicando *Compañeros* donde:

- Dos *Compañeros* compiten juntos como *Bando* y cada jugador juega su propia bola, y
- El resultado de un *Bando* para un *Hoyo* es el resultado más bajo de los dos *Compañeros* para ese *Hoyo*.

Las Reglas 1-20 se aplican a esta modalidad de juego, modificadas por estas Reglas específicas.

Una variación de éste es una modalidad *Match Play* (*Juego por Hoyos*) conocido como Best-Ball, en la que un jugador compite contra un *Bando* de dos o tres *Compañeros* y cada *Compañero* juega su propia bola bajo las Reglas, modificadas por estas Reglas específicas. (Para Best-Ball con tres *Compañeros* en un *Bando*, cada referencia al otro *Compañero* significa los otros dos *Compañeros*).

Q.3 El resultado de un *Bando* para un *Hoyo* en un Four-Ball es el resultado más bajo de los dos *Compañeros* para ese *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 23.1.

Q.222 Antes de jugar en el *Hoyo* 10, un *Compañero* en un Four-Ball debe abandonar el *Campo* durante 10 minutos para enfrentarse una situación de emergencia. Su *Bando* pierde ese *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.1.

Mejor Bola

R 23.1

Esta es una variación de Four-Ball *Match Play*, en la que un jugador compite contra un *Bando* de dos o tres *Compañero*s y cada *Compañero* juega su propia bola según las Reglas (Para Mejor Bola con tres *Compañero*s en un *Bando*, cada referencia al otro *Compañero* significa los otros dos *Compañero*s).

23.2 Anotar Resultados en Four-Ball

23.2a Resultado del *Bando* para el *Hoyo* en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) y Stroke Play (*Juego por Golpes*)

- Cuando Ambos *Compañero*s Embocan o De Otra Forma Completan el *Hoyo* De Acuerdo a las Reglas. El resultado más bajo es el resultado para el *Hoyo*.
- Cuando Sólo Un *Compañero* Emboca o De Otra Forma Completa el *Hoyo* De Acuerdo con las Reglas. El resultado de ese *Compañero* es el resultado del *Bando* para el *Hoyo*. El otro *Compañero* no necesita embocar.
- Cuando Ninguno de los *Compañero*s Emboca o De Otra Forma Completa el *Hoyo* De Acuerdo con las Reglas. El *Bando* no tiene un resultado para el *Hoyo*, lo que significa:
    - En *Match Play* (*Juego por Hoyos*), el *Bando* pierde el *Hoyo*, salvo que el *Bando Contrario* ya haya concedido el *Hoyo* o haya perdido el *Hoyo* de otra manera.
    - En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), el *Bando* está descalificado, salvo que corrija el error a tiempo de acuerdo con la Regla 3.3c.

Regla 23.2a Interpretaciones:

23.2a/1 Resultado del *Hoyo* Cuando No Se Completa un *Hoyo* Correctamente con Ninguna Bola

En *Four-Ball match play*, si ningún jugador completa un *Hoyo*, el *Bando* cuyo jugador sea el último en levantar la bola o en ser descalificado para el *Hoyo*, gana el *Hoyo*.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D en un match *Four-Ball*. En un determinado *Hoyo*, por error el Jugador A juega la bola del Jugador C y a continuación el Jugador C juega la bola del Jugador A y los dos *embocan* con dichas bolas. Los Jugadores B y D fueron ambos a un *Área de Penalización* y levantan las bolas. Durante el juego del siguiente *Hoyo*, el Jugador A y el Jugador C determinan que ambos jugaron una *Bola Equivocada* en el *Hoyo* anterior.

La decisión es que el Jugador A y el Jugador C están descalificados para el anterior *Hoyo*. En consecuencia, si el Jugador B levantó la bola antes que el Jugador D, el *Bando* C-D ganaron el *Hoyo* y si el jugador D levantó la bola antes que B, el *Bando* A-B ganó el *Hoyo*. Si no se puede determinar qué jugador levantó su bola en primer lugar, el *Comité* debería decidir que el *Hoyo* se empató.

23.2b *Tarjeta de Resultados* del *Bando* en Stroke Play (*Juego por Golpes*)

Regla 23.2b Interpretaciones:

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

En Four-Ball stroke play, los *Compañero*s están obligados a entregar una *Tarjeta de Resultados* con los resultados de cada *Hoyo* identificados correctamente para cada *Compañero*. Los siguientes son ejemplos de anotación de resultados en Four-Ball basados en como la *Tarjeta de Resultados* se ha rellenado y entregado por el *Bando* A-B:

- En una competición hándicap, el Jugador A y el Jugador B ambos embocaron en 4 *Golpes* en un *Hoyo* donde el Jugador B recibe un punto de hándicap pero el Jugador A no lo recibe. El *Marcador* anota un resultado bruto (gross) de 4 para el Jugador A, no anotando resultado bruto (gross) para el Jugador B, y un resultado neto para el *Bando* de 3. La *Tarjeta de Resultados* fue devuelta al *Comité*.

  La decisión es que el resultado del Jugador A con 4 *Golpes* es el resultado del *Bando* para el *Hoyo*. Solo el *Comité* tiene la responsabilidad de aplicar los *Golpes* de hándicap. El resultado del *Bando* es 4 ya que está identificado para el Jugador A. El resultado neto de 3 anotado por el *Marcador* es irrelevante.
- En un *Hoyo*, el Jugador A levanta su bola y el Jugador B emboca en 5 *Golpes*. El *Marcador* anota un 6 para el Jugador A y un resultado de 5 para el Jugador B. La *Tarjeta de Resultados* es entregada con estos resultados anotados.

  No hay penalización ya que el resultado del *Compañero* que cuenta para el *Bando* está correctamente anotado.
- En un *Hoyo*, el Jugador A levanta su bola y el Jugador B emboca en 4 *Golpes*. Por error, el *Marcador* anota un resultado de 4 para el Jugador A y no anota resultado para el Jugador B. La *Tarjeta de Resultados* se entrega de esta manera.

  La decisión es que el *Bando* está descalificado porque el resultado para el *Bando* en ese *Hoyo* está identificado para el Jugador A, y el Jugador A no completó el *Hoyo*.

23 2b/2 Aplicación de la Excepción a la Regla 3 3b(3) por Entregar una *Tarjeta de Resultados* Incorrecta

Las siguientes situaciones instruyen como se deben aplicar la Regla 3.3b(3) (Resultado Equivocado para un *Hoyo*) y la Regla 23.2b. En todos los casos, el *Bando* A-B entrega una *Tarjeta de Resultados* con un resultado incorrecto en un *Hoyo* y el error se descubre después de que la *Tarjeta de Resultados* haya sido entregada pero antes de que la competición esté cerrada.

- El Jugador A entrega un resultado de 4 y el Jugador B entrega un resultado de 5. El Jugador A toca la arena de un *Búnker* al ejecutar el backswing (subida del palo) para el *Golpe* y es conocedor antes de entregar la *Tarjeta de Resultados* de la penalización por la infracción de la Regla 12.2b(1) (Restricciones al Tocar la Arena en el *Búnker*) pero no la incluye en su resultado para el *Hoyo*. La Excepción 3.3b(3) no es aplicable ya que el Jugador A era conocedor de la penalización y el *Bando* es descalificado bajo la Regla 23.2b.
- El Jugador A entrega un resultado de 4 y el Jugador B entrega un resultado de 5. El Jugador A infringió la Regla 12.2b(1) por tocar la arena al hacer un swing de práctica en un *Búnker* pero ninguno de los *Compañeros* de *Bando* es conocedor de la penalización antes de entregar la *Tarjeta de Resultados*. La Excepción a la Regla 3.3b(3) es aplicable. Como el resultado del Jugador A es el resultado que ha de contar en el *Hoyo*, el *Comité* debe aplicar la *Penalización General* al resultado del Jugador A en ese *Hoyo* por una infracción de la Regla 12.2b(1).

  Por lo tanto el resultado del *Bando* en el *Hoyo* es 6, Las Reglas solo permiten al *Bando* revertir al resultado del Jugador B si el resultado de ambos *Compañeros* era el mismo para el *Hoyo* (Regla 23.2b(2)).
- El Jugador A entrega un resultado de 4 y el Jugador B entrega un resultado de 6. El Jugador A *movió* su bola al quitar un *Impedimento Suelto* infringiendo la Regla 15.1b. El Jugador A *repuso* la bola pero era desconocedor de la penalización de un *Golpe*. El Jugador B observó el incidente en su totalidad y era conocedor de la penalización. La *Tarjeta de Resultados* es devuelta con un resultado de 4 para el Jugador A y 6 para el Jugador B. El resultado del Jugador A debía haber sido 5 con el *Golpe* de penalización incluido.

  La Excepción de la Regla 3.3b(3) no es aplicable dado que el Jugador B era conocedor del incidente y de la consiguiente penalización que se debería haber aplicado al Jugador A. El *Bando* es descalificado de acuerdo con la Regla 23.2b.
- El Jugador A y el Jugador B entregan un resultado de 4. El Jugador A levanta su bola para identificarla en el *Área General* pero el tener que levantarla no era razonablemente necesario para identificar la bola. Ni el Jugador A ni el Jugador B son conocedores antes de entregar la *Tarjeta de Resultados* de la penalización por infringir la Regla 7.3.

  Como ambos resultados en la *Tarjeta de Resultados* son iguales, el *Comité* podía escoger cualquiera de ellos. Si el *Comité* había escogido el resultado del Jugador A que más tarde se estableció como incorrecto, el *Comité* ha de seleccionar el resultado del Jugador B, que es correcto, y no hay penalización para el *Bando*.

(1) Responsabilidad del *Bando*

Deben anotarse los resultados gross (brutos) del *Bando* para cada *Hoyo* en una sola *Tarjeta de Resultados.*

Para cada *Hoyo*:

- Debe anotarse el resultado gross (bruto) de al menos uno de los *Compañeros* en la *Tarjeta de Resultados*.

- No hay penalización por anotar el resultado de más de un *Compañero* en la *Tarjeta de Resultados*.
- Cada resultado en la *Tarjeta de Resultados* debe ser claramente atribuible al *Compañero* que lo hizo; si esto no se hace, el *Bando* está **descalificado**.
- No es suficiente anotar un resultado como resultado del *Bando* en general.

Sólo uno de los *Compañeros* necesita certificar los resultados de cada *Hoyo* en la *Tarjeta de Resultados* del *Bando* bajo la Regla 3.3 (b)3.

(2) Responsabilidad del *Comité*

El *Comité* es responsable de decidir qué resultado cuenta para el *Bando* en cada *Hoyo*, incluyendo la aplicación del hándicap para cualquier competición con hándicap.

- Si sólo se anotó un resultado para el *Hoyo*, ese resultado es el que cuenta para el *Bando*.
- Si el resultado de ambos *Compañero*s se anotó para el *Hoyo*:
    - Si son diferentes, el resultado más bajo gross (bruto) o neto contará para el *Bando*.
    - Si ambos resultados son iguales, el *Comité* puede hacer contar cualquiera de ellos. Si el resultado seleccionado resultara ser incorrecto por cualquier razón, el *Comité* seleccionará el otro.

Si el resultado que cuenta para el *Bando* es más bajo que el conseguido realmente o no es claramente identificable como el resultado que un *Compañero* individualmente consiguió o si ese *Compañero* es descalificado para el juego del *Hoyo*, el *Bando* está **descalificado**.



23.2c Cúando la Regla 11.2 No se Aplica en Four-Ball

La Regla 11.2 no se aplica a esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *Embocada* para que cuente en el *Hoyo* y es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *Embocada*, no hay penalización para esa persona y la bola del jugador no cuenta para el *Bando*.

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado

23.3a Cuándo Empieza la *Vuelta*

La *Vuelta* de un *Bando* comienza cuando uno de los *Compañeros* ejecuta un *Golpe* para comenzar su primer *Hoyo*.

23.3b Cuándo Termina la *Vuelta*

La *Vuelta* de un *Bando* termina:

- En *Match Play (Juego por Hoyos),* cuando cualquiera de los dos *Bandos* ha ganado el match (ver Reglas 3.2a (3) y (4)).
- En *Stroke Play (Juego por Golpes),* cuando el *Bando* completa el *Hoyo* final, ya sea *embocando* ambos *Compañeros* (incluyendo la corrección de un error, como bajo la Regla 6.1 o 14.7b) o *embocando* un *Compañero* en el *Hoyo* final y el otro *Compañero* elige no hacerlo.

23.3c Cuándo el *Hoyo* Está Completado

(1) *Match Play* (*Juego por Hoyos*)

Un *Bando* ha completado un *Hoyo* cuando:

- Ambos *Compañeros* han *embocado* o sus próximos *Golpes* concedidos,
- Un compañero ha embocado o su próximo golpe ha sido concedido y el otro compañero elige no embocar o tiene un resultado que no puede contar para el bando, o
- El resultado del hoyo está decidido (como cuando el resultado del otro bando para el hoyo es inferior al que el bando podría obtener).

(2) *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

Un *Bando* ha completado un *Hoyo* cuando uno de los *Compañeros* ha *embocado* y el otro también ha *embocado* o elige no hacerlo o está descalificado para el *Hoyo*

Q.364 En un Four-Ball en el *Juego por Golpes*, ambos jugadores deben firmar la *Tarjeta de Resultados* de su equipo antes de devolverla al *Comité* al final de la *Vuelta*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.2b (1).

Q.468 Cada jugador en un Four-Ball en el *Juego por Golpes* debe devolver una *Tarjeta de Resultados* con su puntuación bruta registrada para los *Hoyos* que completaron. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.2b (1).

Q.538 En un Four-Ball en el *Juego por Golpes*, si un *Bando* anota su mejor puntuación para cada *Hoyo* en una sola columna en su *Tarjeta de Resultados*, el *Bando* está descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 23.2b (1).

23.4 Uno o Ambos *Compañeros* Pueden Representar al *Bando*

El *Bando* puede ser representado por un *Compañero* durante toda o una parte de la *Vuelta*. No es necesario que ambos *Compañeros* estén presentes o, si están presentes, que ambos jueguen en todos los *Hoyos*.

Si un *Compañero* está ausente y luego llega a jugar, sólo puede incorporarse entre dos *Hoyos* al juego para el *Bando*, lo cual significa que:

- *Match Play (Juego por Hoyos) – Después de Que Cualquier Jugador del Match Comience el Hoyo*. Si el *Compañero* llega justo después de que cualquier jugador de cualquier *Bando* del match ha comenzado el juego del *Hoyo*, el *Compañero* no puede jugar para el *Bando* hasta el siguiente *Hoyo*.
- *Stroke Play (Juego por Golpes) - Después de Que su Compañero Comience el Hoyo.* Si el *Compañero* llega justo después de que el otro *Compañero* haya comenzado el juego del *Hoyo*, el *Compañero* que ha llegado no puede jugar para el *Bando* hasta el siguiente *Hoyo*.

Un *Compañero* que llega y que no está autorizado a jugar un *Hoyo* aún puede dar *Consejo* o ayuda al otro *Compañero* y llevar a cabo otras acciones para el otro *Compañero* en ese *Hoyo* (ver Reglas 23.5a y 23.5b).

Penalización por Realizar un Golpe Cuando No Está Permitido jugar un Hoyo infringiendo la Regla 23.4: *Penalización General.*

Regla 23.4 Interpretaciones:

23.4/1 – Estableciendo los Puntos de Hándicap en *Match Play* Si Un Jugador No Puede Competir

En un *Four-Ball match play* jugado con hándicap, el jugador con el hándicap más bajo no puede jugar, el jugador ausente no se descarta dado que puede empezar a jugar para el *Bando* entre el juego de dos *Hoyos*, que en *match play* significa antes de que cualquier jugador de cualquier *Bando* ha empezado el juego de un *Hoyo*.

Los puntos de hándicap se calculan como si los cuatro jugadores estuvieran presentes. Si se declara un hándicap incorrecto para el jugador ausente, la Regla 3.2c(1) (Declarando Hándicaps) se aplica.

Q.254 Justo antes de la hora de inicio programada para un match Four-Ball, un jugador se da cuenta que su *Compañero* tiene la fecha incorrecta y no podrá jugar. El otro *Bando* gana por incomparecencia. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.4

Q.371 En una competición Four-Ball, un jugador tiene que abandonar la *Vuelta* entre dos *Hoyos*. Los otros tres jugadores juegan desde el *Área de Salida* y caminan hacia sus bolas, para no demorar el juego. El jugador que llega no puede hacer ningún *Golpe* en ese *Hoyo*, pero puede ayudar a determinar la *Línea de Juego* de su *Compañero*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 23.4.

8. A y B van a jugar con C y D en un match Four Ball, sin embargo, A llega justo después de que B, C y D hayan salido en el tercer *Hoyo*. A no puede jugar por el *Bando* hasta el cuarto *Hoyo*, pero A le da *Consejos* a B durante el juego del tercer *Hoyo*. ¿Cuál es ruling?

A) El lado A-B pierde el *Hoyo*.
B) No hay penalización.
C) El jugador B incurre en una penalización de dos *Golpes*.

B) R 23.4

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del *Compañero*

23.5a El Jugador Puede Realizar Acciones con Respecto a la Bola del *Compañero* que éste Puede Realizar

Aunque cada jugador de un *Bando* debe jugar su propia bola:

- Un jugador puede realizar cualquier acción sobre la bola de su *Compañero* que el mismo puede hacer antes de ejecutar un *Golpe*, como *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantar, *Reponer, Dropar* y colocar la bola.
- Un jugador y su *Caddie* pueden ayudar al *Compañero* de la misma manera que el *Caddie* del *Compañero* tenga permitido ayudar (como dar y solicitarle *Consejo* y llevar a cabo otras acciones permitidas bajo la Regla 10), **pero** no debe proporcionar cualquier ayuda que éste no tenga permitido dar bajo las Reglas.

En *Stroke Play (Juego por Golpes),* los *Compañeros* no deben ponerse de acuerdo para dejar una bola en el *Green* y así ayudar a cualquiera de ellos o a cualquier otro jugador (ver Regla 15.3a).

Regla 23.5a Interpretaciones:

23.5a/1 Las Acciones de un *Caddie* Compartido Pueden Resultar en Penalización para Ambos *Compañeros*

Cuando los *Compañeros* en un *Four-Ball* comparten un *Caddie* y la infracción de una Regla por parte del *Caddie* no puede asignarse a un *Compañero* en concreto, ambos *Compañeros* son penalizados.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D en un *match Four-Ball*. Los *Compañeros* A-B comparten un *Caddie* y ese *Caddie mueve* accidentalmente la bola del Jugador C o D en un momento diferente al de la búsqueda sin ninguna instrucción especifica por parte del Jugador A o del Jugador B. El *Caddie* ha infringido la Regla 9.5b (Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva), pero no hay manera de asignar la penalización a un *Compañero* en concreto del *Bando*. En consecuencia, ambos jugadores A y B incurren en un *Golpe* de penalización.

23.5b El *Compañero* Es Responsable de las Acciones del Jugador

Cualquier acción llevada a cabo por el jugador relacionada con la bola o *Equipamiento* del *Compañero*, será considerada como si hubiese sido realizada por el *Compañero.*

Si la acción del jugador infringiese una Regla como si hubiese sido realizada por el *Compañero*:

- El *Compañero* infringe la Regla e incurre en la penalización resultante (ver Regla 23.9a).
- Ejemplos de esto son cuando el jugador infringe las Reglas mediante las siguientes acciones:
    - Mejorando las *Condiciones que Afectan al Golpe* a ejecutar por el *Compañero*.
    - Causando accidentalmente el movimiento de la bola del *Compañero*, o
    - No marcando la posición de reposo de la bola del *Compañero* antes de levantarla.

Esto también se aplica a las acciones efectuadas por el *Caddie* del jugador, relacionadas con la bola del *Compañero*, que infringiría una Regla si hubiesen sido realizadas por el *Compañero* o su *Caddie*.

Si las acciones del jugador o su *Caddie* afectan al juego, tanto de su bola como la de su *Compañero*, ver Regla 23.8a (2) para saber cuándo ambos *Compañeros* tienen penalización.

Q.315 Mientras espera que el *Green* de delante se despeje, un jugador patea Accidentalmente la bola de su *Compañero* en un Four-Ball que reposaba en el *Área General*. El *Bando* recibe una penalización de un *Golpe* y la bola del *Compañero* debe ser repuesta. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.5a.

Q.408 En el *Green*, un jugador se detiene en una extensión de la línea de putt de su *Compañero* en un Four-Ball mientras toma su *Stance*. El jugador que hace el putt puede evitar recibir una penalización alejándose de su postura y no retomándola hasta que su *Compañero* se haya apartado de la línea. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Excepción a la R 10.2b (4) y la R 23.5a.

Q.411 Un jugador cuyo *Compañero* en un Four-Ball tiene mal la espalda puede colocar o *Reponer* su bola por él. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 23.5a.

Q.492 En un Four-Ball en el *Juego por Golpes*, un jugador puede acordar con su *Compañero* que dejará una bola en su lugar en el *Green* para parar la bola de su *Compañero* si falla el putt. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.5a.

31. En un Four Ball en el *Juego por Golpes*, A-B juegan como *Bando*. Los *Compañero*s A y B acuerdan dejar la bola de A en el *Green* para ayudar a B a jugar. Los jugadores no saben esto y que dicho acuerdo no está permitido. Con la bola de A dejada en su lugar, B ejecuta un *Golpe*. El *Bando* incurre en la *Penalización General*.

Verdadero. R 15.3a o R 23.5a

Q.75 A y B están jugando un match Foursome. A comienza la *Vuelta* con una madera 3, 2 hierros largos, 2 hierros medios, un sand-wedge y un putter; B comienza la *Vuelta* con un driver, una madera de calle, 2 hierros intermedios, un pitching wedge, un sand-wedge y un putter. Si A toma prestado el pitching wedge de B para ejecutar un *Golpe* durante la *Vuelta*, su *Bando* pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 22.5.

Nota: En las Reglas 22.5 y 23.7 (excepción limitada en las formas de juego de *Compañero*s, que permite a los mismos compartir palos si no suman más de 14 palos entre ellos).

11. En un match Four Ball, A-B son un *Bando*. La bola de A se encuentra a 30 pies del *Hoyo* y la bola de B se encuentra a 3 pies del *Hoyo* en el *Green* después de dos *Golpes* cada uno. Los *Contrarios* han anotado cuatro para el *Hoyo*. A patea y con su bola Movimiento rodando más allá del *Hoyo* B golpea la bola y se la devuelve en la dirección donde está A en pie. B emboca su putt para un resultado de tres. El *Bando* A-B gana el *Hoyo*.

Verdadero. Reglas 11.2b y 23.5b

23.6 Orden de Juego del *Bando*

Los *Compañeros* pueden jugar en el orden que consideren mejor.

Esto significa que cuando es el turno de un jugador bajo la Regla 6.4a (*Match Play* (*Juego por Hoyos*)) o 6.4b (*Stroke Play* (*Juego por Golpes)*, puede jugar el jugador o su *Compañero*.

Excepción - Continuando el Juego del *Hoyo* Después de Conceder un *Hoyo* en el *Juego por Hoyos*

- Un jugador no debe continuar el juego de un *Hoyo* cuando su siguiente *Golpe* ha sido concedido, si esto ayudase al *Compañero*.
- Si el jugador lo hace, cuenta su resultado para el *Hoyo*, sin penalización, **pero** el resultado del *Compañero* no cuenta para el *Hoyo*.

Regla 23.6 Interpretaciones:

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

En un match Four-Ball, si el *Bando* expresa o implícitamente deja claro que el jugador del *Bando* cuya bola está más lejos del *Hoyo* no completará el *Hoyo*, ese jugador ha abandonado su derecho a completar el *Hoyo*, y el *Bando* no puede cambiar esta decisión hasta que el *Contrario* haya jugado.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D un match Four-Ball. Las cuatro bolas están en *Green* con los Jugadores A, B y D en dos *Golpes* mientras que el Jugador C está en cuatro *Golpes*. Las bolas del Jugador A y del Jugador C están a 3 metros del *Hoyo*, la bola del Jugador B está a medio metro del *Hoyo* y la del Jugador D a un metro del *Hoyo*. El Jugador C levanta su bola. El Jugador A sugiere que B y D deberían jugar.

Después de que el Jugador D juegue, el Jugador A ha renunciado a su derecho a jugar y su resultado no puede contar para el *Bando* (por ejemplo, en el caso que el Jugador B fallara su putt). La situación sería diferente si el Jugador B hubiera estado más lejos del *Hoyo* que el jugador D. Si el Jugador B efectúa un *Golpe* con el putter y falla, el Jugador A aún tendría el derecho a completar el *Hoyo* si lo hace antes del que juegue el Jugador D.

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

Los siguientes son ejemplos de situaciones donde los *Compañero*s del *Bando* A-B juegan en un orden que ellos creen mejor pero que les pueden representar penalización bajo la Regla 5.6a por demorar irrazonablemente el juego:

- El *Golpe* de salida del Jugador A en un par 3, que se juega en su totalidad por encima de un *Área de Penalización*, va a reposar al *Área de Penalización*, mientras que el *Golpe* de salida del Jugador B queda en reposo en el *Green*. El *Bando* se dirige al *Green* sin que el Jugador A juegue una bola de acuerdo con la Regla de *Área de Penalización*. El Jugador B necesita realizar 4 putts para completar el *Hoyo*. Entonces, el Jugador A decide abandonar el *Green*, volver al *Área de Salida* y poner otra *Bola en Juego*.
- Después de sus *Golpes* de salida, la bola del Jugador A está a 220 yardas del *Hoyo* y la bola del Jugador B está a 240 yardas del *Hoyo*. El Jugador A ejecuta su segundo *Golpe* antes de que lo haga el jugador B. La bola del Jugador A va a reposar a 30 yardas del *Hoyo* y el *Bando* decide que A se adelante para ejecutar su tercer *Golpe*.

23 6/3 En Que Momento un *Bando* en *Match Play* Puede Ser Obligado a Cancelar el *Golpe* por el *Contrario*

Cuando los dos jugadores de un *Bando* juegan desde fuera del *Área de Salida* en un match *Four-Ball*, solo el último *Golpe* puede ser cancelado bajo la Regla 6.1b.

Por ejemplo, en un match *Four-Bal*l en el que el *Bando* A-B juegan contra el *Bando* C-D, si tanto el Jugador A como el Jugador B juegan desde fuera del *Área de Salida*, jugando el Jugador A primero seguido del Jugador B, el *Bando* C-D pude cancelar el *Golpe* del Jugador B, pero no el del Jugador A.

La Regla 6.1b requiere que la cancelación del *Golpe* sea hecha inmediatamente. Esto también es aplicable si el Jugador A y el Jugador B juegan ambos cuando era el turno de juego del Jugador C o del Jugador D durante el juego del *Hoyo*.

Q.60 En un Four-Ball *Match Play* un jugador *siempre* puede continuar jugando el *Hoyo*, incluso si su siguiente *Golpe* ha sido concedido por su *Contrario*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.6.

30. En la modalidad Four Ball, A-B juegan como *Bando*. A continúa jugando un *Hoyo* después de que se le haya concedido el siguiente *Golpe*. Si esto ayudara a B, la puntuación de A para el *Hoyo* se mantiene sin penalización, pero el resultado de B para el *Hoyo* no puede contar para el *Bando*.

30.Verdadero R 23.6. Excepción.

23.7 Los *Compañeros* Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b(2) se modifica para permitir que los *Compañeros* compartan palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor de 14.

Regla 23.7 Interpretaciones:

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

Cuando se juegan de manera concurrente un match *Four-Ball* y un match individual, los dos jugadores del *Bando* dejan de ser *Compañeros* una vez el match *Four-Ball* termina. Sin embargo, los dos jugadores que fueron *Compañeros* están todavía autorizados a darse mutuamente *Consejo* y compartir los palos durante el resto de ambos matchs individuales.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D un match *FourBall* a la vez que dos matchs individuales del Jugador A contra el Jugador C y del Jugador B contra el Jugador D, ambos matchs son de 18 *Hoyos*. Los Jugadores A y B están compartiendo los 14 palos traídos por el Jugador A. Si el match *Four-Ball* acaba en el *Hoyo* 16, pero los matchs individuales están empatados, el Jugador A y el Jugador B pueden continuar usando los palos seleccionados para jugar (los palos compartidos) y darse *Consejo* mutuamente, a pesar de que los Jugadores A y B ya no sean *Compañeros* de *Bando*.

23.8 Restricción de que el Jugador se Coloque Detrás de su Compañero Cuando Realiza el Golpe

Además de las limitaciones de la Regla 10.2b(4), un jugador no debe colocarse en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola mientras su compañero está realizando un *golpe* para obtener información para su (del jugador) siguiente *golpe*.

Penalización por Infracción de la Regla 23.8: *Penalización General.*

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

En ***Four-Ball***, cuando un jugador se coloca en o cerca de una extensión de la ***línea de juego*** detrás de su ***compañero*** infringiendo la ***Regla 10.2b(4)*** o la ***23.8***, la aplicación de la penalización depende de la razón por la cual el jugador se colocó allí, y si existe una infracción, si el jugador o su ***compañero*** fue ayudado por esa infracción.

Algunos ejemplos son:

- El jugador incurre en la ***penalización general*** bajo la ***Regla 23.8*** si se colocó en o cerca de una extensión de la ***línea de juego*** para ayudarse a sí mismo con su próximo ***golpe*** (como por ejemplo, para obtener información sobre cómo su próximo golpe de putt podría desviarse o caer basándose en cómo la bola de su ***compañero*** se desvía o cae en el ***green***).

- El ***compañero*** incurre en la ***penalización general*** bajo la ***Regla 10.2b(4)*** si el jugador se colocó en el área restringida para alinear a su ***compañero*** para su (el del ***compañero***) próximo ***golpe*** y el ***golpe*** se realizó sin que tanto el jugador como su ***compañero*** se retiraran de la posición.

- Si el jugador se colocó en el área restringida para alinear a su ***compañero*** para su (del ***compañero***) próximo ***golpe***, y mientras lo hacía también vio cómo su (del jugador) próximo ***golpe*** podría desviarse o caer en el ***green***, tanto el jugador como el ***compañero*** incurren en la ***penalización general***. Esto se debe a que la infracción de la ***Regla 10.2b(4)*** por parte del ***compañero*** también ayudó al jugador, por lo que este incurriría en la misma penalización (ver ***Regla 23.9a(2)***). (Nuevo)

23.9 Cuando La Penalización se Aplica Sólo a un *Compañero* o se Aplica a ambos Compañeros

Cuando un jugador incurre en una penalización por infringir una Regla, la penalización se puede aplicar sólo al jugador o a ambos *Compañeros* (es decir, al *Bando*). Esto depende de la penalización y de la modalidad de juego:

23.9a Penalizaciones Que No Sean Descalificación

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

Cuando un jugador incurre en una penalización que no sea la descalificación, esa penalización normalmente sólo se aplica al jugador y no también a su *Compañero*, **excepto** en las situaciones descritas en (2):

- Los *Golpes de Penalización* se añaden al resultado del jugador y no al resultado del *Compañero*.
- En *Match Play* (*Juego por Hoyos*), un jugador que incurre en la ***Penalización General* (pérdida del *Hoyo*)** no tiene resultado que cuente para el *Bando* en ese *Hoyo*, **pero** su penalización no afecta a su *Compañero*, que puede seguir jugando el *Hoyo* en representación del *Bando*.

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

- Cuando el Jugador Infringe la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartiendo; Añadiendo o Sustituyendo). En *Match Play* (*Juego por Hoyos*), el *Bando* incurre en la penalización (**ajustando el resultado del match**); en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) el *Compañero* también incurre en la **misma penalización** que el jugador.
- Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del *Compañero*. En *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), el *Compañero* incurre en la **misma penalización** que el jugador.
- En *Match Play* (*Juego por Hoyos*), Cuando la Infracción del Jugador Perjudica al Juego del *Contrario*. El *Compañero* también incurre en la **misma penalización.**

Excepción – Jugador que Ejecuta *Golpe* a *Bola Equivocada* se Considera Que No Ayuda al Juego del *Compañero* o Perjudica al Juego del *Contrario*:

- Solo el jugador (no el *Compañero*) incurre en la ***Penalización General*** por infringir la Regla 6.3c.
- Esto se cumple incluso si la bola jugada como *Bola Equivocada* es del *Compañero*, un *Contrario* o cualquier otra persona.

Regla 23.9a(2) Interpretaciones:

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

Tanto el Four-Ball match Play como en stroke play, cuando la infracción de una Regla por un jugador ayuda a su *Compañero*, el *Compañero* incurre en la misma penalización.

Ejemplos de cuando ambos *Compañero*s del *Bando* A-B incurren en la misma penalización son:

- Con el *Bando* A-B jugando contra el *Bando* C-D, la bola del Jugador B está cerca del *Hoyo* y en una posición que ayudaría al Jugador A para apuntar su putt. El Jugador C requiere al Jugador B que marque y levante su bola. El Jugador B rechaza levantar su bola y el Jugador A ejecuta su putt con la bola de B ayudándole para apuntar.

  El Jugador B incurre en la *Penalización General* bajo la Regla 15.3A (Bola en *Green* que Ayuda al Juego) por no levantar su bola que está ayudando, como esto ayudó al Jugador A, el Jugador A también incurre en la *Penalización General*.
- El Jugador B adopta su *Stance* para un putt y ejecuta el *Golpe* mientras el Jugador A deliberadamente permanece en o cerca de la extensión de la *Línea de Juego* por detrás de la bola por cualquier razón. El Jugador B está infringiendo la Regla 10.2b (4) (Permanecer Detrás del Jugador) por adoptar un *Stance* cuando el Jugador A estaba en tal posición e incurre en la *Penalización General*.

  Además, como el putt del Jugador A está en la misma línea del Jugador B y el Jugador B ejecuta un *Golpe* mientras el Jugador A está en una extensión de la *Línea de Juego* del Jugador B, la infracción del Jugador B ayudó al Jugador A y, por lo tanto, el Jugador A también incurre en la misma penalización que B.
- La bola del Jugador A está *Fuera de Límites* y el Jugador A decide no completar el *Hoyo*. La bola del Jugador B está a una distancia similar del *Hoyo*. El Jugador A dropa una bola cerca de donde está la bola del Jugador B y la juega hacia el *Green* y, con esa acción, ayuda al Jugador B.

  Como el *Hoyo* no se ha completado y el resultado no está aún decidido, el juego de la bola por parte del Jugador A se considera práctica e infracción de la Regla 5.5a (*Golpes* de Práctica Durante el Juego del *Hoyo*). Como la práctica del Jugador A ayudó al Jugador B, el Jugador B incurre también en la *Penalización General*.

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

En Four-Ball match play, si la infracción de una Regla perjudica al juego del *Contrario*, el *Compañero* del jugador incurre en la misma penalización.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D en un match Four-Ball. Mientras los cuatro jugadores están disputando un *Hoyo*, el Jugador A informa de un número de *Golpes* realizados erróneo al Jugador C o al Jugador D. El *Bando* C-D adecúa su estrategia de juego de acuerdo a esta información y uno de ellos ejecuta un *Golpe*.

El Jugador A incurre en la *Penalización General* bajo la Regla 3.2d (1) (Comunicar al *Contrario* los *Golpes* que Lleva) por no haber dado el número de *Golpes* correcto. El Jugador B incurre en la misma penalización ya que la infracción perjudico el juego del *Contrario*. El *Bando* A-B pierde el *Hoyo*.

23 9a(2)/3 Dar Información Equivocada sobre el Número de *Golpes* o No Informar al *Contrario* de una Penalización No Se Considera Nunca Que Perjudica al *Contrario* Cuando el Jugador Está Fuera de la Disputa de un *Hoyo*

Cuando un jugador en un *Four-Ball* está fuera de la disputa de un *Hoyo* y da información equivocada sobre el número de *Golpes* realizados o no informa al *Contrario* de una penalización, no se considera nunca que perjudique el juego del *Contrario*, ya que el resultado del jugador en el *Hoyo* no será representativo en el match.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D en un match *Four-Ball*. El Jugador A ha ejecutado 3 *Golpes*, el Jugador B 5 *Golpes*, el Jugador C 4 *Golpes* y el Jugador D ha levantado ya su bola. El Jugador B causa que su bola se *mueva* y tiene un *Golpe* de penalización bajo la Regla 9.4. El Jugador B no informa a nadie de su penalización, *repone* su bola y ejecuta el *Golpe*. Los Jugadores A y C *embocan* con 5 *Golpes*. Como B no informó al *Bando* C-D de su penalización, está descalificado del *Hoyo* bajo la Regla 3.2d. Pero, como el resultado de B no tenía relevancia en el resultado del *Hoyo* (ya que B embocó en más de 5 *Golpes*, C embocó su próximo *Golpe* para 5 y D levantó la bola), la infracción no perjudicó al Jugador C o al Jugador D. Por lo tanto, el Jugador A no incurre en ninguna penalización.

23.9b Penalizaciones de Descalificación

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

Un *Bando* está **descalificado** si cualquier *Compañero* incurre en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas.

- Regla 1.2 Estándares de Conducta del Jugador
- Regla 1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas
- Regla 4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un *Golpe*
- Regla 4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego
- Regla 4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una *Vuelta*
- Regla 4.3 Uso del *Equipamiento*
- Regla 5.6a Demora Irrazonable
- Regla 5.7b Cuando el *Comité* Suspende el Juego y lo Reanuda
- Regla 6.2b Reglas del *Área de Salida*

Solo en *Match Play*:

• Regla 3.2c Aplicando Handicaps en un Match con Handicap

Solo en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*):

- Regla 3.3b (2) Responsabilidades del Jugador: Certificando y Entregando la *Tarjeta de Resultados*.
- Regla 3.3b (3) Resultado Incorrecto para un *Hoyo*.
- Regla 5.2b Practicando en el *Campo* Antes o Entre *Vuelta*s
- Regla 23.2b *Tarjeta de Resultados* del *Bando* en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)

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

Un *Bando* está **descalificado** si ambos *Compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 5.3 Empezando y terminando una *Vuelta*
- Regla 5.4 Jugando en Grupos
- Regla 5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Solo en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*):

Un *Bando* está **descalificado** si, en el mismo *Hoyo*, ambos *Compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 3.3c Dejar de Embocar
- Regla 6.1b La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del *Área de Salida*
- Regla 6.3c *Bola Equivocada*
- Regla 14.7 Jugando Desde *Lugar Equivocad*
- Regla 20.1c(3) No Informar Que Se Han Jugado Dos Bolas

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

En todas las demás situaciones en las que un jugador infringe una Regla con una penalización de descalificación, el jugador no está descalificado, **pero** su resultado para el *Hoyo* en el que se produjo la infracción, no cuenta para el *Bando*.

En *Match Play* (*Juego por Hoyos)*, si ambos *Compañeros* infringen una de estas Reglas en el mismo *Hoyo*, el *Bando* **pierde el *Hoyo*.**

Q.125 Después de jugar el primer *Hoyo* en una competición Four-Ball en el *Juego por Golpes*, un jugador se da cuenta de que se olvidó de eliminar un palo con el que había estado practicando antes de la *Vuelta* y había comenzado con 15 palos. Ambos *Compañero*s del *Bando* incurren en una penalización de dos *Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 23.8a (2).

Q.506 En un Four-Ball *Match Play*, un jugador equivocadamente ejecuta un *Golpe* a la bola de su *Compañero*. Su *Bando* pierde el *Hoyo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Excepción a la R 23.8a (2).

Q.148 Entre dos *Hoyos* de una competición Four-Ball en el *Juego por Golpes*, un jugador ajusta manualmente el loft de su driver para tener en cuenta la fuerza del viento y luego ejecuta un *Golpe* con ese palo. El jugador está descalificado, pero su *Compañero* puede continuar la *Vuelta*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 23.8b (1).

Q.163 En un Four-Ball *Match Play*, un jugador declara un hándicap de 10, que es el hándicap más bajo de los cuatro jugadores y efectúa los *Golpes* de hándicap que recibe el otro *Bando*. Poco después de que comience el partido, el jugador se entera de que les bajaron un *Golpe* el fin de semana anterior. El *Bando* está descalificado. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 23.8b (1).



RULE 24 Team Competitions

Regla 24 Competiciones por Equipos

Propósito: La Regla 24 cubre las competiciones por equipos (jugadas en *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o *Stroke Play* (juegos por *Golpes*)), donde varios jugadores o *Bando*s compiten como un equipo, combinando los resultados de sus *Vuelta*s o matches para obtener un resultado global de equipo.

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos

- Un "equipo" es un grupo de jugadores que juegan individualmente o como *Bandos* para competir contra otros equipos.
- Su participación en la competición por equipos puede ser parte de otra competición que tiene lugar al mismo tiempo (como *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) individual).

Las Reglas 1-23 se aplican a una competición por equipos, pero se modifican con estas Reglas específicas.

Equipo

R 24.1

Un "equipo" es un grupo de jugadores que juegan individualmente o como *Bando*s para competir contra otros equipos

Q.466 Un jugador puede competir en una competición por equipos al mismo tiempo que compite en una competición individual de *Juego por Golpes*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. R 24.1.

24.2 Condiciones de la Competición por Equipos

El *Comité* decide la modalidad de juego, cómo se calculará el resultado global del equipo y otras Condiciones de la Competición, como:

- En *Match Play* (*Juego por Hoyos)*, los puntos obtenidos por ganar o empatar un match.
- En *Stroke Play* (*Juego por Golpes)*, el número de resultados que van a contar para el resultado total de cada equipo.
- Si la competición puede acabar en empate y, si no, cómo se hará el desempate.

Rule 24.2 Interpretaciones:

24.2/1 La Descalificación Puede Ser Aplicable a Una o a Todas las Vueltas en el Juego por Equipos

Si un jugador es descalificado de una *vuelta* en una competición por equipos, en la cual no cuentan todos los resultados en el resultado total del equipo, la descalificación se aplica solo a dicha *vuelta* de la competición.

Sin embargo, si un jugador es descalificado por infringir los estándares del Código de Conducta de acuerdo con la Regla 1.2b, el *Comité* debe decidir si dicha descalificación es solo para esa *vuelta* o para toda la competición.

Q.324 En las Reglas de Golf, un *Bando* es lo mismo que un equipo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Definición de *Bando*.

24.3 Capitán del Equipo

Cada equipo puede nombrar a un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, tales como qué jugadores del equipo jugarán en qué *Vueltas* o matches, en qué orden jugarán y quienes jugarán juntos como *Compañeros*.

El capitán del equipo puede ser un jugador de la competición.

Capitán del Equipo

R 24.3

Cada equipo puede nombrar un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, tales como qué jugadores jugarán, en qué vueltas o matches, en qué orden jugarán y quienes jugarán juntos como *Compañero*s.

El capitán del equipo puede ser un jugador de la competición.

24.4 *Consejo* Permitido en Competición por Equipos

Regla 24.4 Interpretaciones:

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

El *Comité* puede adoptar una Regla Local limitando quien puede ejercer de capitán de equipo o consejero y también limitar la conducta de un capitán de equipo o consejero.

Ejemplos de limitaciones incluyen:

- Permitir que solo un jugador amateur pueda actuar de capitán de equipo y/o consejero.
- Estableciendo que los capitanes de equipo y/o consejeros no pueden estar en el *Green*.
- Que el *Consejo* debe ser dado directamente en persona y no a través de radio, teléfono u otros medios electrónicos.

24.4a Persona Autorizada para Dar *Consejo* al Equipo (Consejero)

El *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar una persona (un "consejero") quien puede dar *Consejo* y otra ayuda, como se permite en la Regla 10.2b (2), a los jugadores del equipo durante una *Vuelta* o a la que los demás jugadores del equipo pueden pedir *Consejo:*

- El consejero puede ser el capitán del equipo, un entrenador del equipo u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competición).
- La identidad del consejero debe ser comunicada al *Comité* antes de dar *Consejo*.
- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar al consejero durante una *Vuelta* o durante la competición.

Véase Procedimientos de *Comité* Sección 8; Regla Local Modelo H-2: (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar dos consejeros).

Consejero

R 24.4a

El *Comité* puede adoptar una R Local permitiendo a cada equipo nombrar una persona ("consejero") quien puede dar *Consejo* y otra ayuda como se permite en la R 10.2b (2) a los jugadores del equipo durante una vuelta y a quien los demás jugadores del equipo pueden pedir *Consejo*:

- El consejero puede ser el capitán del equipo, un entrenador u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competición).
- El consejero debe ser identificado ante el *Comité* antes de dar *Consejo*.
- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar al consejero durante una vuelta o durante la competición.

Q.531 Un *Comité* puede adoptar una R local para una competición por equipos que permita que una persona (por ejemplo, el capitán del equipo o el entrenador) pueda dar *Consejo* y señale la *Línea de Juego* en un *Green* a cualquier jugador del equipo. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Reglas 24.3 y 24.4a.

24.4b Restricciones del Consejero Mientras Está Jugando

Si el consejero es un miembro del equipo, no puede ejercer como tal mientras está jugando una *Vuelta* en la competición.

Mientras está jugando una *Vuelta*, el consejero es considerado como cualquier otro miembro del equipo que está jugando a efectos de las restricciones sobre *Consejo* contenidas en la Regla 10.2a.

Regla 24.4b Aclaraciones:

1. El Consejero No Debe Situarse Deliberadamente Detrás del Jugador:

Si un consejero se sitúa deliberadamente detrás de un jugador cuando comienza a tomar el *Stance*, si el jugador pide o autoriza al consejero para hacerlo, tiene la *Penalización General* según la Regla 10.2b(4) - ver Regla 1.3c(1), primer punto.

Si el jugador no solicitó o autorizó al consejero para situarse en esa posición pero sabe que esto no está permitido y no toma medidas razonables para objetar o evitar que suceda, el jugador recibe la *Penalización General* según la Regla 10.2b(4) - Ver la Regla 1.3c(1), segundo punto. (Añadido 12/2018)

24.4c No está permitido el *Consejo* Entre Miembros del Equipo Que no Sean *Compañeros*

Excepto cuando juegan juntos como *Compañeros* en un *Bando*:

- Un jugador no debe pedir o dar *Consejo* a un miembro de su equipo que está jugando en el *Campo*.
- Esto es aplicable, tanto si el miembro del equipo está jugando en el mismo grupo como si está en otro grupo en el *Campo*.

Véase Procedimientos de *Comité*, Sección 8; Regla Local Modelo H-5 (en una competición por equipos *Stroke Play (Juego por Golpes*) en la que el resultado del jugador sólo cuenta como parte del resultado del equipo, el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a los miembros de un equipo, que juegan en el mismo grupo a darse *Consejo* entre ellos, incluso si no son *Compañeros*).

Penalización por Infringir la Regla 24.4: ***Penalización General***

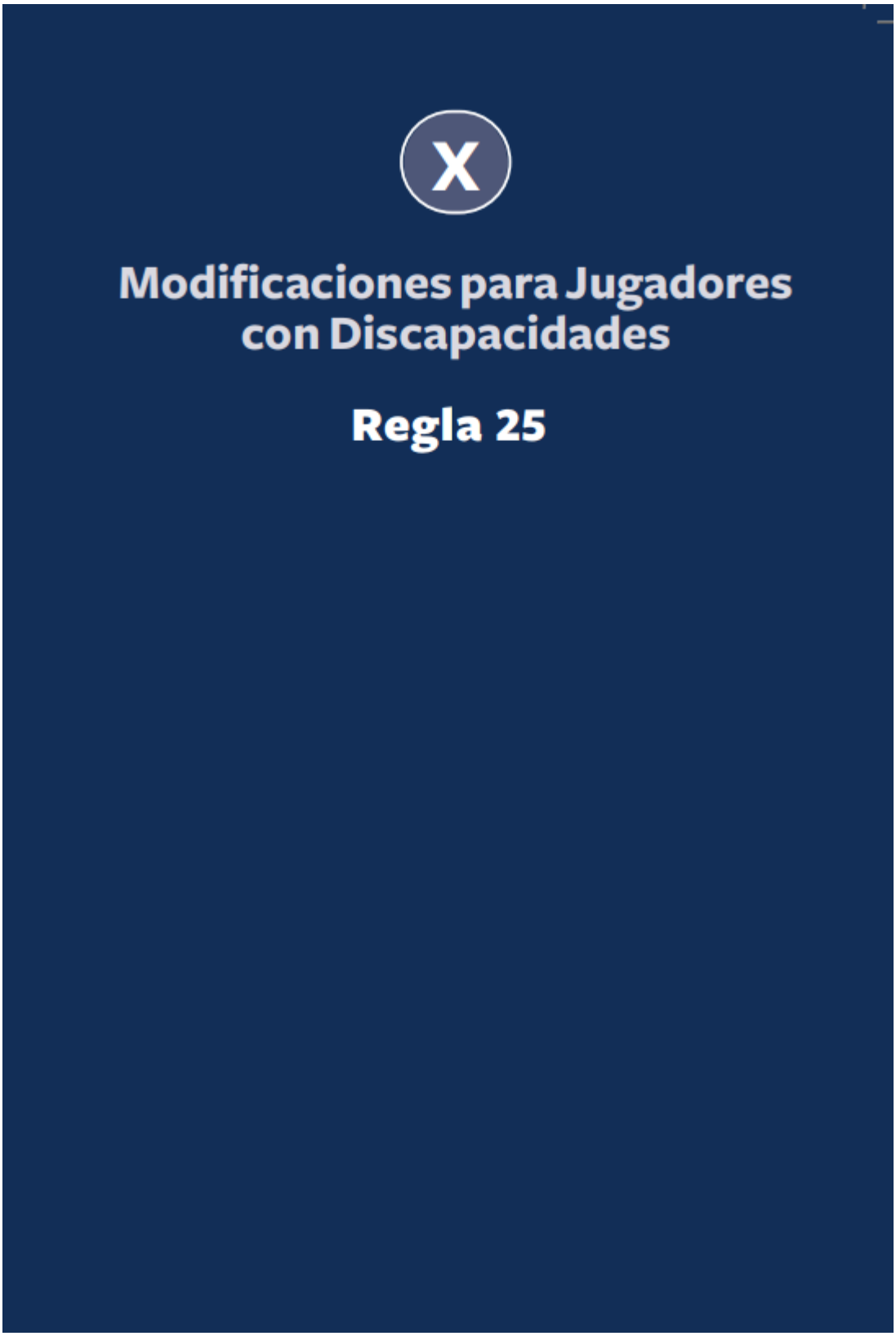
Q.216 Un miembro del equipo que haya completado su *Vuelta* puede dar *Consejo* a uno de los miembros de su equipo que todavía esté jugando en el *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. R 24.4c.




Peter Munro


X
Modifications for
Players with Disabilities
RULE 25


X
Modificaciones para Jugadores con Discapacidades
Regla 25



Regla 25 Modificaciones Para Jugadores Discapacitados

Regla 25 Modificaciones para Jugadores Discapacitados

La introducción de la nueva Regla 25 significa que las modificaciones previstas en la Reglase aplican a todas las competiciones, incluyendo todas las modalidades de juego.

Propósito de la Regla:

La Regla 25 modifica algunas Reglas de Golf para permitir a jugadores con discapacidades específicas jugar en igualdad con jugadores no discapacitados, con la misma discapacidad o con diferente discapacidad.

25.1 General

La Regla 25 se aplica a cualquier competición, sea cual fuere la modalidad de juego. Es la categoría de discapacidad y la elegibilidad del jugador lo que determina si pueden utilizarse las Reglas específicamente modificadas en la Regla 25.

La Regla 25 modifica algunas Reglas para jugadores con las siguientes categorías de discapacidad:

- Jugadores ciegos (incluidos ciertos niveles de deficiencia visual),
- Jugadores amputados (incluidos tanto quienes presentan deficiencias en una extremidad, como los que la han perdido),
- Jugadores que usan dispositivos de asistencia a la movilidad,
- Jugadores con discapacidad intelectual.

Es sabido que existen jugadores con otras clases de discapacidad (como jugadores con problemas neurológicos, ortopédicos, baja estatura o sordera). Tales categorías de discapacidad no están cubiertas por la Regla 25 pues, hasta la fecha, no ha existido ninguna petición para modificar las Reglas de Golf para estos jugadores.

Las *Reglas de Equipamiento* se aplicarán sin modificaciones, excepto lo dispuesto en la Sección 7. Para información sobre el uso del *equipamiento* (que no sea un palo o una bola) por razones médicas, ver la Regla 4.3b.

Ver los Procedimientos del Comité, Sección 5D (para información sobre la elegibilidad del jugador y para información adicional sobre la Regla 25 y competiciones que afectan a jugadores con discapacidades)

25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos

Propósito de la Regla

La Regla 25.2 permite a un jugador ciego (incluidos aquellos con un cierto grado de deficiencia visual) ser ayudado al mismo tiempo por un asistente y por un caddie, permitiéndole ser asistido al alinearse para el golpe, conceder al jugador una excepción limitada a la prohibición de tocar la arena en un bunker con el palo y permitirle ser ayudado al levantar, dropar, colocar o reponer una bola.

25.2a Ayuda de un Asistente

Un jugador ciego puede obtener ayuda de un asistente:

- Al tomar su *stance*
- Al alinearse antes del *golpe* y,
- Al pedir y recibir *consejo*.

El asistente tiene el mismo estatus bajo las Reglas que un *caddie* (Ver Regla 10.3), pero con las excepciones descritas en la Regla 25.2e.

En relación a la Regla 10.2a (Consejo), el jugador puede pedir y recibir *consejo* de tanto de su asistente como de su *caddie* al mismo tiempo.

25.2b El Jugador Puede Sólo Puede Tener Un Asistente

Un jugador que es ciego solo puede tener un asistente a la vez.

Si el jugador tiene más de un ayudante al mismo tiempo, incurre en la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* donde la infracción ocurrió, en la misma forma que está previsto en la regla 10.3a (1)

25.2c Modificación de la Regla 10.2b(3) (No Colocar Ningún Objeto para Ayudar a Alinearse, Adoptar *Stance* o Realizar el Swing)

La Regla 10.2b(3) se modifica en el sentido de que no hay penalización si el jugador, el *caddie* o el asistente coloca un objeto para ayudar a alinearse o a tomar el *stance* para el *golpe* a ejecutar (como colocar un palo en el suelo para mostrar dónde debería apuntar el jugador o colocar sus pies). **Pero** el objeto debe ser retirado antes de que se ejecute el *golpe*. De lo contrario, el jugador incurre en la ***penalización general*** por infringir la Regla 10.2b(3)

25.2d Modificación de la Regla 10.2b(4) (Área Restringida para *Caddies* Antes de que el Jugador Realice el Golpe)

La Regla 10.2b (4) se modifica en el sentido de que no hay penalización si el asistente o el caddie se coloca sobre o cerca de una prolongación de la línea de juego detrás de la bola en cualquier momento antes o durante el golpe, siempre que el asistente o el caddie no ayuden al jugador en la ejecución del golpe.

25.2e Modificación de la Regla 10.3 (*Caddies*)

El asistente de un jugador ciego puede actuar también como el *caddie* del jugador, pero no está obligado a ello.

El jugador puede tener ambos, un asistente y un *caddie*, al mismo tiempo, en cuyo caso:

- El asistente no debe transportar o manipular los palos del jugador excepto cuando le esté guiando, le ayude a tomar el *stance* o a alinearse antes de ejecutar el *golpe*, o si ayuda al jugador de manera casual tal como prevé la definición de *caddie*.
- Si el asistente transporta o manipula los palos del jugador infringiendo esta Regla, el jugador tiene dos *caddies* al mismo tiempo e incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo en el que ocurrió la infracción. (ver Regla 10.3a(I)).

25.2f Modificación de la Regla 12.2b(1) (Cuándo Hay Penalización por Tocar la Arena)

Antes de ejecutar un *Golpe* a su bola en un *Búnker* un jugador que es ciego puede, sin penalización, tocar la arena en el *Búnker* con su palo:

- En el área inmediatamente delante o detrás de la bola y
- Al hacer el *backswing* para ejecutar un *Golpe*

Pero al hacerlo, el jugador no debe *Mejorar* el *Lie* de la bola más allá de lo que hubiera resultado de haber apoyado ligeramente el palo.

El jugador continúa sujeto a las prohibiciones de la Regla 12.2b(1) sobre tocar deliberadamente la arena en el *Búnker* con un palo al hacer un *swing* de práctica para probar la condición de la arena.

25.2g Modificación de la Regla 14.1b (Quien Puede Levantar la Bola)

Cuando la bola del jugador reposa en el *Green*, la Regla 14.1b es modificada para que el ayudante del jugador además del *Caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.

25.2h Ayuda en al *Dropar*, *Colocar* y *Reponer* una Bola

Para un jugador ciego, toda Regla que exija al jugador dropar, colocar o reponer una bola se modifica en el sentido de que el jugador también puede, sin limitación, autorizar a cualquier persona para dropar, colocar y reponer su bola.

25.3 Modificaciones para Jugadores Amputados

Propósito de la Regla

La Regla 25.3 permite a un jugador amputado (incluidos tanto los que tienen deficiencias en las extremidades como los que han perdido alguna) usar una prótesis y ejecutar un golpe anclando el palo y ser ayudado al dropar, colocar o reponer una bola.

25.3a Estatus de los Dispositivos Protésicos

El uso de un brazo o pierna artificial no constituye una infracción de la Regla 4.3 siempre que el jugadortenga una razón médica para usarlo y el Comité decida que su uso no le proporciona al jugadorninguna ventaja injusta sobre los otros jugadores (ver Regla 4.3b). Los jugadores que tengan dudasrespecto al uso de un dispositivo deberían consultar la cuestión lo antes posible con el Comité.

El jugador que usa un dispositivo protésico está todavía sujeto a las prohibiciones de la Regla 4.3a encontra del uso del equipamiento de una manera anormal.

25.3b Modificación de la Regla 10.1b (Anclar el Palo)

Si un jugador amputado es incapaz de sujetar y mover la mayoría de sus palos sin anclarlos debido a deficiencias en sus extremidades o por una pérdida de ella, el jugador puede ejecutar el golpe anclando el palo, sin penalización bajo la Regla 10.1b.

25.3c Ayuda al *Dropar*, Colocar y *Reponer* una Bola

Para un jugador amputado, toda Regla que exija al jugador dropar, colocar o reponer una bola se modifica en el sentido de que el jugador también puede, sin limitación, autorizar a cualquier persona para dropar, colocar y reponer su bola.

25.3d Modificación de la Definición de “Reponer”

Para un jugador amputado, la definición de reponer (y la Regla 14.2b(2)) se modifica para permitir al jugador reponer la bola tanto con la mano como usando cualquier otro objeto de su equipamiento (como haciendo rodar la bola con un palo).



Regla Modificada 2 Aclaraciones

1. Definición ampliada de "Reponer"

Las limitaciones físicas pueden hacer difícil o imposible que los jugadores amputados repongan la bola con la mano, como se requiere en la definición de reponer. Para hacer frente a esto, la Definición de "reponer" para los jugadores amputados se amplía, con objeto de permitir que los jugadores repongan la bola o bien con la mano o bien usando cualquier otra parte de su *Equipamiento* (tal como rodar la bola con un palo para reponerla). Añadido 01/2021

25.4 Modificaciones para Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad

Propósito de la Regla

La Regla 25.4 permite a un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad ser ayudado tanto por un asistente como por un caddie al mismo tiempo, explica cómo puede un jugador utilizar un dispositivo de asistencia a la movilidad (como una silla de ruedas o cualquier otro dispositivo con ruedas o un bastón o una muleta) para ayudarle a tomar el stance y ejecutar un golpe, y modifica algunos procedimientos de alivio.

Las Reglas 25.4a a 25.4l se aplican a cualquier dispositivo de asistencia a la movilidad, incluidos bastones, muletas, sillas de ruedas y cualquier otro dispositivo con ruedas.

Las Reglas 25.4m y 25.4n se aplican únicamente a las sillas de ruedas y a cualquier otro dispositivo con ruedas.

25.4a Ayuda de un Asistente o de Cualquier Otra Persona

Un jugador que use un dispositivo de movilidad asistida puede obtener asistencia de un ayudante u cualquier otra persona, incluyendo otro jugador, de estas formas:

- Levantando la Bola en el *Green*: Cuando la bola del jugador reposa en el *Green*, la Regla 14.1b es modificada para que el ayudante del jugador además de su *Caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.

- Dropar, Colocar y Reponer la bola: Todas las Reglas que exijan al jugador dropar, colocar o reponer un bola se modifican en el sentido de permitir también al jugador, sin limitación alguna, autorizar a cualquier otra persona a dropar, colocar y reponer la bola del jugador.
- Colocación del Jugador o del Dispositivo: Como se permite por la Regla 10.2b (5), antes de realizar un golpe, el jugador puede obtener ayuda física de cualquier persona para ayudarle a colocarse o a colocar o retirar el dispositivo de asistencia a la movilidad.

25.4b *Consejo* de un Asistente

Un jugador que utiliza un dispositivo de movilidad asistida puede pedir y obtener *Consejo* de su ayudante en la misma forma que un jugador pide u obtiene *Consejo* de su *Caddie* según la Regla 10.2a.

Bajo las Reglas, un asistente tiene la misma condición que un caddie, (ver Regla 10.3) con las excepciones descritas en la Regla 25.4j.

Para el propósito de la Regla 10.2a, un jugador puede pedir y obtener *Consejo* tanto del ayudante como del *Caddie* al mismo tiempo.

25.4c El Jugador Sólo Puede Tener Un Asistente

Un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad puede tener solamente un asistente al mismo tiempo.

Si el jugador tiene más de un asistente al mismo tiempo, el jugador incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo en el que sucedió la infracción, en la misma forma que se establece en la Regla 10.3a(I) (El Jugador Sólo Puede Tener un Caddie a la Vez).

25.4d Modificación de la Definición de "*Stance*"

El uso de un dispositivo de asistencia a la movilidad por un jugador puede afectar a su stance a los efectos previstos en varias Reglas, como para establecer el área de stance pretendido bajo la Regla 8.1a y decidir si existe interferencia por una condición anormal del campo bajo la Regla 16.1.

Para solucionar esto, la definición de stance se modifica para que signifique "la posición de los pies y el cuerpo del jugador y, si se usa, la posición de un dispositivo de asistencia a la movilidad al prepararse para o ejecutar un golpe."

25.4e Modificación de la Definición de "Reponer"

Para aquellos jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad, la definición de reponer (y la Regla 14.2b (2)) se amplía para permitir al jugador reponer la bola tanto con la mano como utilizando cualquier otro objeto de su equipamiento (como, por ejemplo, haciendo rodar la bola con un palo).

25.4f Aplicación de la Regla 4.3 (Uso de *Equipamiento*)

La Regla 4.3 se aplica al uso de un dispositivo de movilidad asistida:

- El jugador puede utilizar dispositivos de movilidad asistida para ayudarlo en su juego si ello está permitido según los estándares de la Regla 4.3b, y
- El jugador usando un dispositivo de movilidad asistida sigue estando sujeto a las prohibiciones de la Regla 4.3a en utilizar el *Equipamiento* en forma anormal.

25.4g Modificación de la Regla 8.1b (5) para Permitir el Uso de un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad al Adoptar el *Stance*

Según la Regla 8.1b(5), no hay penalización si un jugador mejora las *Condiciones que Afectan al Golpe* al posicionar firmemente sus pies al tomar el *Stance*, "incluyendo el excavar la arena con los pies de forma razonable".

Para un jugador que utiliza un dispositivo de movilidad asistida, la Regla 8.1b(5) es modificada para que "excavar con los pies de forma razonable" incluya:

- Excavar una cantidad razonable con el dispositivo de movilidad asistida o
- Tomar acciones razonables para posicionar un dispositivo de movilidad asistida al tomar el *Stance* y para tratar de evitar resbalarse.

Pero esta modificación no permite al jugador ir más allá al construir un *Stance* para que el dispositivo de movilidad asistida no se deslice durante el *swing*, como creando un montículo elevado de tierra o arena contra el cual frenar el dispositivo.

Si el jugador lo hace, infringe la regla 8.1a(3) e incurre en la ***Penalización General*** por Alterar la superficie del terreno para construir un *Stance*.

25.4h Modificación de la Regla 10.1b (Anclar el Palo)

Si un jugador es incapaz de sujetar y mover la mayor parte de sus palos sin anclarlos debido al uso de un dispositivo de asistencia a la movilidad, el jugador puede ejecutar un golpe anclando el palo, sin penalización bajo la Regla 10.1b.

25.4i Modificación de la Regla 10.1c (Realizar un *Golpe* Estando a Horcajadas o Sobre la *Línea de Juego*)

Para contemplar el uso por un jugador de un dispositivo de asistencia a la movilidad, la Regla 10.1c se modifica en el sentido de que el jugador no debe ejecutar un golpe con cualquier parte de su dispositivo de asistencia a la movilidad intencionadamente colocado a cada lado de o tocando la línea de juego o una extensión de esta línea detrás de la bola.

25.4j Modificación de la Regla 10.3 (*Caddies*)

El asistente de un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad puede actuar como *caddie* del jugador, pero no está obligado a hacerlo.

El jugador puede tener un asistente y un *caddie* al mismo tiempo, en cuyo caso:

- El asistente no debe llevar o manejar los palos del jugador excepto para ayudarle a tomar el *stance* o a alinearse antes de ejecutar el *golpe*, o para ayudar al jugador, como una cortesía, como contempla la definición de *caddie*. Pero esto no modifica la Regla 10.2b (3) (No Colocar Ningún Objeto para Alinearse, Tomar el *Stance* o Ejecutar un Golpe).
- Si ese asistente lleva o maneja los palos del jugador infringiendo esta Regla, el jugador tiene dos *caddies* al mismo tiempo por lo que incurre en la ***penalización general***, por cada hoyo donde haya sucedido dicha infracción (ver la regla 10.3a(I)).

Regla Modificada 3 Aclaraciones

1. Definición ampliada de "Reponer"

Las limitaciones físicas pueden hacer difícil o imposible que los jugadores que usan un dispositivo de asistencia a la movilidad repongan la bola con la mano, como se requiere en la definición de reponer.

Para hacer frente a esto, además de estar permitido que otra persona reponga la bola, la Definición de "reponer" para los jugadores que usan un dispositivo de asistencia a la movilidad, se amplía para permitir que los jugadores repongan la bola o bien con la mano o bien usando cualquier otra parte de su *Equipamiento* (tal como rodar la bola con un palo para reponerla). Añadido 01/2021 2.

2. Nueva Regla 3.12 Modificada – Modificación de la Penalización de Acuerdo con la Reglas 19.3b (Alivio para Bola Injugable en *Búnker*) para Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad con Ruedas

Las limitaciones físicas aumentan las ocasiones donde es difícil o imposible para los jugadores, que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas, jugar una bola como reposa en un *Búnker*. Para hacer frente a esto, se incluye la Regla Modificada 3.12 en las Reglas de Golf Modificadas.

"3.12 Modificación de la Penalización de Acuerdo con la Regla 19.3b (Alivio para Bola Injugable en *Búnker*) para Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad con Ruedas

La Regla 19.3b se modifica en el sentido siguiente:

Cuando un jugador, que usa un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas, toma alivio de una bola injugable en *Búnker*, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás fuera del *Búnker* con un *Golpe* de penalización.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla Local: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a." (Añadido 01/2021)

3. Regla Local Modificada para Tomar Alivio los Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad con Ruedas

Proposito: El uso de algunos dispositivos de asistencia a la movilidad con ruedas, crea una situación en la que el *Stance* del jugador (según el lugar donde se encuentra inicialmente el dispositivo) no puede adoptarse de manera rápida y segura en relación al lugar donde la bola quedó en reposo.

Esta Regla Local, puede ser implementar por el *Comité* para ayudar a que un jugador que usa un dispositivo de movilidad con ruedas, no tenga que posicionar el dispositivo varias veces para lograr adoptar la posición deseada.

Esta Regla Local puede ser adoptada en cualquier lugar del *Campo*, incluyendo el *Green*, el *Área General*, las *Áreas de Penalización* y los *Búnkers*.

No es el propósito de esta Regla Local influir en la decisión que un jugador, que usa un dispositivo de movilidad con ruedas, debe tomar en relación con la seguridad (como colocar el dispositivo en un terreno inclinado). En tales situaciones, se pueden aplicar otras Reglas de alivio (como alivio por bola injugable según la Regla 19 o alivio de un *Área de Penalización* según la Regla 17).

Regla Local Modelo

"Antes de realizar un *Golpe* un jugador, que usa un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas, puede tomar alivio sin penalización colocando y jugando la bola original u otra bola desde esta *Área de Alivio*:

- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medida desde el Punto de Referencia: 15,24 centímetros (6 pulgadas) desde el punto de referencia, puede estar más cerca del *Hoyo*, pero con estas limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - Debe estar en la misma *Área del Campo* y
    - No debe estar en un área de césped cortada a la altura del fairway o menor a no ser que la bola original estuviese en reposo en una parte del *Área General* cortada a la altura del fairway o menor (esto significa, por ejemplo, que una bola en el rough no puede ser colocada en el fairway).

Al tomar alivio bajo esta Regla Local, el jugador está autorizado a colocar la bola más de una vez (tal como, por ejemplo, cuando en el primer intento de colocar una bola esta queda ligeramente atrasada en su *Stance*).

Excepción – No Se Permite el Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la Bola.

No hay alivio bajo esta Regla Local cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable (como, cuando la bola ha quedado en reposo en un arbusto y se encuentra en tal posición que el jugador sería incapaz de ejecutar un *Golpe*).

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla Local: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a." (Añadido 01/2021)

25.4k Modificación de la Regla 11.1b(2)

Para los jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad, la Regla 11.1b(2) se modifica en el sentido de que si la bola en movimiento de un jugador jugada desde un green accidentalmente golpea el dispositivo de asistencia a la movilidad, la bola deberá jugarse como repose.

25.4l Aplicación de la Regla 12.2b(1) al Utilizar un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad para Probar las Condiciones de la Arena en el Bunker

Según la Regla 12.2b (1), un jugador no debe "tocar deliberadamente la arena en un bunker con la mano, palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena y obtener información para el próximo golpe".

Esto se aplica al uso de un dispositivo de asistencia a la movilidad al probar intencionadamente la condición de la arena.

Pero el jugador puede tocar la arena con su dispositivo de asistencia a la movilidad por cualquier otro motivo, sin penalización.

25.4m Modificación del Alivio Lateral de un Área de Penalización Roja o por Bola Injugable para un Jugador que Utiliza un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad con Ruedas

Cuando un jugador con un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas toma alivio lateral para una bola en una área de penalización roja o por bola injugable, las Reglas 17.1d (3) y 19.2c se modifican para ampliar el tamaño del área de alivio permitida de dos palos de longitud a cuatro palos de longitud.

25.4n Modificación de la Penalización bajo la Regla 19.3b (Alivio de Bola Injugable en Bunker) para un Jugador que Utiliza un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad con Ruedas

Cuando un jugador con un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas toma alivio por bola injugable en un bunker, la Regla 19.3b se modifica para permitir al jugador tomar alivio en-línea-hacia-atrás fuera del bunker con **un golpe de penalización.**

25.5 Modificaciones Para Jugadores con Discapacidades Intelectuales

Propósito de la Regla

La Regla 25.5 permite a un jugador con una discapacidad intelectual ser ayudado tanto por un asistente como por un caddie al mismo tiempo, y aclara el papel de un supervisor, que no está asignado a un jugador determinado y que no puede dar consejo.

25.5a Ayuda o de un Asistente o de un Supervisor

El alcance de la ayuda que los jugadores con discapacidad intelectual pueden necesitar es diferente para cada persona.

El Comité puede facilitar o permitir un asistente o supervisor para ayudar a los jugadores con discapacidad intelectual:

- Un asistente ayuda a un jugador concreto en su juego y en la aplicación de las Reglas:
  - Un asistente tiene el mismo estatus bajo las Reglas que un caddie (ver Regla 10.3) pero con las restricciones descritas en la Regla 25.5c.
  - A los efectos de la Regla 10.2a (Consejo), un jugador puede pedir y recibir consejo tanto de su asistente como de su caddie, al mismo tiempo.
- Un supervisor es alguien designado por el Comité para ayudar a los jugadores con discapacidades intelectuales durante la competición:
  - El supervisor no está asignado a un jugador concreto, y su función consiste en ayudar a cualquier jugador con una discapacidad intelectual que lo necesite
  - Un supervisor es una influencia externa, a los efectos de las Reglas.
  - Un jugador no puede pedir o recibir consejo de un supervisor.

25.5b Un Jugador Puede Tener Un Solo Ayudante a la Vez.

Un jugador con una discapacidad intelectual solo puede tener un asistente a la vez.

Si un jugador tiene más de un asistente a la vez, el jugador incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo en el que haya ocurrido la infracción, de la misma forma prevista en la Regla 10.3a (I) (El Jugador Sólo Puede Tener un Caddie a la Vez)

25.5c Modificación de la Regla 10.3 (*Caddies*)

El asistente de un jugador con una capacidad intelectual diferente puede también hacer de *Caddie*, pero no está obligado a hacerlo.

El jugador puede tener un asistente y un *Caddie* al mismo tiempo, en cuyo caso:

- Ese asistente no puede llevar o manipular los palos del jugador, **excepto** en ayudar al jugador a tomar un *Stance* o alinearse antes de ejecutar un *Golpe* (si está autorizado por el *Comité*) o ayudándolo como cortesía, como está establecido en la definición de *Caddie*. Pero esto no modifica la Regla 10.2b(3) (No Colocar Ningún Objeto Para Ayudar a Tomar el *Stance* o Ejecutar un *Golpe*)
- Si ese asistente lleva o manipula los palos del jugador en infracción a esa Regla, el jugador tiene dos *Caddies* a la vez e incurre en la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* donde la infracción ocurrió (ver Regla 10.3a (1).

25.5d Modificación de la Regla 14.1b (Quien Puede Levantar la Bola)

Cuando la bola de un jugador reposa en el *Green*, la Regla 14.1b es modificada para que el asistente del jugador, además de su *Caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.

25.5e Jugadores con Discapacidades Intelectualres y Físicas

Para aquellos jugadores que tienen una discapacidad intelectual y física, se recomienda que el Comité adopte una combinación de las normas contenidas en la Regla 25 de manera que sean tratados ambos tipos de discapacidad.

25.6 Normas Generales para Todas las Clases de Discapacidad

25.6a Demora Irrazonable

Al aplicar a jugadores con capacidades diferentes la prohibición de la Regla 5.6a, sobre demora irrazonable:

- Cada *Comité* debería usar su discreción y establecer sus propios estándares razonables tomando en cuenta la dificultad del *Campo*, las condiciones climáticas (en vista del impacto que podrían tener en el uso de dispositivos de movilidad asistida), la naturaleza de la competición y el grado de las capacidades diferentes de los jugadores que compiten.
- Teniendo en cuenta estos factores, puede ser apropiado que los *Comités* usen una Interpretación más *Fuera de Límites*exible de lo que constituye una demora irrazonable.

25.6b Dropar

Al aplicar la Regla 14.3b (La Bola Debe *Dropar*se de Manera Correcta), debido a que las limitaciones físicas pueden dificultar o imposibilitar que los jugadores con ciertas capacidades diferentes sepan si han *dropeado* la bola desde la altura de la rodilla, el *Comité* debería aceptar el juicio razonable del jugador de que así lo ha hecho. Además, el *Comité* debe aceptar todos los esfuerzos razonables para dejar caer la bola desde la altura de la rodilla, teniendo en cuenta las limitaciones físicas del jugador.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5D (proporcionando más directrices sobre la Regla 25 y las competiciones que afectan a jugadores con discapacidad).


Puntos Generales
Golpe de Salida
Jugando
Alex Munro

PROCEDIMIENTOS DEL COMITÉ

PROCEDIMIENTOS DEL *COMITÉ*

Contenidos

I El *Comité* (Sección 1)

Sección 1 **El Rol del *Comité***

1A Juego en General

1B Competiciones

II Juego en General (Secciones 2-4)

Sección 2 **Marcación del *Campo* para Juego en General**

2A *Fuera de Límites*

(1) Guía General Para Determinar y *Marcar* Límites
(2) Marcando *Fuera de Límites* Interno

2B *Áreas de Salida*

2C *Áreas de Penalización*

(3) Decidiendo Cuándo *Marcar* Áreas que No Contienen Agua como *Áreas de Penalización*
(4) Cómo *Marcar* o Definir el Margen de un *Área de Penalización*
(5) Determinando Donde *Marcar* el Margen de un *Área de Penalización*
(6) Si *Marcar* un *Área de Penalización* Como Roja o Amarilla
(7) Cambio de Condición de un *Área de Penalización* entre Rojo y Amarillo
(8) Definiendo *Área de Penalización* como *Zona de Juego Prohibido*
(9) Cuerpo de Agua Contiguo al *Campo*

2F *Condiciones Anormales del Campo*

(10) Decidiendo Qué Áreas *Marcar* como Ter
(11) Cómo *Marcar* o Definir el Margen de Ter

2G *Zonas de Juego Prohibido*

(12) Qué Puede Ser Marcado como una *Zona de Juego Prohibido*
(13) Cómo *Marcar* una *Zona de Juego Prohibido*

2H *Objetos Integrantes*

2I Zonas de *Dropaje*

(14) Cuándo Utilizar Zonas de *Dropaje*
(15) Dónde Ubicar las Zonas de *Dropaje*

Sección 3 **Reglas Locales para Juego en General**

Sección 4 **Consideraciones Adicionales para Juego en General** **4A**

Ritmo de Juego y Código de Conducta

(16) Política de Ritmo de juego
(17) Política de Código de Conducta

4B Suspensión del Juego

4C Brindando Asistencia en Reglas

III Competiciones (Secciones 5-7)

Sección 5 **Antes de la Competición**

5A Condiciones de la Competición

(18) Elegibilidad
(19) Requisitos de Inscripción y Fechas
(20) Formato, Incluyendo Otorgamiento de Handicap
(21) Condiciones para Otras Modalidades de Juego
(22) Cuándo se Ha Entregado una *Tarjeta de Resultados*
(23) Cómo se Resolverán los Empates
(24) Cuándo es Final el Resultado de una Competición
(25) Cambiando las Condiciones de la Competición una Vez Que Ha Comenzado
(26) Anti-doping

5B Marcando el *Campo*

(27) *Fuera de Límites*
(28) *Áreas de Penalización*
(29) *Búnkers*
(30) *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes*
(31) *Zonas de Juego Prohibido*
(32) *Obstrucciones* Temporarias

5C Reglas Locales

5D Definiendo Áreas de Práctica

5E *Áreas de Salida* y Posiciones de los *Hoyos*

(33) Seleccionando *Áreas de Salida*
(34) Seleccionando las Posiciones de los *Hoyos*

5F Draw, Grupos y Horarios de Salida

(35) El Draw
(36) Horarios de Salida y Grupos de Juego
(37) *Marcador*es
(38) Zonas de Salida

5G Política de Ritmo de Juego

5H Política de Código de Conducta

(39) Estableciendo un Código de Conducta
(40) Determinando Penalizaciones por Infracciones al Código
(41) Ejemplo de Estructura de Penalización para un Código de Conducta
(42) Espíritu del Juego y Seria Inconducta

5I Información para Jugadores y *Árbitro*s

(43) Reglas Locales
(44) Hojas de Grupos o Draw
(45) Hojas de Posiciones de *Hoyos*
(46) Tarjetas de Resultado Incluyendo Índice de Distribución de *Golpes* de Handicap
(47) Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta
(48) Plan de Evacuación

Sección 6 **Durante la Competición**

6A Comienzo del Juego

(49) Mantenimiento del *Campo* Durante la *Vuelta*
(50) Estableciendo las Ubicaciones de los *Hoyos* y las *Áreas de Salida*

6C Dando Asistencia de Reglas a los Jugadores

(51) *Árbitro*s en *Match Play*

(52) *Árbitros* en *Juego por Golpes*
(53) Limitando el Rol de Miembros del *Comité*
(54) *Árbitro* Autoriza a Jugador a Infringir una Regla
(55) *Árbitro* Advierte a Jugador Sobre una Infracción de una Regla
(56) Desacuerdo con la Decisión del *Árbitro*
(57) Cómo Resolver Cuestiones de Hecho
(58) Estado Real del Match No Puede Ser Determinado
(59) Combinando *Match Play* y *Juego por Golpes*
(60) Tratamiento de Jugador que Procedió Según una Regla Inaplicable
(61) Tratamiento de Fallos Erróneos en *Match Play*
(62) Tratamiento de Fallos Erróneos en *Juego por Golpes*

6D Haciendo Cumplir el Ritmo de Juego

(63) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales
(64) Decidiendo Cuándo Suspender y Reanudar el Juego
(65) Reanudación del Juego
(66) Sobre si Cancelar una *Vuelta*
(67) Jugador se Niega a Comenzar o Levanta su Bola Debido a las Condiciones Climáticas
(68) Remoción de *Agua Temporal* o *Impedimentos Sueltos* Sobre el *Green*
(69) Match Iniciado en Desconocimiento que el *Campo* Está Cerrado
(70) *Match Play*
(71) *Juego por Golpes*

6G Haciendo los Cortes; Estableciendo los Draws; Creando Nuevos Grupos

(72) Hacer los Cortes y Crear Nuevos Grupos
(73) Tratamiento de los A*Bando*nos o las Descalificaciones en *Match Play*
(74) Tratamiento de los A*Bando*nos o las Descalificaciones en *Juego por Golpes*
(75) Clasificación para *Match Play*
(76) Incorrecta Aplicación del Handicap Afecta el Draw de *Match Play*

7A Resolviendo Empates en *Juego por Golpes*

(77) Descalificación o Concesión de Derrota en Desempate *Juego por Golpes*
(78) Algunos Jugadores No Completan el Desempate *Juego por Golpes*

7B Finalizando los Resultados

7C Entregando Premios

7D Cuestiones de Reglas o de Registración de Resultados Surgidas Después de la Competición

IV Modelos de Reglas Locales y Otras Formas de Juego (Secciones 8-9)

Sección 8 **Modelos de Reglas Locales**

8A *Fuera de Límites* y Límites del *Campo*

8B *Áreas de Penalización*

8C *Búnkers*

8D *Green*

8E Procedimientos de Alivio Especiales

8F *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes*

8G Restricciones al Uso de *Equipamiento* Específico

8H Definiendo Quién Puede Ayudar o Dar *Consejo* a los Jugadores

8I Definiendo Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar

8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones de Juego

8K Políticas de Ritmo de Juego

8L Reglas Locales No Autorizadas

Sección 9 **Otras Formas de Juego**

9A *Stableford* Modificado

9B *Green*somes

9C Scramble

9D Mejores Dos de Cuatro Resultados Cuentan



I

EL COMITÉ

I EL *COMITÉ*

1 La Función del *Comité*

Las Reglas de Golf definen al *Comité* como la persona o grupo a cargo de una competición o del *Campo* El *Comité* es esencial para el adecuado juego del deporte Los *Comité*s tienen la responsabilidad de gestionar el *Campo* en el día a día o durante una competición específica y siempre deberían actuar de manera tal que apoyen las Reglas de Golf Esta sección de la Guía Oficial de las Reglas de Golf proporciona orientación a los *Comité*s para cumplir con su función

Mientras muchas de las responsabilidades de un *Comité* son específicas al llevar adelante competiciones organizadas, una parte importante de los deberes del *Comité* se relaciona con su responsabilidad por el *Campo* durante el juego en general o diario

Organización de una Competición

- Condiciones de la Competición
- Marcaje del *Campo* y Reglas Locales
- Reglas Locales
- Set-Up del *Campo*
- Ritmo de Juego
- Suspensión del Juego
- Inicio del juego y recepción de tarjetas
- Arbitraje

NOTAS: ¿Qué es lo que implica gestionar una competición?

Lo primero de todo, las Reglas de golf requieren que haya un *Comité* - El *Comité* es el que tiene a su cargo la competición. Esto hace que el *Comité* sea realmente el responsable de todos los aspectos relacionados con la gestión de la competición, lo cual incluye lo siguiente:

- Condiciones de la Competición
- Marcaje del *Campo* y Reglas Locales
- Set-Up del *Campo*
- Ritmo de juego
- Suspensión del Juego
- Hora de comienzo y recogida de tarjetas
- Reglas y arbitraje

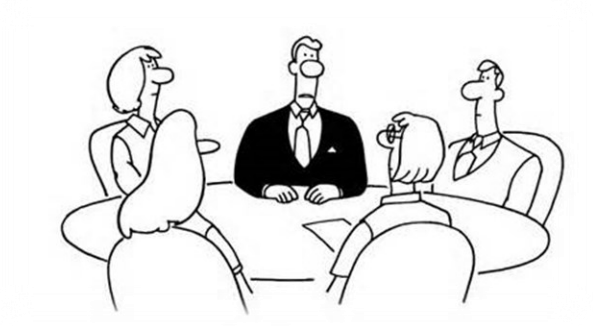
Tocando estas áreas nos introducimos en el foco central del nivel 3 de R&A relativo a la Administración de Torneos y Seminario para *Árbitro*s

Referirse a la publicación de Procedimientos del *Comité*

El *Comité*

¿Qué cualidades se necesitan?

- Conocimiento de las Reglas
- Entusiasmo
- Y sobre todo paciencia



Que susto! ¡Estuvimos muy cerca de decidir algo!

El *Comité*

- Gente importante; a menudo personas desconocidas para los jugadores
- La mayoría son miembros del *Comité* (o *Árbitros*) porque ellos desean aportar sus conocimientos, son personas que hacen su papel voluntariamente.
- El Golf los necesita.
- Les ayuda el tener estas Características: conocimiento de las Reglas, entusiasmo y paciencia!!

Otros factores a considerar:

- Tiempo libre (puede necesitarse mucho tiempo)
- Buena habilidad para la organización
- Buenas habilidades para las relaciones públicas
- A los jugadores de golf les gusta reclamar y es normalmente el *Comité* el que recibe todas reclamaciones!

1A Juego en General

Aún cuando no tenga lugar una competición, es importante que el *Comité* se asegure que las Reglas de Golf pueden ser cumplidas por los jugadores durante el juego de una vuelta casual o durante el juego de competiciones Este tipo de juego es llamado juego en general en los Procedimientos del *Comité* Durante el juego en general, la estructura del *Comité* es generalmente más informal que en competiciones y en muchos casos las responsabilidades del *Comité* son delegadas o llevadas a cabo por uno o más representantes del *Campo*, como el profesional del club, el gerente u otro empleado del *Campo*. Los deberes de este *Comité* incluyen:

- Asegurar que el *Campo* esté marcado adecuadamente (Sección 2)
- Establecer Reglas Locales para el juego en general (Sección 3),
- Establecer y aplicar normas de Ritmo de Juego y Código de Conducta (Sección 4A),
- Considerar cuando suspender el juego por malas condiciones meteorológicas u otras condiciones (Sección 4B), y
- Proporcionar apoyo sobre Reglas a los jugadores cuando tengan dudas respecto al juego en general (Sección 4C)

1B Competiciones

Cuando un *Comité* se encuentra a cargo de una competición, tiene responsabilidades antes, durante y después del juego para asegurar que la competición se lleve a cabo de manera fluida bajo las Reglas de Golf

Los recursos disponibles para el *Comité* variarán dependiendo del *Campo* o el nivel de la competición que se lleve a cabo, por lo tanto, el *Comité* puede no estar en condiciones de llevar a cabo cada práctica recomendada. De ser así, el *Comité* necesitará decidir sus prioridades para cada competición

El período previo a la competición es posiblemente el más importante para asegurar el buen funcionamiento de la competición Los deberes del *Comité* durante este período pueden incluir:

- Establecer las Condiciones de la Competición (Sección 5A),
- Revisar y ajustar el Marcaje del *Campo* (Sección 5B),
- Revisar las Reglas Locales y establecer cualquier Regla Local adicional (Sección 5C),
- Definir si y cuándo los jugadores pueden practicar el *Campo* (Sección 5D),
- Determinar las *Áreas de Salida* y posiciones de los *Hoyos* que se utilizarán (Sección 5E),
- Establecer y publicar el sorteo para *Match Play* (*Juego por Hoyos*) o los grupos para Stroke Play (*Juego por Golpes*) y los horarios de salida (Sección 5F),
- Definir el Ritmo de Juego y el Código de Conducta (Sección 5G y 5H), y
- Preparar el material para los jugadores y *Árbitros* (Sección 5I)

Una vez que ha comenzado la competición, el *Comité* es responsable de asegurar que los jugadores tengan la información necesaria para jugar según las Reglas y asistirlos en la aplicación de las Reglas:

- Proporcionar información a los jugadores para que estén al tanto las Reglas Locales, Ritmo de Juego o Código de Conducta vigentes, así como también cualquier otra información relevante como qué *Área de Salida* utilizar y donde están colocados los *Hoyos* (Sección 6A),
- Comenzar los matches y grupos en hora (Sección 6A),
- Asegurar que el *Campo* esté preparado, marcado y conservado adecuadamente (Sección 6B),
- Asistir a los jugadores en Reglas (Sección 6C),
- Hacer cumplir el Ritmo de Juego (Sección 6D),

- Suspender el juego debido a las condiciones meteorológicas u otras condiciones y luego determinar cuándo se debe reanudarlo (Sección 6E),
- Proporcionar un espacio donde los jugadores informen los resultados de un match o entreguen sus tarjetas de resultados en Stroke Play (*Juego por Golpes*) (Sección 6F),
- Validar todos los resultados de la vuelta en el Stroke Play (*Juego por Golpes*) (Sección 6F), y,
- Establecer y publicar los grupos y horarios de salida para los jugadores, si hay vueltas adicionales que no se habían publicado Anteriormente (Sección 6G)

Una vez que el juego se ha completado los deberes del *Comité* incluyen:

- Resolver desempates en Stroke Play (*Juego por Golpes*) (Sección 7A),
- Confirmar el resultado final y cerrar la competición (Sección 7B),
- Entregar los premios (Sección 7C), y
- Abordar cualquier problema que surja después de que la competición se ha cerrado (sección 7D)



II

JUEGO EN GENERAL

II JUEGO EN GENERAL

2 Marcaje del Campo para Juego en General

El marcaje del *Campo* y el mantenimiento del mismo a medida que sea necesario es una tarea continua de la cual es responsable el *Comité*.

Un *Campo* bien marcado permite al jugador jugar bajo las Reglas y ayuda a eliminar confusiones para los jugadores, por ejemplo, un jugador podría no saber cómo proceder si un estanque (*Área de Penalización*) no está marcado o si no le es posible determinar si una bola se encuentra dentro o *Fuera de Límites*.

2A *Fuera de Límites*

Es importante para el *Comité* marcar debidamente los límites y mantener el marcaje para que si un jugador golpea una bola cerca de un fuera de límite sea capaz de determinar si su bola está dentro o *Fuera de Límites*.

(1) Guía General Para Determinar y *Marcar* Límites

El *Comité* puede marcar el límite del *Campo* de muchas formas Estacas o líneas pintadas pueden ser colocadas por el *Comité* Vallas o muros existentes pueden ser utilizados para definir límites, así como también puede ser utilizado el margen de otras estructuras permanentes como caminos o edificaciones

Al determinar y marcar los límites del *Campo* hay un número de puntos a considerar por el *Comité*:

a. Propiedades que Rodean el *Campo*

- Donde propiedades privadas y caminos públicos rodean el *Campo*, es muy recomendable que el *Comité* marque estas áreas como *Fuera de Límites* A menudo estas propiedades tendrán muros o vallas que pueden ser utilizadas como el límite del *Campo* Cuando estas existen generalmente no hay necesidad de mover el límite hacía dentro colocando estacas. Pero el *Comité* puede querer mover el límite hacía adentro (por ejemplo, usando estacas) para proporcionar protección adicional a las propiedades contiguas
- No hay ningún requisito para que un *Campo* tenga límites, pero es aconsejable para prevenir que se juegue desde propiedades que no pertenecen al *Campo* Pero puede haber lugares donde se encuentran amplias áreas abiertas bordeando los límites de la propiedad donde no habría objeción en que los jugadores jueguen En este caso no es necesario que se coloquen estacas o definir el límite
- Donde existe un muro o valla que se utiliza para definir el límite, el objeto completo será un *Objeto de Límites* del cual no se permitirá el alivio sin penalización

b. Uso de estacas

- Las estacas de límites deberían ser blancas, aunque otro color puede ser usado
- Puede que haya estacas de otro color ya colocadas o puede que el *Comité* tenga algún motivo para utilizar un color diferente para distinguirlas de algún otro objeto en el *Campo* Cuando este es el caso, el *Comité* debería notificar a los jugadores en la *Tarjeta de Resultados*, un tablón de anuncios en la casa club, en la hoja de Reglas Locales o por algún otro medio El *Comité* debería evitar el uso de estacas rojas o amarillas al marcar un límite para no causar confusión con *Áreas de Penalización*
- La distancia entre estacas puede variar, pero idealmente debería ser posible ver la base de una estaca desde la siguiente, para determinar si una bola se encuentra *Fuera de Límites* Es importante comprobar que arbustos, árboles o similares no oculten las estacas o hagan difícil ver entre una y otra En general las estacas deberían estar separadas no más de 30 pasos para permitir a los jugadores que vean fácilmente entre ellas

c. Uso de Líneas Pintadas

- La línea pintada usada para definir el límite, debería ser blanca, aunque puede ser utilizado otro color El *Comité* debería evitar el uso de líneas rojas o amarillas al marcar un límite para evitar confusión con *Áreas de Penalización*
- Cuando el límite está definido por una línea pintada en el suelo, el *Comité* puede también colocar estacas para hacer visible el límite a la distancia Se debe dejar claro que la línea define el límite mientras que las estacas están colocadas para mostrar a los jugadores donde se encuentra el límite Estas estacas no definen el límite, pero son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalización a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo A-5)
- Puede haber veces en las cuales el *Comité* no desea pintar una línea blanca en un camino o pavimento En este caso, la manera menos intrusiva de marcar el límite puede ser pintar una serie de puntos blancos en el suelo Cuando se hace esto, se deberían utilizar las Reglas Locales para avisar a los jugadores sobre la manera en que está marcado el límite (ver Regla Local Modelo A-1)

d. Otras Maneras de *Marcar* el *Fuera de Límites*

- Donde un límite está definido por un muro, margen de un camino o cualquier otra cosa que no sean estacas, vallas, o líneas, el *Comité* necesita aclarar donde está el margen del límite. Por ejemplo, cuando se usa un muro para definir el límite, el *Comité* debería especificar si el borde interno del muro define el límite o si una bola está *Fuera de Límites* sólo cuando está más allá del muro (ver Regla Local Modelo A-2)
- Un límite puede estar definido por una zanja, estando la bola *Fuera de Límites* cuando se encuentra dentro o más allá de la zanja Pueden utilizarse estacas para resaltar una zanja de límites Estas estacas son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalización a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo A-5)



e. Otras Consideraciones

- Ciertos sitios como áreas de mantenimiento, Casa Club y áreas de práctica pueden estar marcados o definidos por una Regla Local como *Fuera de Límites* aun cuando se encuentren dentro de la propiedad del *Campo* (ver Regla Local Modelo A-1)
- Las Reglas no contemplan que un área tenga más de un estado durante el juego de un *Hoyo*, y por lo tanto un área no debe estar marcada como *Fuera de Límites* para ciertos *Golpes*, o *Golpes* ejecutados desde ciertas áreas como el *Área de Salida*.
- Las Reglas se aplican al área donde una bola reposa después de un *Golpe* y no al área por donde atravesó al estar en movimiento; los *Comité*s no están autorizados a tener una Regla Local que indique que una bola que fue jugada por encima de un área específica está *Fuera de Límites* aun cuando no termine descansando en dicha área.

(2) Marcar *Fuera de Límites* Interno

Para mantener las Características de un *Hoyo* o proteger a los jugadores de los *Hoyos* contiguos, el *Comité* puede establecer límites entre dos *Hoyos* Si el límite interno no está conectado a otros límites del *Campo*, es importante marcar donde el límite comienza y termina Se recomienda colocar dos estacas juntas y en un ángulo que indique que el límite se extiende indefinidamente en la dirección deseada

El límite interno puede utilizarse para el juego de un sólo *Hoyo* o para más *Hoyos* El *Hoyo* u *Hoyos* para los que se utilice el *Fuera de Límites* interno y la condición de las estacas durante el juego de los *Hoyos* donde no es utilizado el límite deben ser aclarados a través de una Regla Local (ver Regla Local Modelo A-4)

NOTAS: Limites del *Campo*

- Los límites del *Campo* pueden ser definidos de varias maneras: estacas, líneas, muros, vallas.
- Se deben utilizar las Reglas Locales para aclarar el marcaje del *Campo*, P.e. Mas allá de cualquier muro, sobre o más allá del camino detrás del *Green* del *Hoyo* 18, etc.

Nota: Si hay estacas para indicar lugares determinados y pueden ser quitadas, conviene *Marcar* con pintura blanca o un pequeño circulo alrededor de la estaca para que pueda ser repuesta exactamente en el mismo punto.

2B *Áreas de Salida*

El *Comité* siempre debería intentar colocar las marcas de salida lo suficientemente adelante como para que los jugadores puedan utilizar totalmente la longitud de dos palos permitida.

No hay restricciones en el ancho de un *Área de Salida*, pero es buena práctica colocar las dos marcas de salida separadas entre 5 a 7 pasos Colocarlas más separadas hace más difícil que un jugador determine si una bola fue colocada dentro del *Área de Salida* y puede resultar en un espacio más grande cubierto de chuletas en los *Hoyos* par 3

Como guía sobre donde pueden estar colocadas las marcas de salida, para que los resultados cuenten para fines de hándicap, consulte las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicaps de la RFEG.

2C *Áreas de Penalización*

Las *Áreas de Penalización* son *Áreas del Campo* de las cuales se permite al jugador tomar alivio con un *Golpe* de penalización en un punto fuera del *Área de Penalización* que potencialmente está a una significativa distancia de donde su bola pudo haber estado reposando Como está provisto en la definición de "*Área de Penalización*", las áreas que contienen agua tales como lagos, arroyos, ríos o estanques son *Áreas de Penalización* y deberían estar marcadas como tales

El *Comité* puede marcar otras partes del *Campo* como *Áreas de Penalización* Entre los motivos que el *Comité* puede elegir para marcar otras partes y Características del *Campo* están:

- Proporcionar una alternativa al procedimiento de *Golpe* y distancia bajo la Regla 18 1 cuando la probabilidad de que una bola que está en el área casi siempre estará perdida, por ejemplo, en un área de vegetación densa
- Proporcionar una alternativa al procedimiento de *Golpe* y distancia bajo la Regla 19 2 (Bola Injugable) cuando es probable que tomar alivio en relación a la posición donde reposa la bola no proporcione ningún alivio efectivo según las opciones disponibles en las Reglas 19 2b y 19 2c, por ejemplo, un área de roca volcánica o desértica.

(1) Decidir Cuándo *Marcar* Área que No Contiene Agua como *Área de Penalización*

El *Comité* debería tomar los siguientes puntos en consideración antes de decidir marcar un área que no contiene agua como un *Área de Penalización*:

- El hecho de marcar una zona difícil como *Área de Penalización*, lo que podría ayudar a mejorar el ritmo de juego, no significa que el *Comité* se deba sentir obligado a hacerlo Hay muchas otras consideraciones a tener en cuenta, como mantener la dificultad del *Hoyo*, la integridad del diseño original del arquitecto y proporcionar resultados razonablemente consistentes para bolas golpeadas a zonas similares a través del *Campo*. Por ejemplo, si la zona de vegetación espesa que rodea la calle de un *Hoyo* ha sido marcada como un *Área de Penalización*, el *Comité* debería considerar tratar zonas similares de otros *Hoyos* de la misma manera
- El *Comité* debería considerar que un jugador que pierde su bola fuera de un *Área de Penalización* tendrá una penalización mayor que otro jugador cuya bola se pierda en un *Área de Penalización* Si hay áreas de rough tupido cerca del margen de un *Área de Penalización* donde la bola se puede perder, el *Comité* debería considerar incluir dicha zona en el *Área de Penalización*.
- El *Comité* debería recordar que un jugador cuya bola reposa en un *Área de Penalización* no podrá utilizar las opciones de bola injugable de la Regla 19 Haciendo que el jugador vuelva al lugar donde la bola cruzó por última vez el margen para tomar alivio en vez de tener la opción de *Dropar* la bola dentro de la longitud de dos palos de donde la bola fue encontrada puede ser una significativa desventaja para el jugador y podría influir negativamente en el ritmo de juego.
- El *Comité* no debería definir áreas arenosas que normalmente serían *Búnkers* como *Áreas de Penalización* Puede haber zonas donde la arena discurre naturalmente al *Área de Penalización* como una playa En este caso el margen del *Área de Penalización* y el *Búnker* podrían estar inmediatamente contiguos con una porción de la arena dentro del *Área de Penalización*.
- El *Comité* no debería definir propiedades que bordean el *Campo* como *Áreas de Penalización*, donde las propiedades estarían normalmente marcadas como *Fuera de Límites*
- Si un *Comité* está considerando marcar una zona de *Fuera de Límites* como *Área de Penalización* para colaborar con el ritmo de juego, como una alternativa el *Comité* puede decidir utilizar la Regla Local otorgando una alternativa al alivio de *Golpe* y distancia que se encuentra en el Regla Local Modelo E-5 Mientras esto resulta en dos *Golpes* de penalización para el jugador, también le otorga la oportunidad al jugador de moverse hacia la calle lo cual podría no ser una opción si el área estuviera marcada como *Área de Penalización*
- Cuando *Áreas de Penalización* son añadidas o quitadas, el *Comité* debe consultar las reglas o recomendaciones que se encuentran dentro del Sistema de Hándicap de la RFEG para determinar si el cambio tendría impacto en la Valoración del *Campo*.

(2) Cómo *Marcar* o Definir el Margen de un *Área de Penalización*

Al tomar alivio de un *Área de Penalización*, un jugador normalmente necesitará saber el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* y si el *Área de Penalización* se encuentra marcada como roja o amarilla en ese punto

- Se recomienda que el *Comité* marque los márgenes de las *Áreas de Penalización* usando pintura y/o estacas para que no haya dudas para los jugadores
- Donde las líneas son utilizadas para definir el margen de un *Área de Penalización* y las estacas son utilizadas para identificar las *Áreas de Penalización*, es decisión del *Comité* si las estacas deberían

ser colocadas sobre la línea o justo fuera del margen del *Área de Penalización* Colocar las estacas justo fuera de la línea pintada asegura que los jugadores están autorizados a alivio sin penalización del agujero hecho por la estaca si la estaca se ha caído o ha sido quitada y la bola termina reposando en el agujero

- Un *Comité* puede definir el margen de un *Área de Penalización* detallándolo claramente por escrito, pero debería hacerlo únicamente si hay poca o ninguna duda sobre donde estaría el margen. Por ejemplo, donde hay grandes zonas de lava o desierto que serían tratadas como *Áreas de Penalización* y el borde entre estas áreas y las áreas de juego preferidas está bien definido, el *Comité* podría definir como el margen del *Área de Penalización* al borde de la cama de lava o un desierto.

(3) Determinar Dónde *Marcar* el Margen de un *Área de Penalización*

Es importante marcar claramente el margen de un *Área de Penalización* para permitir que los jugadores tomen alivio El *Comité* debería considerar lo siguiente al determinar donde marcar el margen de un *Área de Penalización*:

- Líneas y estacas definiendo el margen de un *Área de Penalización* se deberían colocar lo más cerca posible a lo largo de los límites naturales de un *Área de Penalización*, por ejemplo, donde el terreno rompe hacia abajo formando la depresión que contiene el agua Esto asegurará que los jugadores no estén forzados a estar de pie con la bola significativamente por arriba o por debajo de sus pies, o en el agua después de tomar alivio. Se debería considerar tanto a los jugadores diestros como a los zurdos
- Cuando un *Área de Penalización* está bordeada por partes del *Área General* donde la bola se puede perder, podría afectar la posibilidad del jugador para establecer si es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola se encuentra en el *Área de Penalización* y por lo tanto el jugador no podría tomar alivio del *Área de Penalización* usando la Regla 17 Por este motivo, el *Comité* puede decidir extender el margen del *Área de Penalización* fuera de los márgenes naturales normales e incluir otras zonas donde podría ser difícil encontrar una bola
- El *Comité* debería considerar que el jugador no puede tomar alivio sin penalización de *Condiciones Anormales del Campo* cuando su bola se encuentra en un *Área de Penalización* Por ejemplo, si se encuentra una *Obstrucción Inamovible* como un camino para coches de golf motorizados o un aspersor cerca de una zona que el *Comité* está considerando marcarla como *Área de Penalización*, el *Comité* puede querer mantener la *Obstrucción* fuera del *Área de Penalización* para que un jugador tenga derecho a alivio sin penalización.

(4) Si *Marcar* un *Área de Penalización* Como Roja o Amarilla

La mayoría de las *Áreas de Penalización* deberían estar marcadas rojas para brindarle a los jugadores la opción adicional de alivio Lateral (ver Regla 17 1d(3)) Sin embargo, donde una parte del desafío de un *Hoyo* es sobrevolar un *Área de Penalización* como un arroyo que cruza frente al *Green* y existe una buena probabilidad de que una bola que sobrevuela el arroyo pueda volver a caer en él, el *Comité* puede decidir marcar el *Área de Penalización* como amarilla Esto asegura que una bola que cae en el lado opuesto del *Área de Penalización* antes de rodar y caer dentro del *Área de Penalización* no puede ser dropada en el lado opuesto bajo la opción de alivio Lateral Cuando un *Área de Penalización* está marcada amarilla, el *Comité* debería comprobar que el jugador siempre podrá *Dropar* en línea hacia atrás según la Regla 17 1d(2) o considerar agregar una zona de *Dropaje* para el *Área de Penalización* de manera que el jugador

tenga una opción además del alivio de *Golpe* y distancia Un *Comité* no tiene que marcar algunas *Áreas de Penalización* como amarillas Para simplificar, un *Comité* puede decidir marcar todas las *Áreas de Penalización* rojas para que no haya confusión para los jugadores sobre que opciones de alivio tienen disponibles.

(5) Cambio de Condición de un *Área de Penalización* entre Rojo y Amarillo

El *Comité* puede desear marcar parte de un *Área de Penalización* roja y otra zona de la misma área como amarilla El *Comité* debería determinar el mejor punto para hacer está transición para asegurarse que dondequiera que una bola entre a un *Área de Penalización* amarilla, el jugador siempre pueda *Dropar* en línea hacia atrás bajo la Regla 17 1d(2).

Se debería recordar que las opciones de alivio del jugador se basan en el sitio por donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* y no donde la misma reposa en el *Área de Penalización* En el punto donde cambia el margen del *Área de Penalización*, se recomienda colocar una estaca roja y otra amarilla juntas para dejar en claro donde cambia la condición del *Área de Penalización*

a. Condición de un Área de Penalización Varía Dependiendo del Área de Salida Utilizada

Donde sobrevolar un *Área de Penalización*, como un estanque en un par 3, es parte del desafío del *Hoyo* desde el *Área de Salida* atrasada, pero no lo es desde el *Área de Salida* de más adelante, el *Comité* puede decidir definirlo con estacas o líneas amarillas y utilizar una Regla Local al efecto de que el área sea un *Área de Penalización* roja cuando es jugado desde el *Área de Salida* adelantada

b.Condición de un Área de Penalización Puede Variar Entre Hoyos

Cuando un *Área de Penalización* potencialmente está en juego para más de un *Hoyo*, el *Comité* puede elegir definirla como *Área de Penalización* amarilla durante el juego de un *Hoyo* y como *Área de Penalización* roja durante el juego de otro *Hoyo* En este caso, el *Área de Penalización* debería marcarse en amarillo y usar una Regla Local para clarificar que es tratada como roja durante el juego del *Hoyo* pertinente (ver Regla Local Modelo B-1).

c. Condición de Margen de Área de Penalización No Debe Cambiar Durante el Juego de un Hoyo

Mientras que un *Área de Penalización* puede ser jugada como amarilla para los jugadores que juegan desde un *Área de Salida* y roja desde otra *Área de Salida*, el *Área de Penalización* no debería ser definida de tal manera que un sector específico del margen del *Área de Penalización* sea roja para un *Golpe* ejecutado desde una ubicación pero que sea amarilla para un *Golpe* ejecutado desde otro sitio por el mismo jugador Por ejemplo, sería inapropiado y confuso decir que el margen del *Área de Penalización* del lado del *Green* es amarillo para un *Golpe* ejecutado desde el lado de la calle pero es rojo para un *Golpe* ejecutado desde el lado del *Green*.

(6) Definiendo *Área de Penalización* como Zona de Juego Prohibido

El *Comité* puede decidir definir toda o parte de un *Área de Penalización* como una zona de juego prohibido Ver sección 2G para más información sobre cuando marcar un *Área de Penalización* como una zona de juego prohibido.

7) Masa de Agua Contigua al *Campo*

Donde una masa de agua como un estanque, lago, mar u océano bordea el *Campo*, está permitido marcar dicha área como *Área de Penalización* en vez de marcarla como *Fuera de Límites* La frase "en el *Campo*" en la definición de "*Área de Penalización*" no significa en la propiedad del *Campo*; más bien se refiere a cualquier área no definida por el *Comité* como *Fuera de Límites*

- Cuando es posible que una bola finalice en el terreno al otro lado de un cuerpo de agua, pero es impracticable para el *Comité* definir el margen opuesto, el *Comité* puede adoptar una Regla Local estableciendo que cuando un *Área de Penalización* está marcada de un solo lado es tratada como si se extendiera al infinito En consecuencia, todo el terreno y agua más allá del margen definido del *Área de Penalización* se encuentra en el *Área de Penalización* (ver Regla Local Modelo B-1)
- Cuando un *Área de Penalización* está delimitada por un *Fuera de Límites* en un lado de tal manera que el margen del *Área de Penalización* y del *Fuera de Límites* coinciden, el *Comité* puede utilizar una Regla Local para permitir al jugador tomar alivio en el lado opuesto del *Área de Penalización* a donde la bola cruzó por última vez el margen (ver Regla Local Modelo B-2) y una Regla Local adicional para que no sea necesario marcar ese margen del *Área de Penalización* (ver Regla Local Modelo B-1).



NOTAS: ***Área de Penalización***

- Cuando hay estacas y líneas, las estacas identifican el *Área de Penalización* y la línea define el margen.
- El marcaje del *Área de Penalización* debería estar señalado donde el terreno se empieza a inclinar hacia abajo y forma la depresión natural
- Es recomendable que las estacas sean movibles, por ser más fácil y rápido el poderlas mover
- Si fueran inamovibles no podrías tener alivio por interferencia cuando la bola está en el *Área de Penalización*.
- También es recomendable colocarlas fuera del *Área de Penalización* porque(i) está más claro para el jugador las pueden mover y (ii) el agujero que queda al quitarlas es un *Hoyo* hecho por un cuidador del *Campo* y el jugador se puede aliviar sin penalización
- Se recomienda incluir puentes en los márgenes del *Área de Penalización,* pero sin hacer grandes desvíos en el marcaje para acomodarlos (la foto no es buen ejemplo)

2D *Búnkers*

Normalmente no es necesario marcar el margen de los *Búnkers*, pero puede haber situaciones en las cuales los márgenes de los *Búnkers* son difíciles de determinar El *Comité* debería marcar los márgenes con estacas o líneas pintadas o definir el margen por escrito en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo C-1)

Ubicación de Rastrillos

No hay una respuesta perfecta para la ubicación de los rastrillos y es una cuestión de cada *Comité* decidir si los rastrillos se colocan dentro o fuera de los *Búnkers* Se puede argumentar que es más factible que una bola sea desviada hacia o mantenida fuera de un *Búnker* si el rastrillo se coloca fuera del *Búnker* También se podría argumentar que si el rastrillo se encuentra dentro del *Búnker* es menos probable que la bola sea desviada fuera del *Búnker*

Sin embargo, en la práctica, los jugadores que dejan los rastrillos dentro del *Búnker* frecuentemente lo hacen del lado que tiende a frenar que una bola ruede hacia la parte plana del *Búnker* resultando en un *Golpe* mucho más difícil que el que hubieran tenido siendo este el caso Cuando la bola reposa en o se apoya en un rastrillo en el *Búnker*, el jugador debe proceder bajo la Regla 15 2, y podría no ser posible reponer la bola en el mismo punto o encontrar un punto en el *Búnker* que no esté más cerca del *Hoyo* Si los rastrillos se colocan en el centro del *Búnker* la única manera de hacerlo es arrojarlos hacia el *Búnker* y esto causa hundimientos en la arena Además, si un rastrillo se encuentra en el centro de un *Búnker* grande o bien no se utiliza o el jugador está obligado a rastrillar una amplia zona del *Búnker* al buscar el rastrillo, resultando en una demora innecesaria

Por lo tanto, después de considerar todos estos aspectos y si bien se reconoce que la ubicación de los rastrillos es a discreción del *Comité*, se recomienda dejar los rastrillos fuera de los *Búnkers* en zonas donde sea poco probable que afecten el movimiento de la bola

Sin embargo, un *Comité* puede decidir colocar los rastrillos dentro de los *Búnkers* para facilitar al equipo de mantenimiento la siega de la calle y alrededores del *Búnker*.

2E *Greens*

Normalmente no es necesario marcar el margen de los *Green*s, pero puede haber ocasiones en las que podría ser difícil determinar el margen del *Green* debido a que las áreas circundantes se encuentran cortadas a una altura similar Cuando éste es el caso, el *Comité* puede pintar pequeños puntos para definir el margen del *Green*

La condición de estos puntos debe ser aclarada por una Regla Local (ver Regla Local Modelo D-1).

2F *Condiciones Anormales del Campo*

Mientras que las *Obstrucciones Inamovibles* raramente necesitan ser marcadas de alguna manera, es recomendable que el *Comité* marque áreas de ter claramente.

(1) Decidir Qué Áreas Marcar Como *Terreno en Reparación*

En general, cuando las condiciones del terreno son anormales al *Campo* o si es irrazonable exigir que un jugador juegue de un área determinada, ésta debería ser marcada como *Terreno en Reparación.*

Antes de marcar cualquier área como *Terreno en Reparación*, el *Comité* debe revisar el *Campo* completo para evaluar qué tipo de áreas son anormales al *Campo* en su estado actual También se debe tomar en consideración la ubicación de cualquier área que pudiera requerir ser marcada.

- Áreas que se encuentran en o cerca de una calle normalmente deberían ser marcadas si el *Comité* considera que el daño al área es anormal
    - Si las calles del *Campo* se encuentran generalmente en buena condición, sería apropiado marcar una única zona sin césped como *Terreno en Reparación*
    - Cuando las condiciones son tales que se encuentran amplias áreas sin césped, tendría sentido no marcar o declarar todas ellas como g, pero sólo marcar las zonas donde se le dificultaría al jugador golpear la bola, como una zona muy dañada o con surcos
- Cuanto más lejos se encuentre el área de la calle es menos apropiado que se deba marcar como *Terreno en Reparación* Áreas que se encuentran bien lejos de la calle o muy cortas de la zona de caída de bolas solo deben ser marcadas si el daño es muy severo
- Si dos áreas de *Terreno en Reparación* se encuentran muy cerca una de la otra, de tal forma que un jugador al tomar alivio de una de ellas puede *Dropar* en una posición donde habría interferencia por la otra, sería aconsejable marcar todo en una única área de *Terreno en Reparación*.

(2) Cómo *Marcar* o Definir el Margen de *Terreno en Reparación*

Es recomendable que el *Comité* identifique el *Terreno en Reparación* usando pintura, estacas o de alguna otra manera clara de definirlo, para que no haya duda de dónde está el margen de este

- No hay un color específico de estacas o líneas usado para marcar Terrenos en reparación, pero comúnmente son utilizadas estacas o líneas blancas o azules Estacas o líneas amarillas y rojas no deberían ser utilizadas para no generar confusión con *Áreas de Penalización* La forma en que se marcan los Terrenos en reparación debería estar escrita en las Reglas Locales
- Cuando un *Terreno en Reparación* de encuentra cerca de una *Obstrucción Inamovible*, es una buena práctica unificar las áreas para permitir tomar alivio de ambas condiciones en un sólo paso Esto se puede hacer utilizando líneas de pintura que conecten el *Terreno en Reparación* a la *Obstrucción Inamovible* También se debería aclarar en la Regla Local que cualquier área conectada con una línea pintada a una *Obstrucción Inamovible* es una única *Condición Anormal del Campo* (Regla Local Modelo F-3)
- Un *Comité* puede definir el margen del *Terreno en Reparación* describiéndolo, pero sólo si hubiera una pequeña o ninguna duda sobre que constituye el área o sus márgenes

- Un ejemplo donde es posible describir el daño, y el *Comité* está justificado en declarar cualquier área como *Terreno en Reparación* sin marcarla, es donde ha habido un daño significativo por huellas de pezuñas de *Animales* (ver Regla Local Modelo F-13)
- En otras ocasiones no es apropiado hacer una declaración general. Por ejemplo, no es apropiado que todos los surcos realizados por vehículos de mantenimiento sean declarados como *Terreno en Reparación* por Regla Local ya que es probable que mucha de la Alteración sea menor y el alivio sin penalización no esté justificado En cambio, los surcos profundos deberían ser marcados con líneas o estacas para evitar cualquier duda sobre cuando un jugador tiene derecho a alivio

NOTAS: *Condición Anormal del Campos* (*Terreno en Reparación*, *Agua Temporal*, etc)

- ¿Como está definido el *Terreno en Reparación*? Esto hay que aclararlo en las Reglas ocales



Nota 1: Asegurarse de que todo el ter**reno dañado esta incluido dentro de los márgenes del TR;**

- No queremos que un jugador aliviándose de un TR tenga que jugar en un lugar igual de malo o peor del que se alivia

Nota 2: Evitar *Marcar* por separado zonas de pequeñas áreas muy cerca una de la otra, es mejor *Marcar* una zona grande con todas incluidas

Nota 3 No *Marcar* cualquier TR hasta que has revisado todo el *Campo*. El área a *Marcar* puede no ser una condición anormal para ese *Campo*!

2G *Zonas de Juego Prohibido*

La definición de "zona de juego prohibido" establece que es una zona del *Campo* donde el *Comité* desea prohibir el juego por cualquier razón. Las zonas de juego prohibido pueden estar dentro de una *Condición Anormal del Campo* o un *Área de Penalización* y pueden abarcar el área completa o solo una parte de esta.

(1) Qué Puede Ser Marcado Como una *Zona de Juego Prohibido*

El *Comité* puede declarar toda o una parte de una *Condición Anormal del Campo* o un *Área de Penalización* como una zona de juego prohibido Algunas razones comunes son:

- Para proteger fauna silvestre, hábitat de *Animales* y áreas ambientalmente sensibles
- Prevenir el daño a plantaciones jóvenes, zonas de *Fuera de Límites*ores, viveros de césped, áreas con resiembra u otras áreas sembradas
- Proteger a los jugadores de peligro
- Preservar sitios de interés histórico o cultural

Al decidir si se marca una zona de juego prohibido como una *Condición Anormal del Campo* o un *Área de Penalización*, el *Comité* debería considerar el tipo de zona que se está marcando y si sería apropiado que un jugador pueda tomar alivio del área con o sin penalización Por ejemplo:

- Si el área contiene un área de agua tal como un arroyo, un lago o un pantano debería ser marcada como *Área de Penalización*
- Sería apropiado marcar una pequeña zona de plantas no comunes cercana a un *Green* como una *Condición Anormal del Campo*
- Si una gran zona de dunas de arena a lo largo del *Hoyo* es ambientalmente sensible, es muy generoso marcar toda el área como condición anormal del terreno, y por lo tanto debería ser marcada como un *Área de Penalización*

Cuando un *Campo* está cerca de propiedad privada (tal como residencias o granjas), el *Comité* debería normalmente marcar esas áreas que no son parte del *Campo* como *Fuera de Límites* El *Comité* no debería marcar la propiedad privada adyacente al *Campo* como un *Área de Penalización* y una zona de juego prohibido porque reduce la penalización por una bola que ha ido a descansar en esa área Si se quiere prohibir que un jugador se pare en un *Área del Campo* para jugar una bola que está en el *Campo*, el área puede ser marcada como zona de juego prohibido (ver Regla Local Modelo E-9).

(2) Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido

El *Comité* debería definir el margen de una zona de juego prohibido con una línea o estacas para aclarar si el área está dentro de una *Condición Anormal del Campo* o de un *Área de Penalización*. Además, la línea o las estacas (o la parte superior de dichas estacas) también deberían identificar que el área es una zona de juego prohibido

No hay un color específico de estacas y líneas a usar para marcar las zonas de juego prohibido, pero se recomienda lo siguiente:

- *Área de Penalización* zona de juego prohibido – Estacas rojas o amarillas con la parte superior verde

- *Condición Anormal del Campo* zona de juego prohibido – estacas blancas o azules con la parte superior verde

Las áreas ambientalmente sensibles se pueden proteger físicamente para impedir que los jugadores entren al área (por ejemplo, por una valla, señales de advertencia y similares) El *Comité* podría establecer, en el Código de Conducta, una penalización para un jugador que entre en esa área para recuperar una bola o por otras razones.

2H *Objetos Integrantes*

Objetos integrantes son los objetos artificiales de los cuales no está disponible el alivio sin penalización Ejemplos de objetos que el *Comité* puede elegir declarar como objetos integrantes incluyen:

- Objetos que son diseñados para ser parte del desafío de jugar el *Campo* como caminos o senderos desde donde tradicionalmente se espera que los jugadores jueguen
- Puertas para pasar a través de una pared o valla de límites (ver Interpretación "*Objeto de Límites*/2")
- Objetos que se encuentran tan cerca de una valla de un límite u otra Característica en el *Campo* que, si el alivio sin penalización de la *Obstrucción* está disponible, también resulta en que el jugador puede *Dropar* alejándose del límite u otra situación cuanto esto no es deseado. Por ejemplo, designando cables adheridos a árboles como objetos integrantes se asegura que un jugador incidentalmente no obtenga alivio del árbol porque tiene interferencia debida al cable
- Objetos como muros artificiales o empalizadas que se encuentran dentro de *Áreas de Penalización* o muros o revestimientos artificiales de *Búnkers*. Por ejemplo, cuando estos se encuentran cerca del margen del *Área de Penalización*, un jugador cuya bola se encuentra justo fuera del *Área de Penalización* podría estar colocado sobre el muro y recibir alivio sin penalización, mientras que el jugador cuya bola se encuentra justo dentro del *Área de Penalización* no tendría alivio sin penalización.

El *Comité* debería definir estos objetos como objetos integrantes en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo F-1)

Cuando sólo una parte de la *Obstrucción* se considera *Objeto Integrante*, esa parte debe ser distintivamente marcada y los jugadores deben ser informados de ello Esto puede hacerse marcándola con estacas de colores distintivos en cualquiera de los extremos de la zona donde no está disponible el alivio sin penalización o utilizar pintura para marcar el área



NOTAS: *Obstrucciones* y Partes Integrantes del *Campo*

- No es necesario enumerar todas las *Obstrucciones* en las Reglas Locales, Por ej. Un camino de superficie asfaltada es por definición una *OI*. Si se quiere declarar como parte integrante del *Campo* entonces se necesita mencionarlo en las Reglas Locales
- Se puede recomendar el poner cosas como el camino asfaltado, parte integrante del *Campo*, solamente si es parte fundamental de la estrategia en el juego de un *Hoyo*, Por ej. el camino detrás del *Hoyo* 17 (Old AT St Andrews, encima a la izquierda), queremos que se juegue desde el camino como es tradicional ya que el *Hoyo* fue diseñado con el camino como parte de juego del *Hoyo*
- Si hay duda acerca de la condición de alguna cosa, ponerlo en las Reglas Locales.
- Arboles protegidos, si el *Comité* desea proteger árboles jóvenes, se necesita una R Local.

2I Zonas de *Dropaje*

(1) Cuándo Utilizar Zonas de *Dropaje*

Una zona de *Dropaje* es una forma especial de *Área de Alivio* que puede proporcionar el *Comité* Cuando se toma alivio en una zona de *Dropaje*, el jugador debe *Dropar* la bola en la zona y esta debe reposar dentro de la zona de *Dropaje* El *Comité* debería añadir una Regla Local estableciendo en qué circunstancias la zona de *Dropaje* puede ser utilizada (ver Regla Local Modelo E-1)

Las zonas de *Dropaje* deberían ser consideradas en situaciones donde puede ser poco práctico requerir a los jugadores que utilicen las opciones de alivio habituales de acuerdo con una Regla, como las siguientes:

- Regla 13 1f – *Greene Equivocado*,

- Regla 16 1 – *Condiciones Anormales del Campo* (incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*),
- Regla 16 2 – Condición de *Animal* Peligroso,
- Regla 17 1 – *Área de Penalización*,
- Regla 19 1 – Bola Injugable,
- Reglas Locales Modelo como E-5 – Alternativa a *Golpe y Distancia* para *Bola Perdida* o *Fuera de Límites* o
- F-23 – *Obstrucciones* Temporales Inamovibles

Las zonas de *Dropaje* deberían utilizarse normalmente para otorgarle una opción adicional de alivio al jugador. Pero el *Comité* puede exigirle al jugador el uso de una zona de *Dropaje* como única opción de alivio según una Regla, además de la opción de *Golpe* y distancia Cuando el *Comité* hace obligatorio el uso de una zona de *Dropaje*, esta reemplaza cualquier otra opción de alivio otorgada por la Regla aplicable, y esto se debería aclarar a los jugadores.

(2) Dónde Ubicar las Zonas de *Dropaje*

El *Comité* debería intentar ubicar una zona de *Dropaje* en sitios donde el desafío arquitectónico del *Hoyo* se mantenga y que normalmente no esté más cerca del *Hoyo* que el lugar donde el jugador habría dropado su bola usando alguna una de las opciones de alivio según la Regla aplicable Por ejemplo, al ubicar la zona de *Dropaje* para un *Área de Penalización*, ésta debería ser ubicada en un sitio donde el jugador aún necesite superar el *Área de Penalización*, en vez de estar situada del lado del *Green* del *Área de Penalización*.

Las zonas de *Dropaje* se pueden marcar de muchas formas (como con líneas en el terreno, con *Marcador*es similares a *Marcador*es de *Área de Salida*, una estaca o un cartel), y pueden ser de diversas formas, tal como un círculo o un cuadrado El tamaño de la zona de *Dropaje* puede depender de cuán seguido es probable que se utilice y donde se encuentra ubicada, pero el tamaño normalmente se espera que tenga un radio cercano a la longitud de un palo o menor Cuando se marca con pintura, se debe colocar un cartel o hacer una marca en el suelo para informar su condición a los jugadores.

Si una zona de *Dropaje* es probable que sea usada frecuentemente, el *Comité* podría considerar marcar la zona de *Dropaje* describiéndola en las Reglas Locales Por ejemplo, la zona de *Dropaje* se puede definir como estando a un palo de longitud de un objeto físico como un cartel o estaca Esto posibilita que el objeto sea movido cuando es necesario para asegurar que la zona de *Dropaje* se mantenga en buen estado



3 Reglas Locales para Juego en General

Una Regla Local es la modificación de una Regla o una Regla adicional que el *Comité* adopta para el juego en general o una competición en particular El *Comité* es responsable de decidir si se adopta una Regla Local y asegurar que sea consistente con los principios que se encuentran en la Sección 8 El *Comité* necesita asegurar que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores las vean, ya sea en la *Tarjeta de Resultados*, un impreso, en un tablón de información o en la página web del *Campo*

Las Reglas Locales que podrían ser adoptadas para el juego en general se encuentran dentro de las siguientes categorías generales:

- Definiendo los Límites y Otras *Áreas del Campo* (Secciones 8A-8D),
- Definiendo Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios (Sección 8E), y
- Definiendo *Condiciones Anormales del Campo* y Objetos Integrantes (Sección 8F).

El *Comité* también debe tener en cuenta la Sección 8L – Reglas Locales No Autorizadas

Un listado completo con las Reglas Locales Modelo puede encontrarse al inicio de la Sección 8.

Ver Sección 5C para otros tipos de Reglas Locales más comúnmente adoptadas para competiciones que para el juego en general.

Reglas Locales

- Las Reglas Locales no pueden modificar las Reglas del Golf
- Entre los procedimientos del *Comité* se destaca el modelo de Reglas Locales
- Propósito
  - Clarificar el marcaje del *Campo*
  - Alivio de *Condición Anormal del Campos*

NOTAS: Reglas Locales

- Las Reglas Locales se ocupan de las Características específicas de un *Campo*
- Las Reglas Locales clarifican el marcaje del *Campo*, P.e. Si existe un muro que define el fuera de limites, una bola que esta encima del muro, ¿esta dentro o *Fuera de Límites*? La R Local lo aclara P.e “mas allá del muro”. También si se marca un *Terreno en Reparación* especificar que se marca con un color de pintura (blanco o azul)
- Alivio de *Condición Anormal del Campos*, P.e. zona de tepes recién plantados, daños causados por vehículos o *Animales*, colocación de bola
- En los Procedimientos del *Comité* se destacan modelos de Reglas locales que están permitidos



4 Consideraciones Adicionales para Juego en General

4A Ritmo de Juego y Código de Conducta

Para facilitar que los jugadores disfruten más el juego en general, existen muchas acciones que un *Comité* puede tomar para mejorar el ritmo de juego y motivar un buen estándar de conducta del jugador, tales como:

- Reducir el tamaño de los grupos, aumentar los intervalos de salida, colocando huecos en los horarios de salidas
- Considerar cambios fundamentales en la preparación del *Campo*, tales como ampliar las calles, reducir la dureza o largo del rough, o disminuir la velocidad de los *Green*s
- Recomendar a los jugadores jugar desde *Áreas de Salida* que se ajusten a sus habilidades
- Adoptar una política de ritmo de juego y un código de conducta

Las secciones siguientes dan algunas consideraciones que un *Comité* debería tomar en cuenta al adoptar una política de ritmo de juego o un código de conducta.

(1) Intervalos de Salida

Una alta ocupación del Campo es una causa común de que las vueltas tomen más tiempo del necesario. Cuanto mayor sea la diferencia en los tiempos de salida, mejor fluirá el juego. Pero el Comité a menudo necesitará equilibrar esto con el intento de permitir que tantos jugadores como sea posible tengan la oportunidad de jugar el Campo o la competición.

Cuando el juego es de dos bolas, se recomienda un intervalo de al menos 8 minutos. Cuando el juego es de tres bolas , el intervalo debe incrementarse al menos a 10 minutos. Para 4 bolas, se deben considerar intervalos de 12 minutos.

Incluso con intervalos de salida adecuados, pueden surgir retrasos en el Campo debido a una serie de factors, como la búsqueda de bolas o un hoyo que se está jugando particularmente difícil o fácil. El impacto de tales retrasos se puede minimizar al tener intervalos de salida vacíos, a veces denominados “gaps de salida”.

Si, por ejemplo, los intervalos de salida son de 10 minutos y el Comité tiene un tiempo de salida vacío después de cada 10 grupos, habrá una pausa de 10 minutos en el juego del primer tee de salida cada 90 minutos. Si se ha acumulado una demora en un lugar de salida en particular al principio de la vuelta, el hueco en la salida debería ayudar a minimizar el impacto de la demora. Sin el intervalo de inicio vacío, la probabilidad es que la espera en ese hoyo aumente a medida que avanza el día.

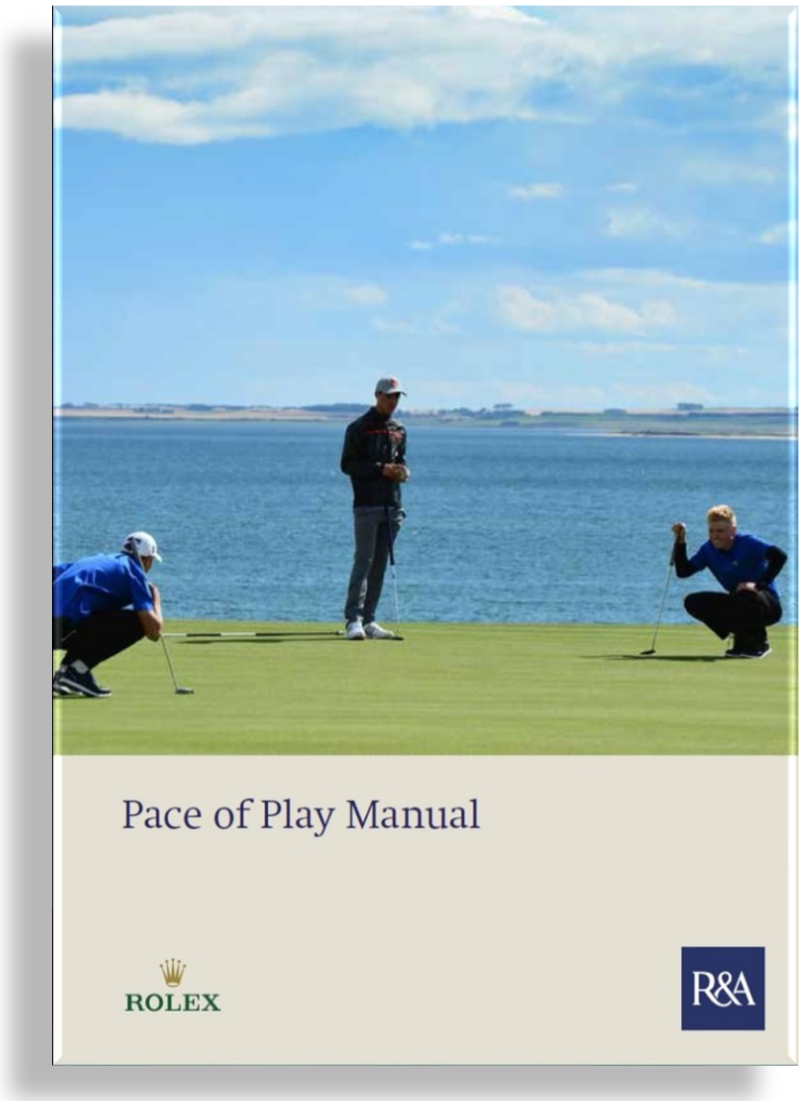
(2) Política de Ritmo de Juego

- La naturaleza de dicha política generalmente dependerá de los recursos disponibles de ese *Campo*
- Por ejemplo, un *Campo* con una plantilla limitada de personal podría simplemente establecer que cada grupo debería mantener el ritmo detrás del grupo anterior o que se espera que cada grupo juegue en cierto tiempo, mientras que otro *Campo* tal vez tenga una o más personas para monitorizar el ritmo de juego y, de ser necesario, hablar con aquellos grupos atrasados

- La aplicación de esta política es generalmente mejor manejada por medio de medidas disciplinarias Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del *Comité* escribirlas e interpretarlas

Ritmo de Juego

- Este es un tema sensible
- causas del problema:
  - Prácticas de gestión
  - El *Campo* de golf
  - Comportamiento de los jugadores



NOTAS: Ritmo de Juego

- Tema Apasionante. El R&A en una encuesta en 2014-2015 recibió mas de 56.000 respuestas
- La encuesta sugirió:
- 70% de los jugadores respondió de largo que estaban contentos con el Ritmo de Juego,
- 60% de los jugadores expresó que desde su punto de vista disfrutarían más si jugaran en menos tiempo
- Los dos factores más importantes que impiden a la gente jugar al golf son el trabajo (34%) y los compromisos familiares (29%)
- El R&A ha editado un manual sobre el Ritmo de Juego (disponible online) pero muchos países han tomado desde hace muchos años iniciativas sobre el Ritmo de Juego.
- La mayoría de la gente culpa a los jugadores, pero el manual identifica 3 causas del problema:
  - Prácticas de gestión, Por ej. *Campo*s abarrotados; partidos: evitar formar grupos de 2, 3 y 4 jugadores al mismo tiempo, porque este conduce a esperas y frustración
  - El *Campo* de golf, Por ej. Largos trechos desde *Green* al *Tee* siguiente, amplios roughs, calles estrechas, *Greenes* rápidos, posiciones difíciles de bandera etc.
  - Comportamiento del jugador. Por ej. Los jugadores deberían jugar desde el Lugar de Salida que sea acorde con su habilidad; no estar listo para jugar; no permitir que les pase grupos más rápidos; imitación a los jugadores profesionales.

Ritmo de Juego

- Normativa del Ritmo de Juego
- “Ready Golf” o “Listos para Jugar”
- Tiempo realista para cada *Hoyo*
  - Longitud de los *Hoyos*
  - Dificultad de los *Hoyos*
  - Distancia entre *Greenes* y *Tees*



NOTAS: Ritmo de Juego

- Las Reglas recomiendan aplicar una determinada normativa
- El tipo de normativa recomendada depende de los recursos disponibles, Por ej. personal/*Árbitro*s, etc.
    - El R&A utiliza un procedimiento de cronometrar *Golpe* por *Golpe* cuando un grupo está fuera de posición
    - Alguna organización utiliza el "punto de control" que consiste en alcanzar un punto en un tiempo determinado
    - Un sistema más simple es comprobar el paso por los 9 primeros *Hoyos* en hacerlo en un tiempo determinado
    - Promover el "Ready Golf "(jugar el primero que esté listo). Ahora las Reglas incluyen un determinado tiempo en jugar (40 segundos)
- Si se introduce una normativa, se necesita establecer un tiempo realista en cada *Hoyo*, P.e. cuanto tiempo empleará cada grupo en completar cada *Hoyo* y la *Vuelta*.
- Hay que tener en cuenta:
    - Longitud de los *Hoyos*
    - Dificultad de los *Hoyos*
    - Distancias entre *Greenes* y *Tees*

(3) Política de Código de Conducta

- Para el juego en general, un *Comité* podría publicar una nota en el tablón de anuncios estableciendo que tipo de comportamiento o vestimenta no son aceptables en ese *Campo*, incluyendo en determinadas áreas
- La aplicación de esta política es generalmente mejor manejada por medio de medidas disciplinarias. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del *Comité* escribirlas e interpretarlas

4B Suspensión del Juego

Cada *Comité* debería considerar cómo suspenderá el juego si se determina que las condiciones climáticas lo justifican La suspensión del juego se puede llevar a cabo por medio de una variedad de métodos dependiendo de los recursos disponibles en el *Campo*, tales como avisando a los jugadores por medio de sirenas, o notificándolos personalmente.



Suspensión del Juego

- Suspensión del juego por varias razones:
  - viento
  - agua
  - visibilidad
  - Situación peligrosa, Por ej. rayos
- Opciones del *Comité* (*Match Play* o *Stroke Play*) (*Juego por Hoyos* o *Juego por Golpes*)
  - Suspender el juego
  - Solamente en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) declarar el juego nulo e inválido
- ¿Evitar suspensiones?

NOTAS: Suspensión del Juego

El juego se puede suspender por varias razones

- En *Match Play* (*Juego por Hoyos*) y en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), el juego se puede suspender durante un tiempo y luego reanudarlo (incluso si es en una fecha posterior)
- En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), si no es posible reanudar el juego sin completar toda la *Vuelta*, esta debe declararse nula e inválida
- Es una decisión difícil para el *Comité* suspender o cancelar el juego. Debe hacer lo mejor para el torneo y para el *Campo*
- ¿Hay algo que se pueda hacer para evitar la suspensión?
    - Obtener una previsión del tiempo
    - Una apropiada preparación del *Campo*, P.e. Evitar que a la posición de las banderas les afecte lo menos posible el encharcamiento o los fuertes vientos
    - Cambiar la hora de salida para que coincida con un tiempo mejor
    - Tener adecuado *Equipamiento* y personal P.e. rodillos de goma, bocinas etc.

Suspensión del Juego – R 5.7

- Tipos de Suspensión
- Plan de Evacuación
- Buenas Comunicaciones

NOTAS: Suspensión del Juego

Dos tipos de suspensión

- Suspensión inmediata cuando hay un peligro inminente (se debe parar el juego inmediatamente)
- Suspensión normal que es cuando oscurece o las condiciones son injugable (se puede acabar el *Hoyo* que se está jugando)

Plan de Evacuación

- Sencillo, Por ej. que los jugadores se dirijan a determinados puntos del *Campo*, o todos los jugadores retornen a la Casa Club
- Depende de los recursos con que se cuente, P.e. ¿de cuántos vehículos se dispone)

Buenas Comunicaciones

- Es importante que los jugadores (y *Árbitros*) sepan que está pasando Por ej. Se volverá a jugar, está suspendido, que deberían hacer los jugadores, cuáles son las condiciones del *Campo*, cuando se reanudará el juego, etc
- Hay que mantener a los jugadores lo mas informados posible

4C Proporcionar Asistencia en Reglas

Los jugadores pueden tener preguntas sobre cómo resolver cuestiones de Reglas que surjan durante el juego en general Cada *Campo* debería identificar a una o más personas para que se encarguen de responder esas consultas de Reglas En muchos casos esa persona puede ser el profesional o el gerente del *Campo* Si esa persona no se encuentra segura de la respuesta correcta, puede consultar a la organización de Reglas competente para obtener una respuesta



III

COMPETICIONES

III COMPETICIONES

5 Antes de la Competición

Los recursos disponibles de un *Comité* variarán dependiendo del *Campo* o del nivel de la competición que se lleve a cabo y por ello un *Comité* puede no ser capaz de implementar todas las prácticas sugeridas. Siendo este el caso, el *Comité* tendrá que decidir sus prioridades para cada competición.

El período antes del comienzo de una competición es posiblemente el más importante en cuanto a la preparación, para asegurar que la competición se lleve a cabo sin complicaciones. Las responsabilidades del *Comité* durante este período incluyen:

Preparación del *Campo*

- ¿De que se trata?
  - longitud
  - *Tees*
  - calles
  - rough
  - *Búnkers*
  - *Greenes*
- ¿Es esto importante?
- Identificar el nivel de habilidad de los jugadores

NOTAS: Set-UP del *Campo*

- ¿de qué se trata?
- Esto trata de la preparación del *Campo*, la forma como se presenta el *Campo* y dificultad que se prepara para los jugadores.
- Esto contempla la longitud del *Campo*, los *Tees*, las calles, el rough, lo *Bukers* y los *Greenes*

NOTAS: ¿Porque importante?

- Una mala preparación del *Campo* puede tener un impacto muy negativo, P.e. Si se pone muy largo, se dificulta demasiado y esto no es agradable
- Por ejemplo, posiciones del agujero complicadas, *Greenes* demasiado lentos o rápidos, calles estrechas hará que sea duro para jugadores de hándicap alto
- Es muy importante tener en cuenta el nivel de habilidad de los jugadores.
- Claramente se debería preparar el *Campo* para un torneo de profesionales igual que para un torneo de aficionados

Nota: No dejar que prepare el *Campo* el Gerente o el *Green*keeper, ya que ellos tienen la tendencia a poner el *Campo* reamente difícil

Hablar con el *Green*keeper y ponerse de acuerdo para que el *Campo* este preparado de manera adecuada.

Preparación del *Campo*

- Una preparación anticipada es importante si se desea tener un buen resultado
- Atenerse a la realidad
  - Tiempo disponible
  - Mano de obra
  - *Equipamiento*
  - Dinero

NOTAS: Preparación del *Campo*

- Un planeamiento anticipado es vital si se quiere tener un buen resultado; hacer cambios lleva tiempo
- Se debería visitar el *Campo* con antelación (si se puede) P.e. Unos pocos meses antes daría más tiempo para una buena preparación.
- A menudo no es posible y se llega, en el mejor de los casos, un par de días antes del torneo.
- ¿Que importancia se puede tener sobre la preparación del *Campo*? Hay que atenerse a la realidad; ¿hasta donde se puede llegar?

Preparación del *Campo*

- Longitud
- *Tees*
- Rough





Hole		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Blue	73.7/139	412	508	400	397	212	432	543	178	427	3509
White	71.9/134	382	490	379	370	197	413	511	154	389	3285
Green	68.2/126	352	462	358	343	182	391	416	130	369	3003
Par		4	5	4	4	3	4	5	3	4	36
Handicap		14	4	12	10	16	2	6	18	8	
+/-											
Red	69.4/120	258	377	267	264	164	308	412	103	303	2456
Par		4	5	4	4	3	4	5	3	4	36
Handicap		12	4	10	14	16	6	2	18	8	
Date:		Scorer:									

PLAYERS	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	Total		
	431	546	186	367	421	539	218	408	432	3548	7057		
	407	523	166	348	399	520	196	384	402	3345	6630		
	383	412	146	330	273	411	174	360	297	2786	5789		
	4	5	3	4	4	5	3	4	4	36	72		
	9	3	17	11	5	1	15	13	7			Hcp	Net
	276	408	122	252	269	404	128	277	291	2427	4883		
	4	5	3	4	4	5	3	4	4	36	72		
	13	3	17	9	5	1	15	7	11				
Attest:													

NOTAS: Preparación del*Campo*

Longitud

- ¿Con que longitud se quiere jugar?

Tees

- ¿Que Lugares de Salida se quieren usar?
- ¿Pueden los jugadores afrontar todo tipo de recorrido?
- Consultar la previsión meteorológica: ¿va a ser ventoso?

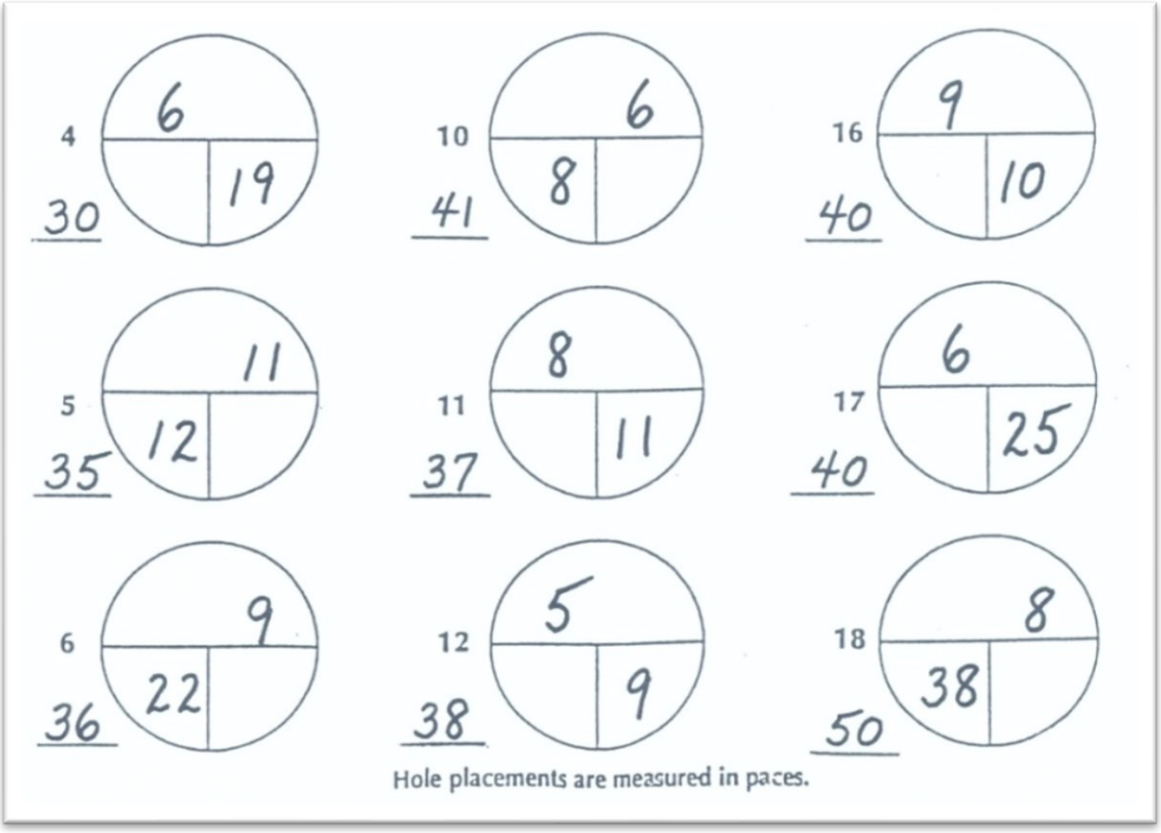
Rough

- Si puede el rough penalizar demasiado y pueda ser criticado severamente por su estado
- ¿Hay zonas que requieran sean segadas? Prestar particular atención a las áreas alrededor del *Green*
- Si es un torneo de varios días, estar atentos con el rough, se nos puede ir de la mano rápidamente
    - Puede no necesitar ser cortado en todo el torneo o puede necesitar ser cortado durante el mismo
    - Debería ser cortado después de jugar

Preparación del *Campo*

- *Greenes*
    - Dureza
    - Velocidad
    - Posición de los *Hoyos*





Hole placements are measured in paces.

NOTAS: *Greenes*

- ¿Cual es el Objetivo?: Queremos evitar una locura de putts
  - Dureza: si los *Greenes* están demasiado duros, considerar el regarlos
  - Velocidad: Ser razonables!
  - Tener mucho cuidado con la velocidad, se puede echar a perder un buen día de juego. ¡Precaución!
  - No hay que obsesionarse con la velocidad; un poco menos rápido, lento y uniforme es mejor que accidentado y rápido!
  - El "Stimpmeter" se puede usar para medir la velocidad si se usa correctamente!!
  - Si esta demasiado lento, puede reducirse la altura del corte, un doble corte y pasar el rulo
  - Si esta demasiado rápido puede reducirse el corte y el rulo, y también se puede regar
- Posición de los *Hoyos*
  - Hay que estar atentos a la previsión del tiempo y asumir lo peor. Y de nuevo, hay que considerar la habilidad de los jugadores
  - La importancia de la posición de los *Hoyos* no debería ser subestimada
  - La posición de los *Hoyos* puede poner en peligro el torneo

5A Establecer las Condiciones de la Competición

Las Condiciones de la Competición determinan la estructura de cada competición incluyendo quiénes pueden participar, cómo participar, el programa, el formato de la competición y cómo se resolverán los empates. Es responsabilidad del *Comité*:

- Establecer condiciones concisas y claras para cada competición,
- Tener estas condiciones disponibles para los jugadores por anticipado a la competición,
- Interpretar las condiciones si surgen dudas.

A no ser en circunstancias excepcionales, el *Comité* debería evitar Alterar las Condiciones de la Competición una vez que la competición ha comenzado.

Es responsabilidad de cada jugador conocer y cumplir las Condiciones de la Competición.

Se puede encontrar una redacción de muestra de las Condiciones de la Competición en RandA.org.

(1) Elegibilidad

El *Comité* puede restringir en las Condiciones de la Competición quien es elegible para participar de la misma.

a. Requisito de Género

Una competición puede ser limitada a jugadores de un género específico.

b. Límites de Edad

Una competición puede estar limitada para jugadores dentro de un rango de edad específico. De ser así, es importante especificar la fecha en la cual los jugadores deben tener esa edad. Algunos ejemplos son:

- Para una competición de menores en la cual los jugadores no deben ser mayores de 18 años, las Condiciones de la Competición podrían establecer que un jugador debe tener 18 años o menos el primer día del año u otra fecha como el día final programado de la competición.
- Para una competición senior en la cual los jugadores deben tener al menos 55 años, las Condiciones de la Competición podrían establecer que el jugador debe haber cumplido 55 años en o antes del día de inicio de la competición.

c. Condición de Aficionado o Profesional

Una competición puede estar limitada sólo a jugadores aficionados, sólo a profesionales o permitir a todos los jugadores. Cuando una competición es abierta a cualquier jugador, el *Comité* debería asegurar que los jugadores aficionados se identifiquen adecuadamente y renuncien a cualquier premio de dinero con anticipación a la competición.

d. Límites de Handicap

El *Comité* puede restringir y/o limitar los handicaps permitidos para inscribirse o utilizar en una competición. Esto puede incluir:

- Establecer un límite máximo o mínimo de hándicap.
- En formatos por equipos, como Foursome o Four-Ball:
    - Limitar la diferencia máxima entre los hándicaps de los *Compañero*s. El *Comité* puede también elegir reducir el handicap del jugador de mayor handicap para cumplir con el requisito, o
    - Limitar el máximo total de los handicaps de los *Compañero*s. El *Comité* también puede elegir reducir el handicap de uno o ambos jugadores para cumplir con el requisito.
- Para una competición que se juega en múltiples *Vuelta*s, durante la cual el handicap de un jugador puede cambiar, especificar si cada jugador jugará toda la competición con el handicap del primer día de la competición o si jugará con su handicap revisado en cada una de las *Vuelta*s.

e. Residencia y Condición de Membresía

El *Comité* puede limitar la inscripción a jugadores que residen o nacieron en un condado, estado, país o cualquier otra área geográfica específica. También puede requerir que todos los jugadores sean miembros de un club, organización, asociación o federación de golf en particular.

(2) Requisitos de inscripción y Fechas

La forma de inscribirse en una competición, así como las fechas de inicio y cierre de inscripciones deberían ser especificadas.

Ejemplos incluyen:

- Método de inscripción tal como completar la inscripción online, completar y enviar un formulario por correo o anotar los nombres de los jugadores en una planilla en cualquier momento antes del horario de salida de los mismos.
- Cómo y cuándo se abonará la inscripción.
- Cuándo se deben recibir las inscripciones. El *Comité* puede dejar de aceptar inscripciones en una fecha específica o permitir que los jugadores se inscriban hasta el día del evento.
- El procedimiento para determinar los participantes de una competición con exceso de inscripciones, tal como aceptar las inscripciones por orden de inscripción, una clasificación o basado en los handicaps más bajos.

(3) Formato, Incluyendo Otorgamiento de Handicap

Los siguientes puntos relacionados con el formato de una competición deberían ser especificados cuando sea necesario:

- Fechas de juego o, si es un evento *Match Play* jugado durante un largo periodo de tiempo, la última fecha en la cual cada match debe ser completado.
- Forma de juego, (por ejemplo, *Match Play*, *Juego por Golpes*, o *Juego por Golpes* y luego *Match Play*).
- Cantidad y orden de los *Hoyos* en una *Vuelta*.
- Cantidad de *Vuelta*s, incluyendo si habrá o no un corte.
- Si habrá un corte, cuando será hecho, si los empates en la última posición serán desempatados y cuantos jugadores continuarán jugando en las próximas *Vuelta*s.
- Qué *Áreas de Salida* se utilizarán.
- Índice de distribución de *Golpes*, tal como el orden de los *Hoyos* en los que los *Golpes* de handicap serán otorgados o recibidos.
- Si habrá múltiples llaves o draws y cómo serán organizados, ver Sección 5F(1).
- Qué premios se otorgarán (incluyendo cualquier restricción de elegibilidad). Para competiciones que involucran jugadores aficionados, el *Comité* debería asegurar que los premios para aquellos aficionados estén de acuerdo con aquellos permitidos bajo las Reglas de la Condición de Aficionado y que los aficionados renuncien con anticipación a premios en dinero o premios que excedan los límites.

(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego

a. Métodos de Registración de Resultados Alternativos

Cuando la modalidad es *Stableford*, Resultado Máximo o Par/Bogey, las Condiciones de la Competición podrían necesitar que se especifiquen ciertos aspectos relacionados con cómo se anotarán los puntos, o la cantidad máxima de *Golpes* que un jugador puede anotar en cada *Hoyo*.

b. *Stableford*

Stableford es una modalidad de *Juego por Golpes* donde se otorgan puntos al jugador en cada *Hoyo* al comparar su Resultado con el Resultado fijo establecido para el *Hoyo*. El resultado fijo establecido es par a no ser que el *Comité* establezca un Resultado fijo diferente (ver Regla 21.1b).

Si el *Comité* decide establecer un Resultado fijo establecido diferente, podría establecerlo en las Condiciones de la Competición como bogey, birdie, u otro resultadfo fijo.

c. Resultado Máximo

Cuando la modalidad de juego es Resultado Máximo, las Condiciones de la Competición deberían especificar el número máximo de *Golpes* que un jugador puede anotar en cada *Hoyo* (ver Regla 21.2).

El máximo puede ser establecido en una de las siguientes maneras:

- Relativo al par, tal como dos veces el par,
- Un número fijo, como 8, 9 o 10, o
- En referencia al handicap del jugador, por ejemplo, doble bogey neto.

Al considerar que máximo establecer en una competición de Resultado Máximo, el

Comité debería tener en cuenta lo siguiente:

- El par máximo de los *Hoyos* a jugar. Por ejemplo, para un *Campo* par 3 puede ser adecuado fijar un Resultado máximo por *Hoyo* de 6 *Golpes*, sin embargo, si hay *Hoyos* par 5 en un *Campo* no sería adecuado fijar un Resultado máximo tan bajo como 6 *Golpes*.
- El nivel de los jugadores participantes. Por ejemplo, para una competición de jugadores principiantes, el Resultado máximo debería dar a los jugadores una oportunidad razonable para completar los *Hoyos*, pero estar a un nivel que induzca a los jugadores a levantar la bola cuando hayan tenido gran dificultad en el *Hoyo*.
- Si los Resultados serán presentados para aplicar al handicap. Si el *Comité* desea que una competición se contabilice para handicap, el Resultado máximo no se debería establecer en menos de doble bogey neto.

d. Par/Bogey

Cuando la modalidad de juego es Par/Bogey, el *Comité* debería especificar el Resultado fijo del *Hoyo* contra el cual el Resultado del jugador en un *Hoyo* será comparado para determinar si el jugador gana o pierde un *Hoyo*. Para una competición Par el Resultado fijo sería generalmente par, y para una competición Bogey sería generalmente bogey (uno sobre el par).

e. Otras Modalidades de Juego

Hay muchas otras modalidades de juego como Scrambles y *Green*somes. Ver sección 9 y/o RandA.org para más información sobre estas y otras modalidades de juego.

f. Competiciones por Equipos

Cuando la modalidad de juego involucra a una competición por equipos, el *Comité* debería considerar si Condiciones de la Competición adicionales son necesarias. Ejemplos incluyen:

- Cualquier restricción sobre profesores o consejeros (ver Modelo de Regla Local Sección 8H).
- En *Match Play*:
    - Si los matches empatados serán aceptados o deben jugar hasta que se determine un ganador.
    - La cantidad de puntos que se otorgarán por un partido ganado o empatado.
    - Si algunos matches son completados mientras otros no lo son en el día establecido, debido a falta de luz o mal clima, las Condiciones de la Competición deberían aclarar cómo serán considerados los matches terminados y los incompletos. Por ejemplo, el *Comité* podría considerar a los matches terminados cómo válidos tal como fueron jugados y tratar a los matches incompletos como empatados, o hacerlos jugar en una fecha posterior. O, que todos los matches sean jugados nuevamente, y cada equipo puede cambiar su equipo original.
    - Si cualquier match restante será completado cuando un equipo ya ha ganado el match o la competición.
- En *Juego por Golpes*:
    - La cantidad de Resultados que se tomarán en cuenta para el Resultado total de cada equipo.
    - Si los Resultados que se tomarán en cuenta se basarán en 18 *Hoyos* o en base al Resultado de cada *Hoyo*.
- Como se decidirá un empate en la competición en general, por ejemplo, mediante un desempate en el *Campo*, un desempate automático o considerando los Resultados descartados.

(5) Cuándo se ha entregado una *Tarjeta de Resultados*

En una competición por *Golpes*, la Regla 3.3b responsabiliza al jugador de asegurar la exactitud de los Resultados de sus *Hoyos* y entregar sin demora su *Tarjeta de Resultados* al *Comité* al finalizar la *Vuelta*.

El *Comité* debería informar a los jugadores donde se deberían entregar las tarjetas de Resultado, tener a alguien disponible para resolver cualquier cuestión de Reglas que puede tener el jugador y validar los Resultados.

Cuando sea posible, se debería facilitar un área tranquila y privada para el uso de los jugadores durante el control y validación de los Resultados en sus tarjetas de Resultados, hablar con un miembro del *Comité* de ser necesario y entregar sus tarjetas de Resultados.

a. Establecer Cuando una *Tarjeta de Resultados* se Considera Entregada

El *Comité* debería establecer cuando la *Tarjeta de Resultados* se considera entregada. Las opciones incluyen:

- Definir un área de registro de Resultados y permitir a los jugadores hacer cambios en su *Tarjeta de Resultados* hasta el momento en que abandonen dicha área. Esto significaría que, aunque el jugador hubiera entregado la *Tarjeta de Resultados* a un *Árbitro* o a la persona designada, aún se podrían realizar cambios mientras el jugador se encuentre dentro del área.
- Proporcionar un buzón donde los jugadores depositen su *Tarjeta de Resultados*, en este caso se considera que el jugador ha entregado la tarjeta tan pronto como ha colocado la tarjeta en el buzón. Este enfoque podría no darle al jugador tanta protección por entregar una *Tarjeta de*

Resultados incorrecta, pero podría ser el mejor método cuando están disponibles recursos limitadas o muchos jugadores finalizan al mismo tiempo (por ejemplo, cuando hay salidas simultáneas).

b. Solicitando a los Jugadores Otra Información en la *Tarjeta de Resultados*

El *Comité* puede solicitar asistencia de los jugadores para completar tareas relacionadas con la *Tarjeta de Resultados* que son responsabilidad del *Comité*. El *Comité* no debe aplicar una penalización a un jugador según las Reglas de Golf si no cumple con este pedido o comete un error al hacerlo, pero el *Comité* puede dar una sanción disciplinaria a un jugador que repetidamente no cumpla con tal pedido. Por ejemplo, el *Comité* puede solicitar a los jugadores que:

- Totalicen los Resultados o, en una competición Four-Ball determinen el Resultado que cuenta para el *Bando*.
- Completen los puntos anotados para cada *Hoyo* en su *Tarjeta de Resultados* en *Stableford*.
- Completen si el *Hoyo* fue ganado, perdido o empatado en Par/Bogey.
- Completen datos específicos en la *Tarjeta de Resultados* como el nombre, fecha y nombre de la competición.

De igual manera, El *Comité* puede solicitar que los jugadores ayuden al *Comité* al entrar sus Resultados en un sistema computarizado al finalizar la *Vuelta*, pero un jugador no debería ser penalizado según las Reglas de Golf si no cumple con este pedido o comete un error al hacerlo. Pero el *Comité* puede dar una sanción disciplinaria (por ejemplo, en el Código de Conducta), a un jugador que repetidamente no cumpla con tal pedido.

(6) Cómo se Resolverán los Empates

En *Match Play* y *Juego por Golpes*, las Condiciones de la Competición pueden ser utilizadas para modificar la forma que se resolverán los empates.

a. *Match Play*

Si un match está empatado luego del *Hoyo* final, el match se extenderá un *Hoyo* por vez, hasta que haya un ganador (ver Regla 3.2a(4)), a no ser que las Condiciones de la Competición lo establezcan de otra forma.

Las Condiciones de la Competición deberían especificar si el match finaliza en empate o si el método de desempate será distinto de aquel especificado en la Regla 3.2a(4). Las opciones incluyen lo siguiente:

- El match finaliza en empate,
- El match se extiende comenzado en un *Hoyo* específico que no es el primer *Hoyo*, o
- Habrá un desempate de una cierta cantidad de *Hoyos* (por ejemplo, 9 o 18 *Hoyos*).

En un match con handicap, el índice de distribución de *Golpes* establecido por el *Comité* debería ser utilizado para determinar donde los *Golpes* de hándicap deberían ser dados o recibidos en los *Hoyos* adicionales, a no ser que las Condiciones de la Competición establezcan otra cosa.

Un match empatado no debería ser resuelto en un desempate *Juego por Golpes*.

b. *Juego por Golpes*

Las Condiciones de la Competición deberían establecer si una competición puede finalizar en un empate, o si habrá un desempate en el *Campo* o si se realizará un desempate automático para determinar el ganador y otras posiciones finales.

Un empate en el *Juego por Golpes* no debería ser decidido por un match.

c. Desempate en el *Juego por Golpes*

Si hubiera un desempate en una competición por *Golpes*, las Condiciones de la Competición deberían establecer lo siguiente:

- Cuándo se jugará el desempate, por ejemplo, si va a comenzar en un horario específico, tan pronto como finalice el último grupo o en una fecha posterior.
- Qué *Hoyos* se utilizarán para el desempate.
- La cantidad de *Hoyos* a jugar en el desempate, por ejemplo, si será desempate *Hoyo* por *Hoyo*, o una cantidad mayor como 2, 4 o 18 *Hoyos*, y qué hacer si aún persiste el empate luego de eso.
- En la forma habitual del *Juego por Golpes*, si el desempate para una competición hándicap es sobre una cantidad menor a 18 *Hoyos*, se debería utilizar la cantidad de *Hoyos* a jugar para determinar la cantidad de *Golpes* que se restarán Por ejemplo, si el desempate es a un *Hoyo*, un dieciochoavo del hándicap debería ser restado de los resultados para el *Hoyo* de desempate Se deberían aplicar fracciones de *Golpes* de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones del Sistema de Hándicap de la RFEG.
- Para desempates de competiciones de Resultado neto donde se utiliza el índice de distribución de *Golpes*, tal como en competiciones Four-Ball, Par/Bogey o *Stableford*, los *Golpes* de handicap deberían ser otorgados durante los *Hoyos* de desempate tal como fueron asignados para la competición, utilizando el índice de distribución de *Golpes*.
- Los jugadores sólo deben entregar una *Tarjeta de Resultados* del desempate si el *Comité* las emite.

d. Comparación de Tarjetas

Cuando no es factible o deseado un desempate en el *Campo*, las Condiciones de la Competición deberían establecer que los desempates se decidirán comparando las tarjetas. Aunque el ganador de una competición se decida por un desempate en el *Campo*, el resto de posiciones pueden ser decididas comparando tarjetas (handicap más últimos *Hoyos*) Un método de desempate comparando tarjetas es determinar el ganador basándose en los últimos *Hoyos* jugados (Ver Libro Verde de la RFEG)

e. Consideraciones adicionales:

Consideraciones adicionales:

• Si este método es utilizado en una competición con salidas desde multiples *Hoyos*, los últimos 9, 6, etc *Hoyos* serán los últimos de la vuelta oficial, es decir, del 10 al 18 del *Campo*

• En competiciones con resultado neto donde se utiliza el índice de distribución de *Golpes* establecido por el *Comité*, como en competiciones Fourball *Juego por Golpes*, Par/Bogey o Stableford, los *Golpes* de hándicap se aplicarán como se aplicaron en la competición (Ver Libro Verde de la RFEG)

(7) Cuándo es Final el Resultado de una Competición

Es importante que el *Comité* clarifique en las Condiciones de la Competición cuándo y cómo el resultado de la competición es final ya que esto afectará como el *Comité* va a resolver cualquier situación sobre Reglas que surjan luego que el juego haya finalizado tanto en *Match Play* como en el *Juego por Golpes* (ver Regla 20).

a. *Match Play*

Ejemplos sobre cuando las Condiciones de la Competición pueden establecer que el resultado de un match es final incluyen:

- Cuando el resultado es publicado en un tablero oficial u otro lugar determinado, o
- Cuando el resultado es informado a una persona identificada por el *Comité*.

Cuando se determina que un match es final una vez que el resultado sea publicado en un tablero oficial, el *Comité* puede tomar la responsabilidad de registrar el nombre del ganador en el tablero o puede pasar esa responsabilidad a los jugadores. En algunos casos el tablero oficial será una estructura significativa y en otros podría ser una hoja de papel en el pro shop o el vestuario.

En casos donde un *Árbitro* ha sido asignado por el *Comité* para acompañar a un match, cualquier anuncio sobre el resultado del match hecho por el *Árbitro* en el *Green* del *Hoyo* final no es el anuncio oficial a no ser que esté así establecido en las Condiciones de la Competición.

b. *Juego por Golpes*

Ejemplos de cuándo las Condiciones de la Competición establecen que la competición está finalizada en el *Juego por Golpes* incluyen:

- Todos los resultados han sido publicados en el tablero de resultados o en una cartelera,
- Los ganadores han sido anunciados en una entrega de premios, o
- Se ha entregado el trofeo.

En una clasificación *Juego por Golpes* seguida por *Match Play*, la Regla 20.2e(2) estipula que la parte de la competición *Juego por Golpes* está cerrada cuando el jugador ha ejecutado su primer *Golpe* en su primer match.

(8) Cambiando las Condiciones de la Competición una vez que esta ha comenzado

Las Condiciones de la Competición establecen la estructura de la competición y una vez que la competición ha comenzado, las condiciones sólo pueden ser Alteradas en situaciones excepcionales.

Un ejemplo de una situación donde las Condiciones de la Competición no deberían ser Alteradas es:

- Debido a que los jugadores comienzan una *Vuelta* con la expectativa de jugar una cierta cantidad de *Hoyos* y podrían basar su juego en eso, la cantidad de *Hoyos* a jugar no se debería cambiar una vez que ha comenzado la *Vuelta*. Por ejemplo, si el juego es suspendido por mal clima luego que todos los jugadores han completado 9 *Hoyos* de una ronda de 18, el *Comité* no debería anunciar los resultados basados en 9 *Hoyos* solamente.

Ejemplos de situaciones donde hay circunstancias excepcionales y las Condiciones de la Competición pueden ser Alterados:

- Si circunstancias tales como mal clima afectan la cantidad de *Vuelta*s que pueden ser jugadas en el tiempo disponible, el número de *Vuelta*s a jugar, o la cantidad de *Hoyos* a jugar en una ronda que aún no ha comenzado, pueden ser Alterados para acomodarse a las circunstancias. Del mismo modo, si esas circunstancias significan que el formato planeado no se puede cumplir en el tiempo disponible, el formato de la competición puede ser cambiado.
- El método de desempate no debe ser Alterado a no ser que haya circunstancias excepcionales Por ejemplo, si el método de desempate para una competición por *Golpes* fue establecido en un desempate en el *Campo Hoyo* a *Hoyo*, pero las malas condiciones meteorológicas impiden que sea posible, el *Comité* puede cambiar el método de desempate a un desempate por hándicap y/o últimos *Hoyos*.

(9) Anti-Doping

Las Condiciones de la Competición pueden exigir a los jugadores cumplir con una norma anti-doping. Es una cuestión del *Comité* escribir e interpretar su propia norma anti-doping, aunque una guía para desarrollar dicha norma generalmente puede ser otorgada por la asociación / federación nacional.

Condiciones de la Competición

- Fundamentos sobre los cuales se organiza una competición
- Las condiciones tienen que estar establecidas con antelación y estar disponibles por escrito
- Las condiciones deberían estar por escrito y publicadas a la entrada o entregadas en mano el día del evento

NOTAS: Condiciones de la Competición:

- Explicar su propósito
- Importante: Explicar lo que se necesite aclarar, de manera concisa y disponible por adelantado y por escrito.

Condiciones de la Competición

- Las principales condiciones de la competición son:
  - Criterio de selección
  - Como participar
  - Modalidad y Formato de juego
  - Desempates
- Las condiciones de la competición pueden y variaran dependiendo del nivel del torneo

NOTAS: Condiciones de la competición

- Criterio de selección: sexo (masculino, femenino o torneo mixto) edad, limite de hándicap etc…
- Como participar: coste, como inscribirse, (por correo electrónico, Inscribirse en una lista, etc…)
- Modalidad de Juego: por *Hoyos*, por *Golpes*, individual/ *Foursomes*/four-ball, etc…
- Como se resuelven los empates: Play-off (muerte súbita/*Hoyo* por *Hoyo*/count-back…) esto es importante. Demasiado a menudo los *Comité*s no lo hacen y se dan cuenta cuando se ha producido un empate.

Lo de arriba son condiciones claves, esenciales en una competición, pero hay otras. Estas son las mas destacadas en los Procedimientos del *Comité*.

5B Marcando el *Campo*

Al preparar el *Campo* para una competición, el *Comité* debería asegurar que esté marcado adecuadamente y repasar cualquier marcación utilizada durante el juego en general o cambiarla de ser necesario. Mientras que normalmente no hay una forma "correcta" de *Marcar* un *Campo*, fallar en *Marcar*lo adecuadamente o no hacerlo puede llevar a situaciones donde un jugador no pueda proceder de acuerdo con las Reglas o que el *Comité* esté forzado a tomar decisiones durante el juego y podría resultar en diferencias de trato con los jugadores.

La Sección 2 proporciona una guía detallada y recomendaciones de cómo *Marcar* un *Campo* para el juego en general, pero también se aplica igualmente a competiciones y el *Comité* debería tomar referencia de esta guía cuando se prepara para competiciones.

Donde han sido realizados cambios en la marcación del *Campo* para una competición, el *Comité* debería asegurar que estos sean comunicados claramente a los jugadores que juegan regularmente en el *Campo* para que no se confundan y procedan de forma incorrecta inadvertidamente.

Adicionalmente a la información en la Sección 2, el *Comité* puede considerar los siguientes puntos:

Marcaje del *Campo*

- El *Comité* debe definir con precisión:
  - Los límites del *Campo*
  - Los límites de las *Área de Penalización*
  - Los *Terrenos en Teparación*
  - Las zonas de juego prohibidas
  - *Obstrucciones* y partes integrantes del *Campo*
- Es responsabilidad del *Comité* el marcaje del *Campo*, aunque esto se hace a menudo de acuerdo con el equipo de mantenimiento

NOTAS: Marcaje del *Campo*

Hablar de las *Áreas del Campo* que el *Comité* debe definir.

- Se debe tomar tiempo en *Marcar* el *Campo* adecuadamente ya que es un trabajo que hay que hacerlo bien
- Si no se hace adecuadamente, se puede producir confusión y no aplicar correctamente las normas establecidas por el *Comité*
- Aunque el *Comité* delegue la tarea de *Marcar* el *Campo*, sigue siendo responsabilidad del *Comité*

(1) *Fuera de Límites*

El *Comité* es responsable de asegurar que todos los límites estén marcados correctamente. Es una buena práctica pintar un pequeño círculo blanco alrededor de la base de cualquier estaca u *Objeto de Límites* que podría ser movido durante el juego para poder colocarlo en su posición original. Si líneas o puntos de pintura son utilizados para *Marcar* un límite, deberían ser repasadas para que se vean fácilmente. Las Reglas Locales deberían aclarar cualquier límite que esté definido de otra manera que no sea estacas o vallas (ver Modelo de R Local A-1).

(2) *Áreas de Penalización*

Antes de una competición el *Comité* podría querer revaluar la marcación de algunas o todas las *Áreas de Penalización*.

- *Áreas de Penalización* que contienen cuerpos de agua no deberían formar parte del *Área General*, pero sus márgenes se pueden ajustar.
- Otras *Áreas de Penalización* pueden ser quitadas o agregadas, o sus márgenes Alterados para cambiar la dificultad de un *Hoyo*, tal como donde se considera adecuado proporcionar una penalización más severa para un tiro fallado. Por ejemplo, el *Comité* puede decidir *Marcar* áreas de árboles y arbustos frondosos como *Áreas de Penalización* para el juego en general, pero no para competiciones. De hacerlo, se debe ser cuidadoso en comunicarlo claramente a los jugadores que juegan el *Campo* regularmente, para que no se confundan y procedan incorrectamente.
- Cuando *Áreas de Penalización* son agregadas o quitadas, el *Comité* debe consultar las reglas o recomendaciones en el Sistema de Handicap que opere en la jurisdicción local para determinar si el cambio tiene algún impacto en la Valoración del *Campo* (Course Rating).
- El color de algunas *Áreas de Penalización* puede ser cambiado de rojo a amarillo o a la inversa. Por ejemplo, para ciertas competiciones se puede desear que un *Área de Penalización* cerca de un *Green* sea marcada en amarillo donde el *Comité* no desea permitir la opción de *Dropar* la bola en el lado del *Green* del *Área de Penalización* cuando la bola ha vuelto y caído en la misma. En algunos casos, también podría tener sentido proporcionar un área de *Dropaje* como una opción adicional, por ejemplo, para un *Green* isla donde los jugadores tienen un largo vuelo sobre el agua.
- Para el juego en general, el *Comité* podría haber utilizado una cantidad mínima de estacas para *Marcar* un *Área de Penalización* o pueden haber sido quitadas, resultando en que porciones de

algunas *Áreas de Penalización* se encuentren fuera del área marcada. Para competiciones todas las estacas deberían ser revisadas, y complementadas de ser necesario, para asegurar que las *Áreas de Penalización* se encuentren marcadas correctamente para la competición.

- Cuando sea posible, es una buena práctica pintar líneas rojas o amarillas alrededor de las *Áreas de Penalización* en vez de solamente confiar en las estacas. Una línea asegurará que las áreas incluidas o excluidas son las correctas, el margen no será Alterado por haber quitado una estaca y un jugador podrá fácilmente determinar donde tomar alivio. Generalmente, donde se ha pintado una línea, son necesarias menos estacas.

(3) *Búnkers*

Para la mayoría de los *Campo*s, el *Comité* no necesitaría hacer nada especial para preparar los *Búnkers* para una competición. Deberían ser rastrillados la mañana de la competición y los rastrillos ubicados donde el *Comité* lo prefiera (ver Sección 2D). Si el margen del *Búnker* es difícil de determinar el *Comité* debería considerar si podría ser definido más claramente (por medio de mantenimiento, marcando o una Regla Local) para evitar confusión en los jugadores y *Árbitro*s.

(4) *Condiciones Anormales del Campo* y Objetos Integrantes

El *Comité* debería recorrer el *Campo* completo para asegurar que cualquier área que debería estar marcada como *Terreno en Reparación* esté marcada correctamente. También debería aclarar el estado de cualquier *Obstrucción* u *Objeto Integrante* usando Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local F-1).

Idealmente un *Comité* debería *Marcar* los Terrenos en reparación antes del inicio de una competición. Pero un *Comité* puede definir un área como *Terreno en Reparación* durante una *Vuelta* de *Match Play* o de *Juego por Golpes* en caso de estar justificado.

Donde un alivio de un área sin *Marcar* es otorgado durante la *Vuelta*, el *Comité* debería *Marcar* el área como *Terreno en Reparación* tan pronto como sea posible para asegurar que todos los jugadores estén informados del cambio de condición del área.

(5) Zonas de Juego Prohibido

Si hay *Zonas de Juego Prohibido* en el *Campo*, el *Comité* debería verificar que estén identificadas adecuadamente. El *Comité* debería considerar poner avisos en estas áreas para asegurar que los jugadores estén completamente informados que no está permitido jugar desde allí.

(6) *Obstrucciones* Temporarias

Obstrucciones temporarias como carpas o tribunas pueden ser construidas para ciertas competiciones. La condición de dichas estructuras necesitará ser aclarada en las Reglas Locales ya sea como *Obstrucciones Inamovibles* o como *Obstrucciones Inamovibles* Temporarias (TIOs). Si son consideradas TIOs, la Regla Local respecto a *Obstrucciones Inamovibles* Temporarias debería ser utilizada (ver Modelo de Regla Local

F-23). Esta Regla Local le otorga al jugador alivio adicional si existe interferencia en la línea de visión, para que no tenga que jugar alrededor o por encima de la *Obstrucción*.

5C Reglas Locales

El *Comité* es responsable de decidir si adopta algunas Reglas Locales y de asegurar que sean consistentes con los principios que se encuentran en la Sección 8. Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el *Comité* adopta para el juego en general o para una competición en particular. El *Comité* necesita garantizar que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores las vean, ya sea en la *Tarjeta de Resultados*, en un impreso separado, en una cartelera o en el sitio web del *Campo*.

Al considerar adoptar una Regla Local, el *Comité* debería tener en cuenta lo siguiente:

- Las Reglas Locales tienen el mismo rango que una Regla de Golf para esa competición o ese *Campo*, y
- El uso de Reglas Locales se debería limitar lo más posible y ser usadas solamente para tratar los tipos de situaciones y políticas cubiertas en la Sección 8.
- No se recomienda cambiar la Reglas Locales para una competición de juego por golpes (Stroke Play) una vez que ha comenzado la vuelta, a menos que el cambio se realice antes de que cualquier jugador `puede haberse visto afectado por el cambio.

Una lista completa de Modelos de Reglas Locales autorizados puede ser encontrada al principio de la Sección 8.

Las Reglas Locales que pueden ser adoptadas para competiciones se encuentran en las siguientes categorías generales:

- Definir Límites del *Campo* y otras *Áreas del Campo* (Secciones 8A – 8D),
- Definir Procedimientos de Alivio Especiales (Sección 8E),
- Definir *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes* (Sección 8F),
- Uso de *Equipamiento* Específico (Sección 8G),
- Quién Puede Dar *Consejo* a los Jugadores (Sección 8H),
- Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar (Sección 8I),
- Procedimientos para la Suspensión del Juego (Sección 8J), y
- Políticas de Ritmo de Juego (Sección 8K),
- Responsabilidades en la Tarjeta de Resultados (Sección 8L),
- Reglas Locales Modelo para Jugadores Discapacitados (sección 8M).

5D Requistos de Eligibilidad para Jugadores con Discapacidades con respecto al uso de la Regla 25

D

Requisitos de Elegibilidad para que los Jugadores con Discapacidades utilicen la Regla 25

Como se establece en la Regla 25.1, las Reglas modificadas para jugadores discapacitados se aplican a todas las competiciones, y son la categoría de discapacidad y la elegibilidad de un jugador las que determinan si pueden utilizar las Reglas modificadas específicas de la Regla 25.

No es necesariamente función de un Comité hacer evaluaciones sobre la elegibilidad de los jugadores. Determinar la elegibilidad de un jugador para utilizar Reglas específicas de la Regla 25 puede ser sencillo, pero en algunos casos es menos obvio. La elegibilidad para la Regla 25 se basa en el impacto que las deficiencias de un jugador tienen en su capacidad para jugar al golf, en lugar de ser una determinación de si alguien es discapacitado.

Un Comité puede requerir justificantes de la discapacidad de un jugador para confirmar la elegibilidad de un jugador para utilizar la Regla 25. Dicho justificante puede consistir en un certificado médico, la confirmación de un organismo nacional del gobierno, un pase emitido por una autoridad médica oficialmente acreditada, o algo similar.

Alternativamente, un Comité puede especificar que solo los jugadores que tienen un pase específico o certificado son elegibles para competir en una competición (con los jugadores que son elegibles utilizando entonces las Reglas modificadas aplicables a su categoría de discapacidad).

Ejemplos de pases que un Comité puede optar requerir como justificante de una categoría de discapacidad o puede requerir para que los jugadores sean elegibles para competiciones específicas son el Pase de Jugador EDGA WR4GD y el Pase de Acceso EDGA. Estos pases son administrados y emitidos por el Equipo de Elegibilidad de la EDGA y el proceso de solicitud para que los jugadores obtengan un Pase EDGA es gratuito. Más información puede ser encontrada en: www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php

5E Definir Áreas de Práctica

Muchos *Campo*s tienen áreas de práctica específicas, tales como un *Campo* de práctica y *Green*s de práctica para el juego con el putt, juego de *Búnker* y chips. Los jugadores tienen permitido practicar en estas áreas, tanto si están ubicadas dentro de los límites del *Campo* como si están fuera del mismo. Se recomienda que las áreas de práctica que estén ubicadas dentro del *Campo* sean especificadas en las Reglas Locales para clarificar si los jugadores pueden practicar en estas áreas antes o después de sus *Vuelta*s. El *Comité* puede necesitar definir los márgenes de estas áreas para limitar donde pueden practicar los jugadores.

El *Comité* también puede cambiar las autorizaciones en relación a cuándo y dónde la práctica está permitida, por ejemplo:

- Una Regla Local puede permitir la práctica en ciertas partes limitadas y definidas del *Campo*, cuando no existan zonas de práctica permanentes. Pero, donde esto se aplica, se recomienda que los jugadores no sean autorizados a practicar en cualquier *Green* o desde cualquier *Búnker* en el *Campo*.
- Una Regla Local puede permitir practicar en el *Campo* en general, por ejemplo:
    - Si la competición comienza tarde en el día y el *Comité* no desea restringir a los jugadores para jugar el *Campo* más temprano en el día, o
    - Si hubo una suspensión del juego y sería más efectivo permitir a los jugadores pegar unos pocos tiros desde algún lugar en el *Campo* en lugar de traerlos de regreso al área de práctica.
- La Regla 5.2 cubre cuando la práctica está permitida o prohibida antes o entre *Vuelta*s en una competición, pero el *Comité* puede adoptar una Regla Local para modificar tales disposiciones (ver Modelo de Regla Local I-1).
- La Regla 5.5 le da al *Comité* la opción de adoptar una Regla Local para prohibir la práctica en o cerca del *Green* del *Hoyo* recién terminado (ver Modelo de Regla Local I-2).

5F *Áreas de Salida* y Posiciones de los *Hoyos*

(1) Seleccionando *Áreas de Salida*

Al seleccionar las *Áreas de Salida* a utilizar en una competición, el *Comité* debería buscar un equilibrio entre la dificultad del *Campo* y la habilidad de los jugadores. Por ejemplo, no sería aconsejable y podría tener un efecto significativo en el ritmo de juego, elegir un *Área de Salida* que requiera un sobrevuelo que probablemente muchos jugadores no son capaces de hacer salvo que efectúen su mejor *Golpe*.

El *Comité* puede decidir usar *Áreas de Salida* para competiciones distintas de las usadas para el juego en general. Si esto se hace, el *Comité* debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap en uso en la jurisdicción local como guía para saber cómo sería afectada la Clasificación del *Campo* (Course Rating) provista. Si no, los Resultados pueden no ser válidos para su envío con fines de cálculo del handicap.

Las ubicaciones de las *Áreas de Salida* pueden ser cambiadas entre *Vuelta*s, incluso cuando más de una *Vuelta* es jugada en el mismo día.

Es una buena costumbre colocar una pequeña marca, tal como un punto pintado, detrás o debajo de las marcas de salida para asegurar que si son movidas puedan ser regresadas a su posición original. Cuando hay múltiples *Vuelta*s, un número diferente de puntos puede ser usado para cada *Vuelta*.

Si una competición es jugada en un *Campo* donde no hay carteles que identifican los *Hoyos*, o donde el *Comité* ha decidido jugar el *Campo* en un orden distinto, los carteles deberían ser colocados para identificar los *Hoyos* claramente.

(2) Seleccionando las Posiciones de los *Hoyos*

Las posiciones de los *Hoyos* en el *Green* pueden tener un considerable efecto en los resultados y en el ritmo de juego durante las competiciones. Muchos factores influyen en la selección de las posiciones del *Hoyo*, con énfasis en los siguientes puntos:

- Al elegir las posiciones, la habilidad de los jugadores debería ser considerada para que las posiciones seleccionadas no sean tan difíciles como para hacer significativamente más lento el juego o tan fáciles que no sean un desafío para los mejores jugadores.
- La velocidad de los *Green*s es un factor significativo al elegir la ubicación del *Hoyo*. Mientras que una ubicación puede funcionar bien para un *Green* más lento, puede resultar muy severa cuando la velocidad de los *Green*s es aumentada.
- El *Comité* debería evitar colocar un *Hoyo* en una pendiente donde la bola no se detenga. Cuando los contornos del *Green* lo permiten, los *Hoyos* deberían ser colocados donde exista un área de aproximadamente un metro alrededor del *Hoyo* que sea relativamente plana, para que los putts golpeados a una velocidad adecuada se detengan alrededor del *Hoyo*.

Algunas consideraciones adicionales incluyen:

- Colocar los *Hoyos* donde haya suficiente superficie del *Green*, entre el *Hoyo* y el frente y los costados del *Green*, para ubicar el tiro de aproximación en ese *Hoyo* en particular. Por ejemplo, colocar el *Hoyo* inmediatamente detrás un gran *Búnker* que requiera un largo tiro de aproximación para la mayoría de los jugadores, no es usualmente recomendado.
- Equilibrar las posiciones de los *Hoyos* para todo el *Campo* con respecto colocarlas a izquierda, derecha, centro, parte de adelante o parte trasera.

5G Draw, Grupos y Horarios de Salida

(1) El Draw

En una competición *Match Play* el draw es usado para establecer el orden general de los matches y cuales jugadores conformarán cada match de la primera ronda. El draw puede ser hecho de varias maneras, incluyendo:

- En Forma Aleatoria – Los jugadores son elegidos al azar y colocados en el draw a medida que son sorteados.
- Resultados de Clasificación – Los jugadores pueden jugar una o más *Vuelta*s de clasificación. Los jugadores luego son colocados en el draw en base a sus Resultados.
- Handicap – Los jugadores pueden ser colocados en el draw por handicap, de forma tal que el jugador con el menor handicap juega con el de mayor handicap en la primera ronda, el segundo menor con el segundo mayor y así sucesivamente.
- Preclasificación – Ciertos jugadores, como un campeón defensor, pueden ser colocados en el draw en ubicaciones específicas, mientras que los otros jugadores son colocados ya sea en forma aleatoria o por Resultados de clasificación.

El draw debería ser organizado de manera tal que los dos preclasificados más altos sean colocados en lados opuestos del draw y así sucesivamente a través del mismo, como se muestra en la siguiente tabla.

MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR	MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR
64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 vs 64	2 vs 63	1 vs 32	2 vs 31
32 vs 33	31 vs 34	16 vs 17	15 vs 18
16 vs 49	15 vs 50	8 vs 25	7 vs 26
17 vs 48	18 vs 47	9 vs 24	10 vs 23
8 vs 57	7 vs 58	4 vs 29	3 vs 30
25 vs 40	26 vs 39	13 vs 20	14 vs 19
9 vs 56	10 vs 55	5 vs 28	6 vs 27
24 vs 41	23 vs 42	12 vs 21	11 vs 22
4 vs 61	3 vs 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs 36	30 vs 35	1 vs 16	2 vs 15
13 vs 52	14 vs 51	8 vs 9	7 vs 10
20 vs 45	19 vs 46	4 vs 13	3 vs 14
5 vs 60	6 vs 59	5 vs 12	6 vs 11
28 vs 37	27 vs 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs 53	11 vs 54	1 vs 8	2 vs 7
21 vs 44	22 vs 43	4 vs 5	3 vs 6

Con el fin de determinar los lugares en el draw, los empates en las *Vuelta*s de clasificación, salvo aquellos por el último lugar de clasificación, pueden ser decididos por:

- El orden en el cual los Resultados fueron entregados, con el primer Resultado en ser entregado recibiendo el menor número disponible y así sucesivamente,
- Un desempate automático, o
- Un draw aleatorio entre los jugadores que están empatados en un determinado Resultado.

Cuando hay un empate por el último lugar en el draw, el *Comité* puede elegir un desempate en el *Campo* o agregar una *Vuelta* de matches para reducir el número de jugadores a un número par. Eso debería ser aclarado en las Condiciones de la Competición.

En algunos eventos, el *Comité* puede elegir colocar al campeón defensor. Cuando esto se hace, es costumbre colocar al campeón en el primer o segundo lugar. El *Comité* debería también decidir si permitirá al campeón jugar en el evento de clasificación, y si en ese caso pierde la preclasificación.

Draws Múltiples (también llamados *Fuera de Límites*ights o Divisions)

Mientras en muchas competiciones todos los jugadores compiten contra todos los otros, a veces un *Comité* puede elegir dividir la competición en draws múltiples. Esto puede ser hecho para que jugadores de similares habilidades compitan entre sí o para tener múltiples ganadores.

La conformación de dichos draws puede ser determinada por handicap, a través de una clasificación o por otro método determinado por el *Comité*. El *Comité* debería presentar como se armarán los draws en las Condiciones de la Competición.

Si los draws son conformados por handicap, no es obligatorio que el juego resultante dentro del draw sea una competición con handicap, dado que los jugadores deberían tener una habilidad relativamente igual.

En una competición *Match Play*, es una buena idea que el tamaño del draw sea de tal manera que no sea necesario dar a los jugadores pases libres, e idealmente, un tamaño que implique que todos los jugadores jueguen el mismo número de matches en un formato por eliminación, tal como 8, 16, 32, 64 o 128. Si no hay suficientes jugadores para llenar el draw final, se deberían dar a los jugadores pases a la segunda

ronda, según sea necesario. No hay obligación de que los distintos draws tengan el mismo número de jugadores. Por ejemplo, el primer draw o campeonato puede tener 32 jugadores, mientras los otros podrían tener 16.

(2) Horarios de Salida y Grupos de Juego

El *Comité* puede establecer los horarios de salida y los grupos o permitir que los jugadores lo hagan por sí mismos. Cuando el *Comité* permite que los jugadores establezcan sus horarios de salida, estos tienen la misma condición que los horarios establecidos por el *Comité* (ver Regla 5.3a).

Hay varias consideraciones al determinar el número de jugadores en un grupo y el intervalo entre grupos. Al establecer los horarios de salida y los grupos, el ritmo de juego es una consideración importante tanto como la cantidad de tiempo disponible para el juego. Grupos de dos van a jugar más rápido que grupos de tres o cuatro. El intervalo entre salidas puede ser menor para grupos más pequeños. Cuando el *Comité* elige comenzar en múltiples *Hoyos* (tales como *Hoyo* 1 y *Hoyo* 10), es importante asegurar que los jugadores no tengan una espera excesiva si llegan al otro sitio de salida antes que haya comenzado el último grupo.

Cuando una competición *Match Play* sea jugada en un largo período de tiempo y los jugadores en un match tienen permitido acordar cuando jugar durante ese período de tiempo, el *Comité* debería:

- Establecer una fecha y horario límite hasta la cual el match debe ser completado.
- Determinar cómo se decidirá el resultado del match si los jugadores no lo completan antes de la fecha límite, tal como descalificar a ambos jugadores o colocar para la siguiente ronda, al jugador nombrado en primer o segundo término en el draw.

En *Match Play*, el *Comité* establece el draw mostrando quién jugará en cada match o si no especificando como se determinarán los matches. Cuando sea posible es

mejor que cada match tenga su propio horario de salida, pero puede haber casos en los que dos matches comiencen a la vez.

(3) *Marcadores*

En el *Juego por Golpes*, un jugador o *Bando* siempre necesita tener a alguien, que no sea el propio jugador o un miembro del *Bando*, que marque la *Tarjeta de Resultados*. El *Comité* puede determinar o restringir quién puede actuar como *Marcador* para cada jugador especificando que el *Marcador* debe ser un jugador de la misma competición y grupo, un jugador con handicap, o de alguna otra manera.

En un formato donde dos o más *Compañero*s compiten juntos como un *Bando* (por ejemplo, en una competición *Foursomes* o Four-Ball), ellos no tienen permitido actuar como el *Marcador* de su *Bando*. Donde el número de *Bando*s en un formato con *Compañero* no sea par, el *Comité* puede necesitar encontrar un *Marcador* para un *Bando* que juegue sólo o elegir que un grupo tenga tres *Bando*s.

(4) Zonas de Salida

El *Comité* puede definir un área específica en o cerca del primer *Área de Salida* donde los jugadores deben estar presentes y preparados para jugar en el horario de salida (ver Regla 5.3a).

Esto puede ser definido por líneas pintadas en el terreno, por sogas o de alguna otra manera.

5H Política de Ritmo de Juego

El *Comité* puede establecer su propia Política de Ritmo de Juego y adoptarla como Regla Local (ver Regla 5.6b). En la práctica la naturaleza de esta Política dependerá del número de miembros del *Comité* disponibles para implementarla (ver Sección 8K).

Las Políticas de Ritmo de Juego pueden contener:

- Un tiempo máximo para completar una *Vuelta*, un *Hoyo* o series de *Hoyos*, o un *Golpe*.
- Una definición de cuándo el primer grupo está fuera de posición y cuando cada otro grupo está fuera de posición en relación con el grupo que lo antecede.
- Cuándo y cómo un grupo o jugadores individuales pueden ser monitoreados o cronometrados.
- Si y cuándo los jugadores deban ser alertados que están siendo cronometrados o han tenido un mal tiempo.
- La estructura de penalización para infracciones a la Política.

El *Comité* es responsable por asegurar que una competición sea jugada con un ritmo de juego rápido. Qué se considera un ritmo rápido puede ser diferente de acuerdo con el *Campo*, número de participantes y cantidad de jugadores en cada grupo. Para hacer esto:

- El *Comité* debería adoptar una Regla Local estableciendo una Política de Ritmo de Juego (ver Regla 5.6b).
- Tal Política por lo menos debería establecer un tiempo máximo para completar la *Vuelta* o partes de la misma.
- La Política debería estipular las penalizaciones por incumplimientos de los jugadores con la Política.
- El *Comité* también debería conocer otras acciones que se pueden tomar para tener un impacto positivo en el ritmo de juego. Estas incluyen:
    - Procedimientos de organización tales como reducir el tamaño de los grupos, incrementar los intervalos de salida y colocar brechas de tiempo entre algunas salidas.
    - Considerar cambios fundamentales en la preparación del *Campo* como ampliar los fairways, reducir la densidad o el largo del rough o disminuir la velocidad de los *Green*s. Cuando se realizan estos cambios, el *Comité* debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap en uso en la jurisdicción local, para evaluar el impacto en la Clasificación del *Campo* (Course Rating) otorgada y seguir los procedimientos para hacer cualquier ajuste necesario.

5I Política de Código de Conducta

El *Comité* puede establecer sus propias normas respecto a la conducta de los jugadores en el Código de Conducta adoptado como Regla Local (ver Regla 1.2b). El propósito de dicho Código es describir las

normas de conducta que el Comité espera de los jugadores mientras juegan al golf y las sanciones que pueden aplicarse por infracciones de es Código

Pero las Reglas de Golf determinan que acciones puede y no puede tomar un jugador durante el juego y un Comité no tiene la autoridad para cambiar esos permisos y restricciones mediante la aplicación de sanciones diferente a través de un Código de Conducta.

Si no se ha establecido el *Comité* no establece un Código de Conducta, está restringido a usar la Regla 1.2a para penalizar a jugadores por conducta inapropiada. La única penalización disponible por un acto que es *Contrario* al espíritu del juego según esa Regla es la descalificación (ver Sección 5H(4) para más información).

(1) Estableciendo un Código de Conducta

Al establecer un Código de Conducta, el *Comité* debería considerar lo siguiente:

- Al establecer límites y prohibir acciones del jugador a través de un Código de Conducta, el *Comité* debería considerar las diferentes culturas de los jugadores. Por ejemplo, algo que puede ser considerado una conducta inapropiada en una cultura puede ser aceptable en otra.
- La estructura de penalización que se va a aplicar por una infracción al Código de Conducta (ver Sección 5H(2) para un ejemplo).
- Quién será la autoridad para decidir penalizaciones y sanciones. Por ejemplo, podría ser el caso de que solamente ciertos miembros del *Comité* tengan la autoridad para aplicar tales penalizaciones, o un número mínimo de miembros del *Comité* involucrados en tomar tal decisión o cualquier miembro del *Comité* tiene la autoridad para la toma de tal decisión.
- Si habrá un proceso de apelación.

Un *Comité* puede disponer en el Código de Conducta que se dará una advertencia por la primera falta al Código y no una penalización, salvo que el *Comité* considere que la falta sea suficientemente seria.

Un *Comité* necesita determinar si el Código de Conducta se aplica al *Caddie* del jugador y si un jugador puede ser penalizado de acuerdo con el Código por las acciones de su *Caddie* durante la *Vuelta*.

No sería apropiado penalizar a un jugador de acuerdo a un Código de Conducta por una falta cometida a un código del espectador por la familia del jugador o sus seguidores. Po ejemplo, en una competición juvenil donde los familiares no están autorizados a caminar en el fairway, o dentro de una cierta distancia de los jugadores, el jugador no debería ser penalizado por cualquier falta de un espectador.

(2) Contenidos Permitido y Prohibidos de un Codigo de Conduzta

a. Permitido

El *Comité* puede incluir lo siguiente dentro de un Código de Conducta:

- Detalles específicos de conducta inaceptable por los cuales un jugador puede ser penalizado durante una *Vuelta*, por ejemplo:
    - Omisión de cuidar el *Campo*, como no rastrillar *Búnkers* o no *Reponer* o rellenar divots.
    - Lenguaje inaceptable.
    - Maltrato de palos o del *Campo*.
    - Ser irrespetuoso con otros jugadores, *Árbitro*s o espectadores.
- Prohibición para que los jugadoes no entren en todas o en específicas Zonas de Juego Prohibido
- Limitaciones en el uso de redes sociales.
- Un código de vestimenta.

b. No Permitido

El Comité no podrá utilizar un Código de Conducta para:

- Cambiar las penalizacioes existentes en las Reglas de Golf, como por ejemplo aumentando la penalización para un jugador que no marca su bola antes de levantarla en el Green, de un golpe a dos golpes.
- Introducir nuevas penalizaciones por acciones no relacionadas con el comportamiento del jugador, por ejemplo, un Comité no puede usar un Código de Conducta para introducir un Regla Local no autorizada, como penalizar a un jugador por golpear una bola sobre propiedades ubicadas Fuera de Límites , o introducir una penalización para un jugador que no anuncia a otro jugador que va a levantar una bola para identificarla.
- Aplicar penalizaciones de golpes por comportamiento inapropiado del jugador antes o entre vueltas. Pero el Comité podrá aplicar otras sanciones, tales como retirar al jugador de la competición o no permitir la participación del jugador en futuras competiciones.
- Penalizar a un jugador en virtud de un Código de Conducta por incumplimiento de un Código para espectadores por parte de la familia o los seguidoes de un jugador, como sancionar a un jugador cuando un miembro de la familia camina por la calle en una competición njuvenil cuando no está permitido hacerlo.

(3) Determinando Penalizaciones por Infracciones al Código

Al determinar las sanciones y la estructura de penalización que se aplicarán, el *Comité* debería considerar lo siguiente:

- Si habrá un sistema de advertencia antes que cualquier penalización o sanción sea impuesta.
- Si las sanciones serán de naturaleza disciplinaria o implicarán sanciones de golpes u otras sanciones en virtud de las Reglas. Las sanciones disciplinarias que un Comité puede imponer incluyen no permitir que el jugador participe en una o más competiciones futuras organizadas por el Comité o exigir que el jugador juegue a una hora determinada del día. Tales sanciones son independientes de las Reglas de Golf y es un asunto del Comitépublicar e interpretar tales sanciones.

- Si la penalización por cada infracción será de un *Golpe de Penalización*, la *Penalización General*, o si la penalización irá en aumento, tal como un golpe de penalización por la primera infracción y la Penalización General por la segunda. El *Comité* no debería usar ningún otro tipo de penalización que se aplique al Resultado del jugador.
- Si una penalización se aplicará automáticamente en cualquier momento que un jugador quiebre alguna de las normas o si se dejará a la discreción del *Comité*.
- Si las infracciones de un Código de Conducta se trasladarán a vueltas posteriores en competiciones de múltiples vueltas donde hay sanciones crecientes por múltiples infracciones. Por ejemplo, en una competición de 36 hoyos, en la que una primera infracción da lugar a una advertencia y una segunda infracción da lugar a un golpe de penalización, el Comité puede disponer que cualquier infracción de la primera vuelta se acumule en la segunda
- Si distintas penalizaciones se aplicarán por infracciones a diferentes aspectos del Código.
- Si el Código de Conducta se va a aplicar al Caddie del jugador. Un Código de Conduzta se aplica automáticamente al caddie del jugador a través de la Regla 10.3c, por lo atnto, si el Comité no quiere que ningún aspecto de un Código de Conducta se aplique al Caddie del jugador, este aspecto debe establecerse en el Código de Conduzta.
- Las sanciones disciplinarias que un *Comité* puede imponer, incluyendo negar al jugador la posibilidad de participar en una o más competiciones futuras dirigidas por el *Comité*, o requiriendo que el jugador juegue en un cierto horario del día. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del *Comité* escribir e interpretar dichas sanciones.

(4) Ejemplo de Estructura de Penalización para un Código de Conducta

El siguiente modelo de estructura de penalización da un ejemplo de cómo el *Comité* puede elegir la penalización de infracciones al Código de Conducta en la Regla Local.

El *Comité* puede decidir implementar dicha estructura de penalización sin una advertencia o sanción por la primera infracción, o puede proveer diferentes penalizaciones por cada tema dentro del Código de Conducta. Por ejemplo, ciertas infracciones pueden resultar en una penalización de un *Golpe*, y otras infracciones en la *Penalización General*.

Modelo de Estructura de Penalización 1

- Primera infracción del Código de Conducta – advertencia o sanción del *Comité*
- Segunda infracción – un *Golpe de Penalización*
- Tercera infracción – *Penalización General*
- Cuarta infracción o cualquier seria infracción – descalificación.

Modelo de Estructura de Penalización 2

- Primera infracción del Código de Conducta – un *Golpe de Penalización*
- Segunda infracción – *Penalización General*
- Tercera infracción o cualquier seria infracción – descalificación.

Si la infracción se produce entre dos hoyo, la penalización se aplica en el siguiente hoyo.

(5) Espíritu del Juego y Grave Falta deConducta

De acuerdo con la Regla 1.2a, un *Comité* puede descalificar a un jugador por una grave falta de conducta al actuar contrariamente al espíritu del juego. Esto se aplica tanto si un Código de Conducta está en uso en la competición, como si no lo está.

Al decidir si un jugador es culpable de grave falta de conducta, el *Comité* debería considerar si la conducta del jugador se alejó tanto de la norma esperada en el golf que la sanción más severa de eliminar a un jugador de la competición estaría justificada.

Ejemplos de acciones que merecerían la descalificación según la Regla 1.2a pueden encontrarse en la Interpretación 1.2a/1.

5J Información para Jugadores y *Árbitros*

(1) Reglas Locales

El *Comité* debería garantizar que las Reglas Locales sean publicadas para que los jugadores las vean, ya sea en un impreso separado entregado en el *Área de Salida* inicial (a veces llamado "Aviso a los Jugadores"), la *Tarjeta de Resultados*, un tablón de anuncios o por medios de comunicación digital.

Muchas organizaciones que realizan múltiples competiciones crean un documento que contiene todas las Reglas Locales que comúnmente son utilizadas en sus competiciones. Históricamente este documento ha sido impreso en una cartulina conocida como "Hard Card".

Si se requiere que los jugadores utilicen bolas de la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) (ver Modelo de Regla Local G-3), o palos contenidos en la Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Driver Heads) (ver Modelo de Regla Local G-1) o que cumplan las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón (ver Modelo de Regla Local G-2), el *Comité* debería considerar que las listas estén disponibles para los jugadores para verlas o proveer acceso en línea a las bases de datos vigentes.

(2) Hojas de Grupos o Draw

Las hojas que informan los grupos junto con sus horarios de salida deberían ser confeccionadas y publicadas en lugares donde los jugadores puedan consultarlas. Mientras que los jugadores frecuentemente reciben sus emparejamientos electrónicamente o pueden consultarlos en un sitio web, también deberían estar disponibles en el *Campo* para que los jugadores puedan reconfirmar sus horarios de salida.

(3) Hojas de Posiciones de *Hoyos*

El *Comité* puede querer proporcionar a los jugadores con una hoja que muestre las posiciones de los *Hoyos* en los *Green*s. Esto puede ser mediante círculos con la distancia desde el frente del *Green* y al lado más cercano, un pedazo de papel con los números o un conjunto más detallado de planos de los *Green*s y sus inmediaciones, con las posiciones indicadas.

(4) Tarjetas de Resultado Incluyendo Índice de Distribución de *Golpes* de Handicap

El *Comité* es responsable de publicar en la *Tarjeta de Resultados* o en algún otro lugar que sea visible (por ejemplo, cerca de la primer *Área de Salida*) el orden de *Hoyos* en los cuales los *Golpes* de hándicap son dados o recibidos. Esta distribución será utilizada para matches con handicap y en algunas formas de Resultado neto en *Juego por Golpes* como Four-Ball, *Stableford*, Resultado Máximo (cuando el Resultado máximo está vinculado con el Resultado neto del jugador) y competiciones Par/Bogey. Para una guía en cuanto a cómo determinar el orden, consultarel libro del Sistema Mundial de Handicap u otra publicación de editada por la RFEG.

Match Play – En un match con handicap el *Comité* debería aclarar en las Condiciones de la Competencia lo siguiente:

- Si se aplica la diferencia total entre handicaps o un porcentaje de la diferencia.
- El índice de distribución de *Golpes* a ser usado para identificar el orden de los *Hoyos* donde los jugadores darán o recibirán *Golpes* de handicap.

Cuando el *Comité* ha autorizado a un match a comenzar por un *Hoyo* distinto del primero, el *Comité* puede Alterar la tabla del índice de distribución de *Golpes* para tales matches.

Juego por Golpes – En una competición de Resultado neto, el *Comité* debería determinar las asignaciones de handicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap u otra publicación de editada por la RFEG.

(5) Políticas de Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta

Copias del Ritmo de Juego y de las políticas del Código de Conducta deberían estar disponibles para los jugadores antes del comienzo de la competición. Cuando los jugadores no están familiarizados con estas políticas, el *Comité* puede querer revisarlas con los jugadores antes de la competición.

Los *Árbitro*s y otras personas que estarán haciendo cumplir estas políticas deberían ser entrenados y provistos con todo material adicional, tal como hojas de tiempos o textos con el lenguaje especial que deberían usar para informar a los jugadores sobre advertencias o posibles infracciones.

(6) Plan de Evacuación

Cada *Comité* debería considerar la forma de evacuar a los jugadores en caso de clima severo u otra emergencia. Si se considera necesario, un plan de evacuación puede ser creado y entregado a los jugadores. Información adicional se puede encontrar en el Modelo de Regla Local J-1.

(7) Guía y explicación de las Mejores Práctica para Ayudar a Prevenir el “Bachstopping” (“Ayuda a Detener la Bola”)

"Ayudar a Detener la Bola" es la expresión comúnmente utilizada para describir la siguiente situación en stroke play (juego por golpes):

Un jugador, sin ponerse de acuerdo con ningún otro jugador, deja su bola en el green cerca del hoyo en una posición en la que otro jugador, que está a punto de jugar desde fuera de green, podría beneficiarse si su bola golpease la bola en reposo.

Como no se ha acordado dejar la bola en su lugar de reposo para ayudar a cualquier jugador, no hay infracción de las Reglas (ver Regla 15.3a).

Sin embargo, el R&A y la USGA consideran que "ayudar a detener la bola" no tiene en cuenta al resto de los otros jugadores que toman parte en la competición y tiene la posibilidad de dar al jugador al que le se ha "ayudado a detener la bola" una ventaja sobre esos otros jugadores.

Por ello, los Comités disponen de las siguientes orientaciones y explicaciones sobre las mejores prácticas, con objeto de ayudar a los jugadores a evitar el "ayudar a detener la bola":

- En stroke play (juego por golpes), la competición implica a todos los jugadores y, debido a que todos los jugadores de la competición no pueden estar presentes para proteger sus propios intereses, la protección de todos los participantes es una responsabilidad importante que comparten todos los jugadores de la competición.
- Por lo tanto, en stroke play (juego por golpes), si existe una posibilidad razonable de que la bola de un jugador cerca del hoyo pueda ayudar a otro jugador que está a punto de jugar desde fuera del green, ambos jugadores deberían asegurarse de que el jugador cuya bola está cerca del hoyo marque y levante esa bola antes de que el otro jugador juegue.
- Si todos los jugadores siguen esta buena práctica, se asegura la protección de los intereses de todos en la competición.



6 Durante la Competición

Una vez que la competición ha comenzado, el *Comité* es responsable de asegurar que los jugadores tengan la información necesaria para jugar de acuerdo con las Reglas y de asistirlos en la aplicación de estas

6A Comienzo del juego

Antes de comenzar la *Vuelta*, los jugadores deberían ser provistos con toda la información necesaria para poder jugar el *Campo* de acuerdo con las Reglas.

En *Juego por Golpes*, se debería dar a cada jugador una *Tarjeta de Resultados*, y en competencias de Resultado neto, tales como *Stableford*, Resultado Máximo o Four-Ball, se debería incluir el índice de distribución de *Golpes* de handicap establecido por el *Comité*.

Cuando el *Comité* ha preparado documentos adicionales, debería hacer que estén disponibles para los jugadores antes de la *Vuelta*, y si es posible antes que los jugadores lleguen al *Área de Salida* inicial, para que puedan tener un razonable lapso de tiempo para leerlos. Estos pueden incluir:

- Reglas Locales.
- Política de Ritmo de Juego.
- Código de Conducta.
- Plan de Evacuación.

Dependiendo de los recursos disponibles, el *Comité* puede elegir que los documentos estén disponibles en un solo lugar para que los jugadores los lean, por ejemplo, en una cartelera o en un sitio web. En caso *Contrario* los documentos pueden ser provistos a los jugadores en forma de impresos, antes del comienzo de sus *Vuelta*s.

Cuando los recursos lo permitan, el *Comité* podría tener un starter en el *Área de Salida* inicial para asegurar que los jugadores tengan toda la información que necesiten y puedan comenzar en hora.

Cuando es el horario de comienzo de un grupo, el starter debería indicar al primer jugador el comienzo en el horario asignado. Si esto no es posible debido a la ubicación del grupo de adelante (como cuando están demorados por la búsqueda de una *Bola Perdida*), el tiempo real de comienzo debería ser avisado para que el *Comité* pueda usar esa información al aplicar una política de ritmo de juego.

El *Comité* debería adoptar un método consistente para manejar situaciones cuando los jugadores lleguen tarde al *Área de Salida* inicial. Esto puede incluir tener a miembros del *Comité* u otras personas intentando localizar a los jugadores faltantes o realizar una cuenta regresiva delante de otros jugadores que están presentes para que resulte claro para todos cuando un jugador llega tarde. Es una buena práctica tener un reloj colocado con la hora oficial cerca del *Área de Salida* y que todos los oficiales coloquen sus relojes a la misma hora.

Comenzando y Acaban***do*** **el juego**

- Hora de salida y grupos
- Starter competente
- Instruirle claramente



NOTAS; Comenzando y Acaban***do*** **el Juego**

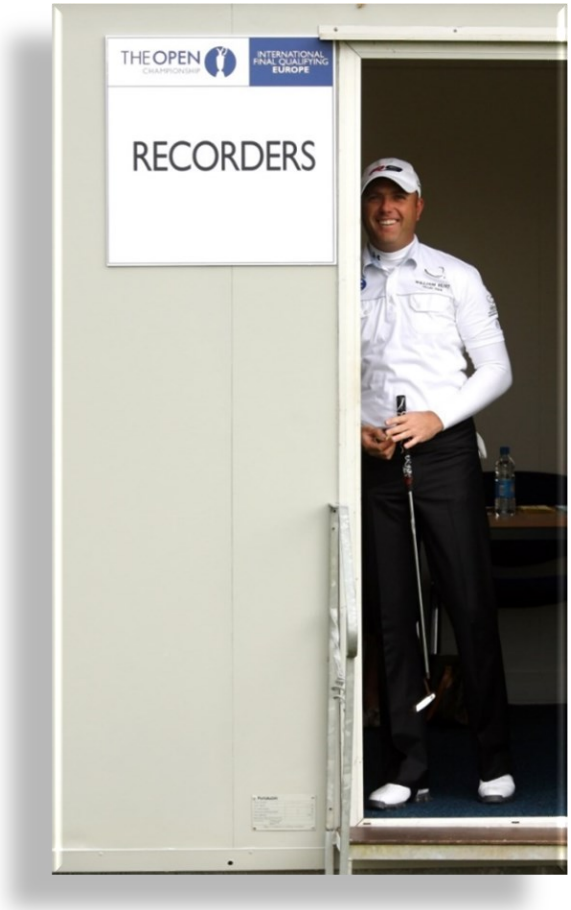
Comenzando…

- Es responsabilidad del *Comité* establecer las horas de salida y grupos
- Asegurar que el starter es competente; asunto importante es que se asegure de que los jugadores salen a su hora
    - Calma, organizado, amistoso, autoritario
    - Ser claro
    - Llamar a los jugadores al *Tee*, suministrar la información necesaria (*Tarjeta de Resultados*, Reglas Locales)
    - Anunciar de una manera sencilla a los jugadores
    - Buena idea practicar el anuncio, particularmente nombres difíciles

Comenzando y Acaban***do*** **el Juego**

- Personal competente en la recogida de tarjetas
- Proporcionarle instrucciones claras
- Oficina de Entrega de Tarjetas

"La Tarjeta de Resultados de un jugador está oficialmente entregada cuando el jugador ha abandona***do la oficina de entrega de tarjetas"***



NOTAS: Comenzando y Acabando el Juego

- Acabando el juego
  - Asegurarse de que el encargado de la recogida de tarjetas es competente
  - De nuevo: calma, organizado, autoritario
  - Darle instrucciones claras
  - De *Marcar* el área de entrega de tarjetas para que quede claro cuando se considera que un jugador ha entregado su tarjeta
- Los Starters y Recorders no necesitan ser expertos en Reglas, pero ellos necesitan saber cuándo hay un problema de Reglas y llamar para que se resuelva, Por ej. los jugadores llegan tarde al *Tee*, problemas con la *Tarjeta de Resultados*, etc.

6B El *Campo*

(1) Mantenimiento del *Campo* Durante la *Vuelta*

Si bien es preferible completar todas las tareas de mantenimiento en el *Campo* antes que el primer grupo alcance cada *Hoyo* para que todos los jugadores jueguen el *Campo* en la misma condición, hay veces que esto no es posible. Cuando el mantenimiento del *Campo*, tal como cortar los *Green*s, fairways o rough, o rastrillar los *Búnkers* tiene lugar durante una *Vuelta*, el resultado de la competición se mantiene como fue jugado.

Aunque el *Comité* debería intentar *Marcar* todas las áreas que merecen ser marcadas como *Terreno en Reparación* antes del comienzo de la competición, habrá veces que algunas áreas no son detectadas hasta después que el juego ha comenzado. También habrá veces que el clima, vehículos, jugadores o espectadores puedan causar daños adicionales al *Campo*. En estos casos, el *Comité* puede decidir *Marcar* las áreas como *Terreno en Reparación*. La decisión de *Marcar* un área debería ser tomada sin tener en cuenta si un jugador ya ha jugado desde esa área.

(2) Estableciendo las Posiciones de los *Hoyos* y las *Áreas de Salida*

En una competición *Juego por Golpes*, todos los jugadores deberían jugar el *Campo* con las marcas de las *Áreas de Salida* y los *Hoyos* posicionados en los mismos lugares. El *Comité* debería evitar mover cualquier marca de *Áreas de Salida* u *Hoyos* luego que grupos hayan jugado un *Hoyo*, pero puede haber situaciones donde esto no puede ser evitado o cuando son movidos por alguien por error.

a. Área de Salida se Vuelve Inutilizable Luego del Comienzo de la *Vuelta*

Si un *Área de Salida* resulta cubierta por *Agua Temporal* o por otra razón no es utilizable luego del comienzo de la Vuelta, el *Comité* puede suspender el juego o reubicar el *Área de Salida* si esto puede hacerse sin dar una ventaja o desventaja significativa a cualquier jugador.

b. Marcas de *Área de Salida* u *Hoyos* Movidos

Si las marcas del *Área de Salida* o el *Hoyo* son movidos por un miembro del equipo de mantenimiento del *Campo*, o si las marcas son movidas por un jugador o cualquier otra persona, el *Comité* debería determinar si algunos jugadores han tenido una ventaja o desventaja significativa. Si es así,

generalmente la *Vuelta* debería ser declarada nula y no válida. Si el *Campo* no ha sido Alterado significativamente y ningún jugador ha recibido una ventaja o desventaja significativa, el *Comité* puede elegir que la *Vuelta* sea válida.

c. Moviendo la Posición del *Hoyo* Debido a la Severidad de la Posición

En *Juego por Golpes*, si durante una *Vuelta* se hace evidente que un *Hoyo* está en una posición tal que la bola no se detiene cerca del *Hoyo* debido a la severidad de la pendiente, con la consecuencia de que varios jugadores han hecho un excesivo número de putts, el *Comité* tiene algunas opciones disponibles.

El *Comité* debería considerar todos los factores, incluyendo cuán severa es la posición, cuántos jugadores han completado el juego del *Hoyo* y dónde está el *Hoyo* en la *Vuelta*, y tomar el curso de acción que considere más justo para todos los jugadores. Por ejemplo:

- Hacer continuar el juego sin cambiar la posición del *Hoyo*, en base a que las condiciones son las mismas para todos los jugadores en la competición.
- Dejar el *Hoyo* en la misma posición, pero tomar ciertas acciones para *Mejorar* la situación, tal como regar el *Green* entre grupos.
- Declarar la *Vuelta* nula y no válida y hacer que todos los jugadores comiencen la *Vuelta* nuevamente con el *Hoyo* reposicionado.
- Suspender el juego, reposicionar el *Hoyo* y hacer que los jugadores que ya jugaron el *Hoyo* regresen al finalizar sus *Vuelta*s para jugar nuevamente el *Hoyo*. El Resultado para el *Hoyo* para estos jugadores es el Resultado logrado luego que el *Hoyo* haya sido reposicionado.
- Hacer que todos los jugadores descarten sus Resultados para ese *Hoyo* y jugar un *Hoyo* adicional (ya sea en el *Campo* de la competición o en otro lugar) para tener un Resultado para el *Hoyo*.

Las últimas dos opciones deberían ser tomadas en circunstancias extremas ya que Alteran la *Vuelta* para algunos jugadores.

En *Match Play*, el *Comité* puede reubicar el *Hoyo* entre matches.

d. Reubicando el *Hoyo* Luego que la Bola Ya Está Posicionada Cerca en el *Green*

Si una bola está en el *Green* cuando el *Hoyo* ha sido dañado el *Comité* debería intentar repararlo para que se ajuste con la definición de "*Hoyo*". Si esto no es posible los jugadores pueden completar el *Hoyo* con el *Hoyo* en su estado de dañado.

No es conveniente reubicar el *Hoyo* antes que todos los jugadores de un grupo hayan completado el juego del *Hoyo*. Sin embargo, el *Comité* puede reubicar el *Hoyo* en una posición cercana similar si hacerlo es necesario para garantizar el juego adecuado. Si esto se hace antes que los jugadores en el grupo hayan completado el *Hoyo*, el *Comité* debería requerir que cualquier jugador cuya bola esté en el *Green*, reposicione su bola en una posición que sea comparable con aquella que obtuvo originalmente con su *Golpe* previo. Para una bola que reposa fuera del *Green*, el *Comité* debería requerir que la bola sea jugada como reposa.

6C Proporcionar Asistencia de Reglas a los Jugadores

Un *Comité* puede designar *Árbitro*s para asistir con la administración de una competición. Un *Árbitro* es un oficial designado por el *Comité* para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

(1) Deberes y Autoridad de los *Árbitros* y miembros del *Comité*

Como se detalla en la definición de "árbitro", los deberes y la autoridad de un árbitro en match play (juego por hoyos) dependen del rol asignado, mientras que en stroke play (juego por golpes), un árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que vea o se le comunique.

Tanto si un árbitro está asignado a un match como si no lo está, no puede actuar ante una solicitud de una decisión si los hechos eran conocidos por el contrario en ese momento y no realizó la solicitud a

En *Match Play*, los deberes de un *Árbitro* y su autoridad dependen de su rol asignado:

- Cuando Está Asignado a Un Match por Toda la *Vuelta*. Como un *Árbitro* está con el match durante toda la *Vuelta*, es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que observe o sobre la que sea informado (ver Regla 20.1b(1) y la definición de "*Árbitro*").
- Cuando Está Asignado a Múltiples Matches o a Ciertos *Hoyos* o Sectores del *Campo*. Como el *Árbitro* no está asignado para acompañar al match durante toda la *Vuelta*, debería evitar verse involucrado en un match excepto que:
    - Un jugador en un match solicite ayuda con las Reglas o requiera un fallo (ver Regla 20.1b(2)). Al dar un fallo por un pedido de un jugador, el *Árbitro* debería confirmar siempre que el pedido del fallo fue hecho en tiempo (ver Reglas 20.1b(2) y 20.1b(3)).
    - Un jugador o jugadores en un match estén en infracción de la Regla 1.2b (Código de Conducta), la Regla 1.3b(1) (Dos o Más Jugadores Intencionalmente Se Ponen de Acuerdo Para Ignorar Cualquier Regla o Penalización que Saben Se Aplica), la Regla 5.6a (Demora Irrazonable en el Juego) o la Regla 5.6b (Ritmo de Juego Rápido).
    - Un jugador llegue tarde a su primer *Área de Salida* (ver Regla 5.3).
    - La búsqueda de la bola de un jugador llegue a tres minutos (ver Regla 5.6a y definición de "*Bola Perdida*").

(2) *Árbitro* Autoriza a Jugador a Infringir una Regla

La decisión de un *Árbitro* es final y por lo tanto si por error un *Árbitro* autoriza a infringir una Regla, el jugador no será penalizado. Pero ver Regla 20.2d y Sección 6C(10) o 6C(11) para situaciones donde el error se puede corregir.

(3) *Árbitro* Advierte a Jugador Sobre una Infracción de una Regla

Si bien un *Árbitro* no está obligado a advertir a un jugador que está por infringir una Regla, se recomienda firmemente que un *Árbitro* lo haga cuando sea posible para prevenir que un jugador reciba una penalización. Un *Árbitro* que actúa de acuerdo con la recomendación al dar voluntariamente información sobre las Reglas para prevenir infracciones de las Reglas, debería hacerlo uniformemente con todos los jugadores.

Pero, en *Match Play* donde el *Árbitro* no ha sido asignado a un match por toda la *Vuelta*, no tiene la autoridad para intervenir. El *Árbitro* no debería advertir al jugador salvo que le sea solicitado, y si el jugador infringe la Regla, el *Árbitro* no debería aplicar la penalización sin que el oponente haya pedido una decisión.

(4) Disconformidad con la Decisión del *Árbitro*

Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un *Árbitro* en *Match Play* o *Juego por Golpes*, el jugador generalmente no está autorizado a pedir una segunda opinión, ya sea de otro *Árbitro* o del *Comité* (ver Regla 20.2a), pero el *Árbitro*, cuya decisión es cuestionada, puede estar de acuerdo con obtener una segunda opinión.

El *Comité* puede adoptar una política para permitir siempre a los jugadores una segunda opinión cuando estén en desacuerdo con una decisión de un *Árbitro*.

(3) Limitando el Rol de Miembros del *Comité* y *Árbitros*

El *Comité* es la persona o grupo de personas a cargo de la competición o del *Campo*, pero adentro de ese *Comité*:

- El rol de algunos miembros puede ser limitado.
- Algunas decisiones pueden requerir el acuerdo de determinados miembros.
- Algunas responsabilidades pueden ser delegadas a personas fuera del *Comité*.

Ejemplos incluyen:

- Determinar que sólo ciertos miembros del *Comité* pueden aplicar una Política de Ritmo de Juego monitoreando y cronometrando jugadores o grupos, y decidiendo cuando advertir o penalizar.
- Estableciendo que se requiere un mínimo de tres miembros del *Comité* para decidir si un jugador debería ser descalificado por una seria infracción de inconducta según la Regla 1.2.
- Dando autoridad al profesional, gerente u otra persona designada para dar fallos en nombre del *Comité*.
- Autorizando a la dirección del equipo de mantenimiento a suspender el juego en nombre del *Comité*.
- Impidiendo a un miembro del *Comité* que está participando en una competición, que tome la decisión de suspender el juego durante esa competición.
- Limitando cuáles *Árbitros* tienen la autoridad de definir como Ter una zona no marcada durante una competición.

El *Comité* puede limitar los deberes de un *Árbitro* en *Juego por Golpes* o *Match Play* (cuando cree que esto ayudará a hacer que los fallos sean consistentes para todos los jugadores) identificando los temas que sólo pueden ser manejados por el *Comité* o un grupo particular de *Árbitros*.

Ejemplos de tales temas son:

- Declarar una parte del *Campo* como *Terreno en Reparación*.
- Hacer cumplir la Política de Ritmo de Juego monitoreando y cronometrando jugadores o grupos, y decidir cuándo aplicar advertencias o penalizaciones.
- Descalificar jugadores por una seria inconducta según la regla 1.2.

(5) El Jugador es responsable de Proporcionar Información Correcta al Árbitro

Un árbitro a menudo confiará en la ayuda de un jugador para determinar los hechos de una situación antes de tomar una decisión. En estas situaciones, el jugador debe hacer todo lo posible para proporcionar la información correcta al árbitro para que el árbitro pueda tomar una decisión.

Si la decisión dada resulta ser incorrecta cuando se pone en conocimiento del Comité información adicional (por ejemplo, revisando un vídeo), la acción que el Comité debería tomar se basa en si el jugador hizo todo lo posible por proporcionar la información correcta al árbitro.

Si el jugador no hizo todo lo posible (por ejemplo, dando deliberadamente al árbitro comentarios engañosos u ocultando deliberadamente información) y esto dio lugar a que el árbitro dirigiera al jugador a jugar desde un lugar equivocado, el Comité debería corregir la decisión en el sentido de que el jugador habría infringido la Regla 14.7 en el hoyo en cuestión. Lo mismo ocurriría si un árbitro no penaliza al jugador cuando debería haberse aplicado una penalización (como cuando el jugador mejoró las condiciones que afectan al golpe). El Comité debería también considerar si el jugador debería ser descalificado por grave falta de conducta bajo la Regla 1.2a.

Sin embargo, si el jugador hizo todo lo posible por proporcionar la información correcta, y el árbitro tomó una decisión basada totalmente o parcialmente en la información que el jugador le proporcionó, el jugador no debería ser posteriormente penalizado por jugar desde un lugar equivocado. Sin embargo, el jugador podrá aun ser penalizado a posteriori si sus acciones, antes de hablar con el árbitro, fueron una infracción de las Reglas.

---

de la línea de juego sin llegar a pisarla. Basándose en esta información, el árbitro toma la decisión de que no hay penalización. Más tarde se descubre que el jugador sí caminó sobre su línea de juego y, al hacerlo, presionó la arena, lo cual produjo una mejora en su línea de juego. Aunque el jugador hizo todo lo posible por proporcionar al árbitro la información correcta, la acción ya había ocurrido en el momento de la conversación, por lo que el Comité debería corregir la decisión y a posteriori tomar la decisión de que el jugador incurre en la penalización general en ese hoyo.

(6) Cómo Resolver Cuestiones de Hecho

Resolver las cuestiones de hecho está entre las acciones más difíciles requeridas a un *Árbitro* o al *Comité*.

- En todas las situaciones que involucren cuestiones de hecho, la resolución de la duda debería hacerse a la luz de todas las circunstancias relevantes y de la evaluación del peso de la evidencia, incluyendo la estimación de probabilidades cuando sea pertinente. Cuando el *Comité* es incapaz de determinar los hechos a su satisfacción, debería tratar la situación de una manera que sea razonable, justa y consistente con cómo se tratan situaciones similares según las Reglas.
- El testimonio de los jugadores involucrados es importante y se les debería dar la debida consideración.
    - En algunas situaciones donde los hechos no son decisivos, la duda debería ser resuelta en favor del jugador cuya bola está involucrada.
    - En otros casos, la duda debería ser resuelta contra el jugador cuya bola está involucrada.
- No hay un procedimiento establecido para evaluar el testimonio de los jugadores o para asignar el valor de dichos testimonios y cada situación debería ser tratada según sus propios méritos. La acción correcta depende de las circunstancias en cada caso y debería ser dejada al criterio del *Árbitro*, o del *Comité*.
- Cuando ha sido necesario que un jugador determine un lugar, un punto, una línea, un área o una ubicación de acuerdo con las Reglas, el *Comité* debería definir si el jugador ha usado un juicio razonable al hacerlo. Si es así, esa decisión será aceptada aun cuando, después que el *Golpe* es efectuado, se compruebe que la determinación había sido incorrecta (ver Regla 1.3b(2)).
- El testimonio de aquellos que no son parte de la competición, incluyendo espectadores, debería ser considerado y evaluado. También es apropiado usar imágenes de televisión y similares para asistir en la resolución de una duda, aunque el criterio de “a simple vista” debería ser aplicado al usar dicha evidencia (ver Regla 20.2c).
- Es importante que cualquier cuestión de hecho sea resuelta de manera apropiada en cuanto a tiempo, para permitir que la competición proceda de forma ordenada. Por lo tanto, el *Árbitro* puede estar limitado para evaluar la evidencia disponible con respecto al tiempo. Dichos fallos pueden ser revisados con posterioridad por parte del *Árbitro*, o el *Comité*, si se obtiene evidencia adicional luego del fallo inicial.

Si un fallo es dado por un *Árbitro*, el jugador está autorizado a proceder en base a ese fallo, tanto si es una Interpretación de las Reglas de Golf o una resolución de una cuestión de hecho. En situaciones planteadas en ambas circunstancias, si el fallo resulta ser incorrecto, el *Comité* puede tener la autoridad de hacer una corrección (ver Regla 20.2d) y la Sección 6C(10) o 6C(11). Sin embargo, en todas las circunstancias, tanto en *Match Play* como en *Juego por Golpes*, el *Árbitro* o el *Comité* está limitado en su capacidad de hacer correcciones de acuerdo con la guía contenida en la Regla 20.2d.

Cuando hay una cuestión relativa a las Reglas, donde se trata de la palabra de un jugador contra otro, y el peso de la evidencia no favorece a ningún jugador, el beneficio de la duda debería ser dado al jugador que efectuó el *Golpe* o cuyo Resultado está involucrado.

(7) Estado Real del Match no puede ser Determinado

Si dos jugadores completan su match pero no se ponen de acuerdo en el resultado, deberían consultar el asunto con el *Comité*.

El *Comité* debería reunir toda la evidencia disponible y tratar de determinar el estado verdadero del match. Si, después de hacerlo, no es posible determinar el estado real del match, el *Comité* debería resolver la situación de la manera más equitativa, lo que podría significar un fallo de jugar nuevamente el match si es posible.

(8) Tratamiento de Fallo cuando Jugador Procede Según una Regla Inaplicable

Cuando un jugador procede según una Regla que no se aplica a su situación y luego hace un *Golpe*, el *Comité* es responsable de determinar qué Regla se aplica para dar un fallo basado en las acciones del jugador.

Por ejemplo:

- Un jugador tomó alivio de un *Objeto de Límites* según la Regla 16.1b. Ha procedido según una Regla inaplicable. Como la Regla 19.1 (Bola Injugable) requiere que el jugador decida proceder según esta Regla antes de tomar el alivio, el *Comité* no puede aplicar la Regla 19 a las acciones del jugador. Como no hay una Regla que permita al jugador levantar su bola en esa situación el *Comité* debería determinar que se aplica la Regla 9.4 y ninguna de las Excepciones salva al jugador de la penalización.
- Un jugador decidió que su bola estaba injugable en un *Área de Penalización*, la dropeó de acuerdo con los procedimientos de las opciones b o c de la Regla 19 y la jugó desde dentro del *Área de Penalización*. Como la Regla 17.1 es la única Regla que permite al jugador levantar su bola para alivio en un *Área de Penalización*, el *Comité* debería determinar que se aplica la Regla 17 y fallar de acuerdo a ello. Como resultado, se considera que el jugador ha jugado desde un *Lugar Equivocado* (ver Regla 14.7) y, además, recibe la penalización de un *Golpe* según la Regla 17.1.
- La bola de un jugador reposa en *Agua Temporal* que el jugador confunde con un *Área de Penalización*. El jugador dropeó y jugó una bola de acuerdo con el procedimiento de la Regla 17.1d(2). Como la Regla 16.1b es la única Regla que permite al jugador levantar su bola para alivio en esa situación, el *Comité* debería determinar que se aplica la Regla 16.1b y fallar de acuerdo a ello. Como resultado, asumiendo que el jugador no haya dropeado una bola y jugado desde un área que satisface la Regla 16.1b, se considera que el jugador ha jugado desde un *Lugar Equivocado* (ver Regla 14.7).
- Un jugador no conocía la ubicación de su bola original, pero supuso que estaba en *Terreno en Reparación* sin que esto sea *Conocido o Virtualmente Cierto*. El jugador dropeó otra bola y la jugó según las Reglas 16.1e y 16.1b. Como el jugador no conocía la ubicación de su bola original, en estas circunstancias, la Regla 18.1 es la única Regla según la cual el jugador podría haber procedido. Por lo tanto, el *Comité* debería determinar que se aplica la Regla 18 y fallar según esto. Como resultado, se considera que el jugador ha puesto en juego una bola bajo penalización de *Golpe y Distancia* y ha jugado desde un *Lugar Equivocado* (ver Regla 14.7) y, además, recibe la penalización de *Golpe y Distancia* según la regla 18.1.

(9) Tratamiento de Fallos Erróneos en *Match Play*

Según la Regla 20.2a, un jugador no tiene derecho a apelar un fallo de un *Árbitro*. Pero, si un fallo de un *Árbitro* o del *Comité* es Posteriormente encontrado como equivocado, el fallo debería ser corregido, de ser posible, según las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando un fallo incorrecto debería ser corregido en *Match Play*.

a. Corrección de un Fallo Incorrecto por un *Árbitro* Durante un Match

- Un *Árbitro* no debería corregir un fallo incorrecto luego que cualquier jugador ejecute otro *Golpe* en un *Hoyo*.
- Si no se hacen más *Golpes* en un *Hoyo* luego de un fallo, un *Árbitro* no debería corregir un fallo incorrecto una vez que cualquier jugador haya hecho un *Golpe* desde la siguiente *Área de Salida*.
- Si no es así, un fallo incorrecto dado por un *Árbitro* debería ser corregido.
- En una situación donde un fallo incorrecto puede ser corregido, si el fallo incorrecto ha resultado en que uno o más jugadores levanten sus bolas, el *Árbitro* es responsable de indicar a los jugadores que repongan sus bolas y completen el *Hoyo*, aplicando el fallo correcto.
- Los principios anteriores también se aplican cuando un *Árbitro* omite penalizar a un jugador por una infracción a una Regla debido a malentender el resultado de un *Hoyo*.
    - Por ejemplo, un *Árbitro* omite informar a un jugador una penalización de pérdida del *Hoyo* por una infracción de la política de ritmo de juego dado que creyó que dicho jugador ya había perdido el *Hoyo*. En el *Hoyo* siguiente el *Árbitro* toma conocimiento que el jugador no había perdido el *Hoyo*. Si el jugador, o su oponente, ha efectuado un *Golpe* desde el *Área de Salida* del siguiente *Hoyo*, el *Árbitro* ya no puede corregir el error.

b. Corrección de un Fallo Incorrecto Hecho en el *Hoyo* Final de un Match Antes que el Resultado Sea Final

Cuando un *Árbitro* da una decisión incorrecta en el *Hoyo* final de un match, este se debería corregir en cualquier momento hasta antes que el resultado sea final, o si el match continúa con *Hoyos* adicionales, hasta que cualquier jugador haga un *Golpe* desde el *Área de Salida* siguiente.

c. Fallo Incorrecto de un *Árbitro* en Match Resulta en Jugador Haciendo un *Golpe* Desde *Lugar Equivocado*

Si un jugador en *Match Play* procede sobre la base de un fallo dado por un *Árbitro*, que involucra *Dropar* una bola y jugarla desde un *Lugar Equivocado* y el *Comité* entonces se entera del fallo incorrecto, se aplican los siguientes principios:

- Si no se trata de una grave infracción y el jugador no se ha visto seriamente perjudicado debido a jugar desde *Lugar Equivocado*, es muy tarde para corregir el fallo una vez que el jugador ha hecho un *Golpe* desde el *Lugar Equivocado*. Los *Golpes* hechos luego del fallo incorrecto se mantienen sin penalización por jugar desde *Lugar Equivocado*.
- Si se trata de una grave infracción o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde *Lugar Equivocado:*

- Si el Contrario todavía no ha hecho su siguiente *Golpe* en el *Hoyo* en cuestión, , el *Comité* debería corregir la decisión.
- Si el Contrario no ha ejecutado un golpe en el hoyo después de que se de la decisión, el *Comité* debe corregirla si ninguno de los jugadores ha ejecutado un *Golpe* desde la siguiente *Área de Salida* o, en el caso del *Hoyo* final del match, antes de que el resultado sea final.

- En otro caso es demasiado tarde para corregir la decisión, y los *Golpes* realizados después de la decisión incorrecta se mantienen sin penalización.

(10) Tratamiento de Fallos Erróneos en *Juego por Golpes*

Un jugador no tiene derecho de apelar un fallo de un *Árbitro* (ver Regla 20.2a). Pero si Posteriormente se comprueba que un fallo de un *Árbitro* o del *Comité* es erróneo, el fallo debería ser corregido si es posible según las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando un fallo incorrecto debería ser corregido en *Juego por Golpes*.

a. Corrección de Fallo Incorrecto por un *Árbitro* en *Juego por Golpes*

Cuando sea posible, un *Árbitro* debería corregir un fallo incorrecto en *Juego por Golpes* que involucra la incorrecta aplicación de una penalización o la falta de aplicación de una penalización siempre y cuando la competición no ha sido cerrada (ver Regla 20.2e).

b. Jugador en *Juego por Golpes* Incorrectamente Notificado que el *Golpe* No Cuenta

Cuando un *Árbitro* en *Juego por Golpes* incorrectamente notifica a un jugador que su *Golpe* no cuenta y que juegue nuevamente sin penalización, el fallo se mantiene y el Resultado del jugador con el *Golpe* jugado nuevamente es el Resultado del jugador para el *Hoyo*.

c. Jugador en *Juego por Golpes* Hace *Golpe* Desde *Lugar Equivocado* Debido a Fallo Incorrecto; Procedimiento para el Jugador Cuando el Error Es Descubierto

En *Juego por Golpes*, cuando un jugador procede sobre la base de un fallo dado por un *Árbitro*, que implica *Dropar* una bola y jugarla desde *Lugar Equivocado* y el *Comité* luego toma conocimiento del fallo incorrecto del *Árbitro*, se aplican los siguientes principios:

- Salvo que esté involucrada una seria infracción, o que el jugador haya sido seriamente perjudicado debido a jugar desde *Lugar Equivocado*, es muy tarde para corregir el fallo y los *Golpes* hechos luego del fallo incorrecto se mantienen sin penalización por jugar desde *Lugar Equivocado*.
- Si una seria infracción está involucrada, o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde *Lugar Equivocado*, y el jugador no ha hecho un *Golpe* para comenzar otro *Hoyo* o, si es el *Hoyo* final de la *Vuelta*, antes de retornar su *Tarjeta de Resultados*, el *Comité* es debería corregir el fallo. El *Comité* debería indicar al jugador que cancele el *Golpe* hecho desde un *Lugar Equivocado* y cualquier *Golpe* subsiguiente y proceder correctamente. El jugador no incurre en penalización por jugar desde un *Lugar Equivocado*. Si es demasiado tarde para corregir el fallo, los *Golpes* hechos luego del fallo incorrecto se mantienen sin penalización por jugar desde *Lugar Equivocado*.

d. *Árbitro* Da al Jugador Información Incorrecta; Jugador Actúa Basándose en esa Información en el Juego Posterior

Se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla y que sean honestos al aplicarse sus propias penalizaciones (ver Regla 1.3b). Pero si un *Árbitro* da información incorrecta sobre las Reglas a un jugador, este está autorizado a actuar en base a dicha información en su juego posterior.

Consecuentemente, el *Comité* puede necesitar hacer una evaluación tanto de la duración del derecho del jugador como de su Resultado correcto cuando, como resultado de proceder de acuerdo a la información incorrecta provista, el jugador es pasible de una penalización según las Reglas.

En estas situaciones, el *Comité* debería resolver la cuestión de la manera que considere más equitativa, a la luz de todos los hechos y con el objetivo de garantizar que ningún jugador tenga una ventaja o desventaja indebida. En los casos donde la información incorrecta afecte significativamente el resultado de la competición, el *Comité* puede no tener opción, salvo cancelar la *Vuelta*. Los siguientes principios son aplicables:

- Orientación general sobre las Reglas

  Cuando un miembro del *Comité* o un *Árbitro* proveen información incorrecta del tipo de orientación general sobre las Reglas, el jugador no debería estar exento de penalización.
- Decisión específica

  Cuando un *Árbitro* da un fallo específico que es *Contrario* a las Reglas en esa situación en particular, el jugador está exento de penalización. El *Comité* debería extender esta exención durante la duración de la *Vuelta* en circunstancias donde el jugador proceda incorrectamente por sí mismo, de manera exactamente igual a como le fue indicado por el *Árbitro* con anterioridad en la *Vuelta*. Sin embargo, esta exención cesa si, en la *Vuelta*, el jugador es informado del procedimiento correcto o hay un cuestionamiento por sus acciones.

  Por ejemplo, un jugador pide asistencia a un *Árbitro* al tomar alivio de un *Área de Penalización* roja y el *Árbitro* incorrectamente le dice al jugador que debe *Dropar* nuevamente porque su *Stance* está dentro del *Área de Penalización*. Si por esta misma razón, el jugador dropea nuevamente al tomar alivio de un *Área de Penalización* roja tres *Hoyos* más tarde, el *Comité* no debería penalizar al jugador por jugar desde *Lugar Equivocado*.
- Orientación sobre Reglas Locales o Condiciones de la Competición

  Cuando un miembro del *Comité* o un *Árbitro* da información incorrecta tanto sobre las Reglas Locales como sobre las Condiciones de la Competición que están en vigencia, el jugador debería estar exento de penalización por actuar en base a esa información. Esta exención se aplica por la duración de la *Vuelta* salvo que sea corregida antes, en cuyo caso la exención debería cesar en ese momento.

  Por ejemplo, si el jugador es informado por un *Árbitro* que los dispositivos medidores de distancia, que miden distancias reales de juego, están permitidos aunque la Regla Local que prohíbe su uso está en efecto, ese jugador no incurre en penalización por medir distancias reales de juego durante la *Vuelta*. Sin embargo, si el *Comité* toma conocimiento del fallo incorrecto, el jugador debería ser informado del error tan pronto como sea posible.
- Decisión sobre *Equipamiento*

  Cuando un miembro del *Comité* o un *Árbitro* dictamina que un palo no conforme es conforme,

el jugador está exento de penalización por usar el palo. Esta exención se aplica por la duración de la competición, salvo que sea corregida con anterioridad, en cuyo caso, la exención cesa al completar la *Vuelta* durante la cual se hizo la corrección.

e. Jugador Levanta Bola Sin Autorización Debido a Malentendido con Instrucciones del *Árbitro*

Si un jugador levanta su bola cuando no está permitido hacerlo como resultado de un razonable malentendido de las instrucciones de un *Árbitro*, no hay penalización, y la bola debe ser repuesta salvo que el jugador proceda de acuerdo con otra Regla.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar contra una *Obstrucción Movible* y pide alivio. Un *Árbitro* correctamente asesora al jugador que la *Obstrucción* puede ser quitada según la Regla 15.2 y que el sitio de la bola debería ser marcado en caso de que esta se mueva durante la remoción de la *Obstrucción*. El jugador marca la posición de la bola y la levanta antes de que el *Árbitro* pueda detenerlo.

El jugador normalmente será penalizado con un *Golpe* según la Regla 9.4 por levantar su bola donde no está permitido, pero, dado que el *Árbitro* está satisfecho con que el jugador malinterpretó la instrucción, la bola es repuesta sin penalización.

f. Jugador Incorrectamente Asesorado a Continuar con la *Bola Provisional* por el *Árbitro*

Un jugador tuvo motivo para jugar una *Bola Provisional* desde el *Área de Salida* y encuentra su bola original en un *Área de Penalización*. Un *Árbitro* incorrectamente le dice que debe continuar con la *Bola Provisional*, y termina el *Hoyo* con la *Bola Provisional*. El jugador no incurre en penalización por jugar una *Bola Equivocada* (la *Bola Provisional*, que el jugador hubiera debido abandonar según la Regla 18.3c).

Si el *Comité* luego toma conocimiento del fallo erróneo, debería fallar que el Resultado del jugador para el *Hoyo* consiste del tiro de salida con la bola original más el número de *Golpes* que hizo el jugador para completar el *Hoyo* con la *Bola Provisional* luego del fallo incorrecto, siendo el segundo *Golpe* con la *Bola Provisional*, el segundo *Golpe* del jugador en el *Hoyo*. Sin embargo, si hubiese sido claramente irrazonable que el jugador pudiera jugar la bola original desde el *Área de Penalización*, debe también sumar un *Golpe de Penalización* según la Regla 17.1 al Resultado para el *Hoyo*.

g. *Comité* Hace un Fallo Incorrecto Cuando Jugador Ha Jugado Dos Bolas Según Regla 20.1c(3); Cuando el Fallo Puede Ser Corregido

En *Juego por Golpes*, un jugador juega dos bolas según la Regla 20.1c(3), reporta los hechos al *Comité*, y el *Comité* le dice al jugador que anote el Resultado con la bola incorrecta.

Tal error es un fallo incorrecto y no un error administrativo. Por lo tanto la Regla 20.2d se aplica y la respuesta depende de cuando el *Comité* toma conocimiento de su fallo incorrecto.

- Si el *Comité* toma conocimiento del fallo incorrecto antes del cierre de la competición, debería corregir el fallo, cambiando el Resultado para el *Hoyo* en cuestión por aquel de la bola correcta.
- Si el *Comité* toma conocimiento del fallo incorrecto después que la competición ha sido cerrada, el Resultado con la bola incorrecta permanece como el Resultado del jugador para el *Hoyo* en cuestión. Según la Regla 20.2d tal fallo es definitivo una vez que la competición ha sido cerrada.

h. Penalización de Descalificación Erróneamente Aplicada al Ganador del Evento; Error Descubierto Después que Otros Dos Jugadores Juegan Desempate por el Primer Lugar

Si, como resultado de un fallo incorrecto dado por el *Comité*, el verdadero ganador de una competición es descalificado y otros dos jugadores desempatan por el primer lugar, el mejor procedimiento depende de cuando el *Comité* toma conocimiento de su error. Si el *Comité* toma conocimiento del fallo incorrecto antes de que el resultado de la competición sea final, el *Comité* debería corregir el fallo incorrecto anulando la penalización de descalificación y declarando al jugador como el ganador. Si el *Comité* toma conocimiento del fallo incorrecto después de que el resultado de la competición sea final, el resultado se mantiene, con el jugador descalificado.

i. Aplicación de la Penalización de Descalificación en una Competición Donde No se Utilizan Todos los Resultados para Determinar el Ganador

En un escenario tal como una competición por equipos de múltiples *Vuelta*s de *Juego por Golpes*, cuando no todos los Resultados del jugador cuentan para el Resultado del equipo para una *Vuelta*, el Resultado del jugador no puede ser considerado para la *Vuelta* si es descalificado pero podría contar para otras *Vuelta*s. Por ejemplo, donde cuentan dos Resultados de un equipo de tres miembros, si un jugador es descalificado en la primera de cuatro *Vuelta*s, la descalificación se aplica sólo a la primera *Vuelta* y sus Resultados para las *Vuelta*s restantes todavía podrían ser usados.

Esto se aplica en todas las competiciones en las que no todos los Resultados son usados para determinar el ganador (por ejemplo, una competición individual en la cual el jugador suma sus tres mejores Resultados de cuatro *Vuelta*s).

Si un jugador es descalificado por una infracción a la Regla 1.3b o al Código de Conducta del *Comité*, le corresponde al *Comité* determinar si la descalificación debería ser por la *Vuelta* o por toda la competición.

(11) Combinando *Match Play* y *Juego por Golpes*

La combinación de *Match Play* y *Juego por Golpes* está desalentada ya que ciertas Reglas son sustancialmente diferentes entre los dos formatos. Pero habrá veces donde jugadores solicitarán combinar las dos formas de juego, o habiéndolo hecho por sí mismos, soliciten un fallo. El *Comité* debería hacer su mejor esfuerzo para asistir a los jugadores en estas ocasiones y debería usar las siguientes pautas al hacerlo:

a. Cuando los jugadores solicitan combinar *Match Play* y *Juego por Golpes*

Si un *Comité* elige permitir a los jugadores jugar un match mientras compiten en una competición *Juego por Golpes*, se recomienda que los jugadores sean advertidos que se aplican las Reglas para *Juego por Golpes* en un todo. Por ejemplo, no están permitidas las concesiones y si un jugador juega fuera de turno, el otro no tiene la opción de hacer jugar nuevamente el *Golpe*.

b. Cuando los jugadores solicitan un fallo habiendo combinado *Match Play* y *Juego por Golpes*

Si el *Comité* es consultado por un fallo cuando los jugadores han combinado *Match Play* y *Juego por Golpes*, debería aplicar las Reglas de Golf como se aplicarían tanto para *Match Play* como para *Juego por Golpes* por separado. Por ejemplo, si un jugador no completa un *Hoyo* por cualquier razón entonces es

descalificado para la competición de *Juego por Golpes* por una infracción de la Regla 3.3c. Pero, para *Stableford*, Resultado Máximo y Par / Bogey ver las Reglas 21.1c(2), 21.2c y 21.3c(2) respectivamente.

6D Haciendo Cumplir el Ritmo de Juego

Donde una política de Ritmo de Juego se instrumenta para una competición, es importante que el *Comité* comprenda y activamente haga cumplir la política y asegure que los jugadores respeten la política y que el juego proceda de manera ordenada.

Para más información y políticas de ejemplo, ver el Modelo de Regla Local de la Sección 8K.

6E Suspensiones y Reanudaciones

(1) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales

Hay dos tipos de suspensiones del juego que un *Comité* puede ordenar, cada una con diferentes requisitos respecto a cuándo los jugadores deben Interrumpir el juego (ver Regla 5.7b).

- Suspensión inmediata (como cuando hay un peligro inminente). Si el *Comité* anuncia una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deben Interrumpir el juego inmediatamente y no deben ejecutar otro *Golpe* hasta tanto el *Comité* reanude el juego.
- Suspensión normal (como por falta de luz o *Campo* injugable). Si el *Comité* suspende el juego por razones normales, lo que sucede a continuación depende de si un grupo está entre dos *Hoyos* o jugando un *Hoyo*.

El *Comité* debería usar una manera de señalizar una suspensión inmediata que sea diferente de aquella usada para una suspensión normal. Las señales a utilizar deberían ser comunicadas a los jugadores en las Reglas Locales.

Ver Modelo de Regla Local J-1 – Métodos para Suspender y Reanudar el Juego.

Cuando el juego es suspendido, el *Comité* necesitará evaluar si los jugadores deberían permanecer en posición en el *Campo* o retornar al Clubhouse.

Tanto si una suspensión es inmediata o normal, el *Comité* debería reanudar el juego en cuanto sea posible hacerlo. Los jugadores reanudarán el juego desde donde lo suspendieron (ver Regla 5.7c).

(2) Decidiendo Cuándo Suspender y Reanudar el Juego

Decidir cuando el juego debería ser suspendido y luego reanudado puede ser una decisión difícil para un *Comité*. Un *Comité* debería considerar la siguiente guía:

a. Rayos

El *Comité* debería usar cualquier método disponible para determinar si hay peligro por rayos y tomar las acciones que considere apropiadas. Los jugadores también pueden Interrumpir el juego por si mismos cuando crean que hay peligro por rayos. (ver Regla 5.7a).

Cuando el *Comité* concluye que no hay más peligro por rayos y ordena que el juego sea reanudado, los jugadores deben reanudar el juego. Ver Interpretación 5.7c/1 para qué hacer si un jugador se niega a comenzar porque siente que todavía hay peligro por rayos.

b. Visibilidad

Se recomienda que cuando las áreas de aterrizaje de las bolas ya no sean visibles para los jugadores (por ejemplo, debido a niebla u oscuridad), el juego debería ser suspendido. Similarmente, si los jugadores no pueden leer la *Línea de Juego* en el *Green* debido a la falta de visibilidad, el juego debería ser suspendido.

c. Agua

Si toda el área alrededor de un *Hoyo* está cubierta por *Agua Temporal* que no puede ser removida, en el *Juego por Golpes* el *Campo* debería ser considerado como injugable y el *Comité* debería suspender el juego según la Regla 5.7.

En *Match Play*, si el agua no puede ser removida, el *Comité* puede suspender el juego o reubicar el *Hoyo*.

d. Viento

Varias bolas que son movidas por el viento puede ser una razón para suspender el juego, pero que sólo una o dos bolas se muevan por el viento sobre un *Green* usualmente no ameritan que el *Comité* suspenda el juego. En el *Green* existen Reglas para ayudar a los jugadores a evitar recibir penalizaciones, o estar en ventaja debido a que la bola sea movida por el viento, acercándose al *Hoyo*, o en desventaja si la bola se aleja del *Hoyo* por el viento. (ver Reglas 9.3 y 13.1).

El *Comité* debería considerar suspender el juego debido al viento solamente si hay varios casos de bolas moviéndose por el viento y los jugadores tienen problemas al *Reponer* la bola en el sitio de donde ha sido movida por el viento, o al menos razonablemente cerca de ese sitio si la bola no permanece en reposo en el sitio original.

(3) Reanudación del Juego

Cuando el juego va a ser reanudado a continuación de una suspensión, los jugadores reanudarán el juego desde donde lo Interrumpieron (ver Regla 5.7d).

El *Comité* debería estar preparado a considerar lo siguiente:

- Si los jugadores fueron evacuados a continuación de una suspensión, se les debería dar tiempo para calentar antes de la reanudación del juego.
- Si las áreas de práctica estuvieron cerradas durante la suspensión, cuándo deberían ser reabiertas para dar a los jugadores tiempo suficiente para estar listos para jugar.
- Cómo llevar a los jugadores de regreso a sus posiciones en el *Campo*.
- Cómo asegurar que todos los jugadores estén de regreso en sus posiciones antes de la reanudación del juego. Esto podría incluir tener a miembros del *Comité* en posición para observar e informar cuando los jugadores han regresado.

(4) Sobre si Cancelar una *Vuelta*

a. *Match Play*

Un match no debería ser cancelado una vez que el juego ha comenzado ya que ambos jugadores en un match están jugando en las mismas condiciones, sin que uno tenga ventaja sobre el otro.

Si los jugadores acuerdan Interrumpir el juego tal como está permitido en la Regla 5.7a, o el *Comité* cree que las condiciones son tales que el juego debería ser suspendido, el match debería reanudarse desde donde fue suspendido.

En una competición por equipos, si algunos matches fueron terminados mientras otros no pudieron ser completados en el día planeado debido a poca luz o mal clima, las Condiciones de la Competición deberían aclarar cómo tratar los matches completados y los incompletos (ver Sección 5A(4)). Por ejemplo:

- El resultado de los matches completados se mantiene tal como fueron jugados y los matches incompletos se continuarán o serán jugados nuevamente en una fecha posterior.
- Todos los matches serán jugados nuevamente, y cada equipo es libre de modificar su equipo original.
- Cualquier match que no pueda ser completado como estaba previsto será considerado empatado.

b. *Juego por Golpes*

En el *Juego por Golpes* no hay una guía para cuando un *Comité* debería cancelar una *Vuelta*. La acción apropiada depende de las circunstancias en cada caso y se deja al criterio del *Comité*.

Una *Vuelta* debería ser cancelada sólo en el caso en que sería muy injusto no cancelarla. Por ejemplo, un pequeño número de jugadores comienza una *Vuelta* en extremadamente malas condiciones climáticas, luego las condiciones empeoran y continuar el juego ese día es imposible, pero cuando el juego va a ser reanudado el clima es ideal.

Cuando una *Vuelta* es cancelada, todos los Resultados y las penalizaciones durante esa *Vuelta* son cancelados. Esto normalmente incluiría cualquier penalización de descalificación, pero si un jugador es descalificado por una grave inconducta (ver Regla 1.2) o por una infracción del Código de Conducta, esa descalificación no debería ser cancelada.

(5) Jugador se Niega a Comenzar o Levanta su Bola Debido a las Condiciones Climáticas

Si, debido a malas condiciones climáticas, un jugador se niega a comenzar a la hora establecida por el *Comité* o levanta su bola durante la *Vuelta* y con posterioridad el *Comité* cancela esa *Vuelta*, el jugador no tiene penalización ya que todas las penalizaciones, en una *Vuelta* cancelada, son canceladas.

(6) Retirada de *Agua Temporal* o *Impedimentos Sueltos* del *Green*

Si *Agua Temporal*, arena, hojas u otros *Impedimentos Sueltos* se acumulan en un *Green* durante una *Vuelta*, el *Comité* puede hacer lo que sea necesario para retirar la condición, por ejemplo, usando un escurridor, o barriendo o soplando el *Green*. No es necesario que el *Comité* suspenda el juego para tomar estas medidas.

En estos casos, el *Comité* puede solicitar la ayuda de los jugadores, cuando sea necesario, para remover los *Impedimentos Sueltos* o la arena. Sin embargo, un jugador quebranta la Regla 8.1 si remueve *Agua Temporal* en la *Línea de Juego*, sin tener el permiso del *Comité*.

Un *Comité* puede adoptar una política que clarifique cuales acciones son consideradas apropiadas para un miembro del *Comité*, una persona designada por el *Comité* (como por ejemplo, un miembro del personal de mantenimiento) o los jugadores, para remover *Agua Temporal* sobre un *Green*.

Ver Modelo de Regla Local J-2; Modelo de Regla Local Para Permitir Remover *Agua Temporal* Sobre el *Green* por Medio de un Escurridor.

(7) Match Iniciado en Desconocimiento que el *Campo* Está Cerrado

Si jugadores comienzan un match cuando el *Campo* está cerrado y luego el *Comité* se entera de sus acciones, el match debería ser jugado nuevamente en su totalidad ya que el juego en un *Campo* cerrado es nulo y sin validez.

Suspensión del Juego

- Suspensión del juego por varias razones:
  - viento
  - agua
  - visibilidad
  - Situación peligrosa, Por ej. rayos
- Opciones del *Comité* (*Match Play* o *Stroke Play*) (*Juego por Hoyos* o *Juego por Golpes*)
  - Suspender el juego
  - Solamente en *Stroke Play* (*Juego por Golpes*) declarar el juego nulo e inválido
- ¿Evitar suspensiones?



Suspensión del Juego – R 5.7

- Tipos de Suspensión
- Plan de Evacuación
- Buenas Comunicaciones

6F Registrando Resultados

(1) *Match Play*

Usualmente es responsabilidad de los jugadores informar el resultado de su match en una ubicación designada por el *Comité*. Si un *Árbitro* ha sido asignado al match, se le puede asignar esa tarea en lugar de los jugadores.

Si un jugador hace un pedido por un fallo durante el match que no ha sido resuelto, el *Comité* debería determinar si el pedido cumple los requerimientos de la Regla

20.1b(2) y dar su fallo. Esto puede resultar en que los jugadores tengan que volver al *Campo* para continuar el match.

Una vez que el resultado ha sido informado, es considerado final y no pueden ser aceptadas solicitudes de fallos salvo que se cumplan los requerimientos de la Regla 20.1b(3).

(2) *Juego por Golpes*

En el *Juego por Golpes*, se debería dar a los jugadores la oportunidad de resolver cualquier situación que necesite ser aclarada con el *Comité* (ver Reglas 14.7b y

20.1c(4)), revisar sus tarjetas de Resultado y haber corregido cualquier error. Si hay un error en la *Tarjeta de Resultados*, un jugador puede pedir al *Marcador* o al *Comité* que haga o ratifique un cambio en su *Tarjeta de Resultados* (ver Regla 3.3b(2)), hasta el momento en que sea entregada.

Una vez que la tarjeta ha sido entregada, el *Comité* debería revisarla y verificar que contiene el nombre del jugador, el handicap (si es una competición con handicap), las firmas requeridas y los Resultados correctos de cada *Hoyo*. El *Comité* debería sumar los Resultados y aplicar el handicap en una competición con handicap.

En otras formas de *Juego por Golpes*, como *Stableford*, Par/Bogey, o en una competición Four-Ball, el *Comité* debería determinar el resultado final para el jugador o el *Bando*. Por ejemplo, en una competición *Stableford*, el *Comité* es responsable de determinar el número de puntos que el jugador anota en cada *Hoyo* y el total de la *Vuelta*.

6G Hacer los Cortes; Establecer los Draws; Crear Nuevos Grupos

(1) Hacer los Cortes y Crear Nuevos Grupos

Para una competición jugada en varias *Vuelta*s, las Condiciones de la Competición pueden establecer que:

- Los jugadores serán reagrupados para *Vuelta*s posteriores en base a sus Resultados totales hasta ese momento.
- El tamaño del número de participantes será reducido para la *Vuelta* final o *Vuelta*s finales (a menudo llamada “el corte”).

En ambos casos el *Comité* debe generar los nuevos grupos y publicarlos. Es costumbre que los jugadores con los Resultados más altos comiencen primero y los jugadores con los Resultados más bajos comiencen últimos, aunque el *Comité* puede elegir Alterar esto.

El *Comité* puede elegir de qué manera reagrupar a los jugadores que terminaron con el mismo Resultado total, por ejemplo, el *Comité* puede decidir que el primer jugador en retornar un Resultado dado recibirá un horario de comienzo posterior al que reciban otros jugadores que completaron la *Vuelta* más tarde con el mismo Resultado.

Si dos *Áreas de Salida* serán utilizadas en *Vuelta*s posteriores (por ejemplo, la mitad de los jugadores comienza en el primer *Hoyo* y la otra mitad lo hace en el *Hoyo* 10), el *Comité* puede decidir organizar los grupos de forma tal que los jugadores con los Resultados más altos comiencen últimos en un lado (como desde el *Hoyo* 10) y que los jugadores con los Resultados más bajos sean los últimos en comenzar en el otro lado (por ejemplo, desde el *Hoyo* 1). Esto resulta en que los jugadores en el medio de las posiciones sean los primeros en comenzar en cada *Área de Salida*.

(2) Tratamiento de los Absndonod y las Descalificaciones en *Match Play*

En *Match Play*, si un jugador abandona o es descalificado de la competición antes del comienzo de su primer match y el *Comité* no ha especificado como tratar esta situación dentro de las Condiciones de la Competición, las opciones del *Comité* son las siguientes:

- Declarar ganador al próximo oponente del jugador, por no presentación, o
- Si el jugador abandona antes de su match de primera ronda:
  - Si hay tiempo, hacer un nuevo draw de *Match Play*
  - Reemplazar al jugador con otro de la lista de sustitutos o suplentes, o
  - Donde los jugadores clasificaron al *Match Play* por medio de una competición *Juego por Golpes*, reemplazar al jugador con otro que ahora es el último clasificado.

Si el jugador abandona o es descalificado luego de su primer o siguientes matches, el *Comité* podría:

  - Declarar ganador al siguiente oponente del jugador, por no presentación, o
  - Requerir a todos los jugadores eliminados por el jugador en *Match Play*, que desempaten por su posición.

Si ambos finalistas en una competición *Match Play* son descalificados, el *Comité* puede decidir la conclusión de la competición sin un ganador. Alternativamente, el *Comité* podría elegir que los semifinalistas vencidos jueguen un match para determinar el ganador de la competición.

Si un jugador es descalificado en una competición *Match Play*, el jugador tendría derecho a cualquier premio que haya ganado previamente en la competición, por ejemplo, por ganar la competición de clasificación *Juego por Golpes*.

(3) Tratamiento de los Absndonos y las Descalificaciones en *Juego por Golpes*

Si un jugador abandona o es descalificado antes de la primera *Vuelta* de la competición, (por ejemplo, por no haber comenzado a tiempo), el *Comité* puede reemplazar el jugador con otro jugador que no esté actualmente en la lista de participantes (frecuentemente llamado suplente o reserva) si hay uno disponible. Una vez que el jugador ha comenzado su primera *Vuelta* no debería ser reemplazado.

(4) Clasificación para *Match Play*

Cuando una clasificación *Juego por Golpes* es usada para determinar el/los draw/s de *Match Play*, el *Comité* puede elegir desempatar por diferentes posiciones en el draw aleatoriamente o usando un sistema de desempate automático o un desempate en el *Campo*. Esto debería estar especificado en las Condiciones de la Competición.

(5) Incorrecta Aplicación del Handicap Afecta el Draw de *Match Play*

En una *Vuelta Juego por Golpes* que clasifica para una competición *Match Play*, si el *Comité* aplica incorrectamente el handicap de un jugador en la *Tarjeta de Resultados* resultando en un draw incorrecto, el *Comité* debería tratar el asunto de la manera más justa posible. El *Comité* debería considerar la modificación del draw y cancelar los matches afectados por el error.

Si el error es descubierto luego del comienzo de la segunda ronda de *Match Play*, es muy tarde para corregir el draw.



7 Después de la Competición

7A Resolver Empates en *Juego por Golpes*

En el *Juego por Golpes*, luego que todas las tarjetas de Resultado han sido de*Vuelta*s, el *Comité* puede necesitar resolver empates por la primera posición u otras posiciones. El *Comité* debería hacerlo aplicando el método detallado en las Condiciones de la Competición (ver Sección 5A(6)), el que debería haber sido especificado por anticipado.

En una clasificatoria donde un número fijo de jugadores avanzarán al *Match Play*, o cuando la competición es clasificatoria para una posterior competición, puede haber uno o más desempates para decidir que jugadores avanzan, el cual o cuales el *Comité* debería organizar.

(1) Descalificación o Concesión del Desempate *Juego por Golpes*

En un desempate *Juego por Golpes* entre dos jugadores, si uno de ellos es descalificado o concede su derrota, no es necesario que el otro jugador complete el *Hoyo* o los *Hoyos*, del desempate, para ser declarado como ganador.

(2) Algunos Jugadores No Completan el Desempate *Juego por Golpes*

En un desempate *Juego por Golpes* entre tres o más jugadores, si no todos ellos completan el *Hoyo* (o los *Hoyos*) del desempate, el orden en el cual los jugadores son descalificados o deciden abandonar determina el resultado del desempate en caso de ser necesario.

7B Resultados Finales

Como se detalla en la Sección 5A(7), es importante que el *Comité* aclare en las Condiciones de la Competición cuándo y cómo el resultado de la competición es final, ya que esto va a afectar como el *Comité* resolverá cualquier cuestión de Reglas que ocurra una vez que el juego ha sido completado tanto en *Match Play* como en *Juego por Golpes* (ver Regla 20).

El *Comité* debería asegurarse de cumplir sus responsabilidades de completar los resultados de una competición *Match Play* o *Juego por Golpes* de acuerdo con las Condiciones de la Competición. Por ejemplo:

- Donde el resultado de un match es considerado final cuando el *Comité* lo ha anotado en el tablero oficial, el *Comité* debería asegurar que sto sea hecho lo más pronto posible.
- Si hay cuestiones de reglas que pueden incidir en el resultado de una competición *Juego por Golpes*, el *Comité* debería resolver tales temas, aun si esto significase demorar el cierre de la competición y el anuncio de los ganadores.

7C Entregar Premios

Si la competición involucra golfistas aficionados, el *Comité* debería asegurarse de estar al tanto de las regulaciones acerca de los premios que un golfista aficionado puede aceptar sin cometer una infracción a las Reglas de la Condición de Aficionado. Los *Comité*s deberían consultar las Reglas de la Condición de Aficionado y las Decisiones sobre las Reglas de la Condición de Aficionado que están disponibles en RandA.org.

Algunas de las restricciones claves son:

- Un golfista aficionado no debe jugar golf por premios en dinero.
- Un golfista aficionado no debe aceptar un premio o un cupón de valor al por menor, mayor que el importe permitido por las Asociaciones que administran las Reglas de la Condición de Aficionado en el país donde la competición es llevada a cabo.
- Un golfista aficionado puede aceptar un premio simbólico de cualquier valor. Un ejemplo de premio simbólico es uno que está hecho de oro, plata, cerámica, cristal o similar y está grabado de manera permanente y distintiva, tal como un trofeo, una copa, una medalla o una placa.
- Un golfista aficionado puede aceptar un premio de cualquier valor, incluido un premio de dinero en efectivo, por un *Hoyo*-en-uno hecho mientras jugaba una *Vuelta* de golf.

7D Cuestiones de Reglas o de Registración de Resultados Surgidas Después de la Competición

Cuando una cuestión referida a las Reglas es llevada a consideración del *Comité* después que la competición ha sido cerrada, la resolución dependerá de la naturaleza del problema. Si la cuestión es una donde un jugador puede haber procedido incorrectamente de acuerdo con las Reglas, el *Comité* debería referirse a la Regla 20.2e para determinar si una penalización de descalificación necesita ser aplicada al jugador.

Cuando la cuestión es debida a un error administrativo del *Comité*, este debería corregir el error y generar nuevos resultados. Si es necesario, el *Comité* debería recuperar todos los premios erróneamente entregados y entregarlos a los jugadores correctos.

Errores administrativos incluyen:

- Haber permitido que jugadores inelegibles participen.
- Error al calcular el Resultado total de un jugador.
- Aplicar incorrectamente el handicap o dejar a un jugador afuera de los resultados finales.
- Aplicar un método erróneo de decidir empates.



V

MODELO DE REGLAS LOCALES

Y

OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

V MODELO DE REGLAS LOCALES Y OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

CONTENIDOS

8A *Fuera de Límites* y Límites del *Campo*

A-1 Definiendo Límites

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa una Pared o Camino

A-3 *Fuera de Límites* Cuando Camino Público Pasa a Través del *Campo*

A-4 *Fuera de Límites* Interno

A-5 Estacas Identificando *Fuera de Límites*

8B *Áreas de Penalización*

B-1 Definiendo *Áreas de Penalización*

B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un *Área de Penalización* Roja B-3 *Bola Provisional* por una Bola en un *Área de Penalización* B-4 Definiendo un Cauce de Agua Abierto como Parte del *Área General* B-5 Alivio Especial Cuando un *Área de Penalización* Está al Lado de un *Búnker*

8C *Búnkers*

C-1 Aclarando el Margen del *Búnker* C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena C-3 Aclarando la Condición de Material Similar a la Arena C-4 Declarando *Búnkers* de Práctica Como Parte del *Área General*

8D *Greens*

D-1 Aclarando el Margen del *Green* D-2 Condición del *Green* Cuando se Usa un *Green* Temporario

D-3 Prohibiendo Alivio de un *Greene Equivocado* por Interferencia Sólo en el *Stance*

D-4 Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un *Greene Equivocado* D-5 Condición de *Green* de Práctica o *Green* Temporario D-6 Dividiendo un *Green* Doble en Dos *Greens* Separados

8E Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios

E-1 Zonas de *Dropaje*

E-2 Limpiando la Bola

E-3 Asientos Preferidos _

E-4 Alivio de Agujeros de Aireación

E-5 Alternativa a *Golpe y Distancia* Para *Bola Perdida* o *Fuera de Límites*

E-6 Alivio en *Línea de Juego* por Vallas de Protección

E-7 Alivio de Valla Eléctrica de Límites

E-8 Definiendo *Zonas de Juego Prohibido* E-9 Definiendo un Área *Fuera de Límites* Como *Zona de Juego Prohibido* E-10 Protección de Plantaciones Jóvenes E-11 Bola Desviada por Cables Eléctricos de Alta Tensión

8F *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes*

F-1 Definiendo *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes* F-2 Alivio Limitado para Bola *Empotrada*

F-3 *Terreno en Reparación* Tratado Como Parte de una *Obstrucción* Cercana F-4 Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico F-5 *Obstrucciones Inamovibles* Cercanas al *Green*

F-6 Prohibiendo Alivio de una *Condición Anormal del Campo* por Interferencia Sólo en el *Stance*

F-7 Alivio de Uniones de Panes de Césped

F-8 Alivio de Grietas en el Terreno

F-9 Alivio de Raíces de Árbol en el Fairway

F-10 Daño por *Animales*

F-11 Hormigueros

F-12 Desecho de *Animal*

F-13 Daño por Pezuña de *Animal* F-14 Acumulaciones de *Impedimentos Sueltos* F-15 Hongos en el *Green* F-16 *Búnker* Lleno de *Agua Temporal*

F-17 Todos los Caminos y Senderos son Tratados Como *Obstrucciones* F-18 Tratando Objetos Movibles Como Inamovibles F-19 Surcos en los Bordes Cerca del *Green*

F-20 Canales de Hormigón para Drenaje

F-21 Líneas Pintadas o Puntos

F-22 Líneas y Cables Temporarios

F-23 *Obstrucciones Inamovibles* Temporarias

8G Restricciones al Uso de *Equipamiento* Específico

G-1 Lista de Cabezas de Drivers Aprobadas G-2
Especificaciones sobre Ranuras y Marcas de Punzón G-3
Lista de Bolas de Golf Aprobadas G-4 Regla de Bola Única
G-5 Prohibiendo el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia
G-6 Prohibiendo el Uso de Transporte Motorizado
G-7 Prohibiendo el Uso de Cierto Tipo de
Zapatos
G-8 Prohibiendo o Restringiendo el Uso de Dispositivos de Audio y Video
8H Definiendo Quién Puede Ayudar o Dar *Consejo* a los Jugadores
H-1 Uso de *Caddie* Prohibido o Requerido; Restricciones de *Caddie* H-2
Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos H-3
Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo
H-4 Tratando Consejero como Parte del *Bando* del Jugador H-5
Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo
8I Definiendo Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar
I-1 Práctica Antes de las *Vueltas* I-2 Prohibiendo la Práctica
En o Cerca del *Green* Anterior
8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones del Juego
J-1 Métodos Para Suspensión y Reanudación del Juego J-2
Remoción de *Agua Temporal*
8K Políticas de Ritmo de Juego
K-1 Máximo Tiempo para Toda o una Parte de la *Vuelta*
K-2 Política de Ritmo de Juego *Hoyo* por *Hoyo* y *Golpe* por *Golpe* K-3 Política de Ritmo de Juego *Hoyo* por *Hoyo* y *Golpe* por *Golpe* para *Stableford*
K-4 Política de Ritmo de Juego *Hoyo* por *Hoyo* y *Golpe* por *Golpe* para Competiciones Par/Bogey
K-5 Estructura de Penalización de Ritmo de Juego Modificada
8L Reglas Locales No Autorizadas
9 Otras Formas de Juego
9A *Stableford* Modificado
9B *Green*somes
9C Scramble
9D Mejores Dos de Cuatro Resultados Cuentan

8 Modelos de Reglas Locales

Esta Sección enumera Modelos de Reglas Locales autorizados, que pueden ser utilizados por un *Comité*:

- Estas Reglas pueden ser adoptadas en su totalidad o bien servir como ejemplo sobre cómo escribir un tipo de Regla Local particular.
- Las Reglas Locales están autorizadas sólo si son consistentes con las políticas establecidas en esta sección.
- Se recomienda al *Comité* utilizar el texto recomendado si se adapta a la situación local para minimizar el número de veces que un jugador va a encontrar distintas versiones de una misma Regla Local en diferentes *Campo*s o competiciones.
- El *Comité* debería asegurar que las Reglas Locales estén disponibles para los jugadores, ya sea en la *Tarjeta de Resultados*, a través de Avisos a los Jugadores o de otra manera.
- Donde se da una versión abreviada del texto completo del Modelo de Regla Local, por ejemplo, en el dorso de la *Tarjeta de Resultados*, el *Comité* debería asegurar que el texto completo esté disponible, por ejemplo, en la cartelera de avisos o en un sitio web.
- Salvo que esté expresado de otra manera, la penalización por una infracción a una Regla Local debería ser la *Penalización General*.

Principios para establecer Reglas Locales:

- Las Reglas Locales tienen la misma condición que una Regla de Golf para esa competición o *Campo*.
- Se recomienda a los *Comité*s a usar Reglas Locales sólo para tratar con los tipos de situaciones y políticas cubiertas en esta sección y en la Sección 5.
- Si una Regla Local se introduce debido a una situación temporaria, debería ser retirada tan pronto como la situación no requiera más el uso de la Regla Local.
- Si un *Comité* cambia la redacción de un Modelo de Regla Local para ajustarlo a una necesidad particular del *Campo* o de la competición, necesita estar seguro que los cambios están dentro de los parámetros permitidos del Modelo de Regla Local y sean consistentes con el propósito declarado.
- En orden de garantizar que el juego es conducido de acuerdo con las Reglas de Golf, un *Comité* no debe usar una Regla Local, para no aplicar o modificar las Reglas de Golf simplemente porque pueda preferir que una Regla sea diferente.
- Como principio general, cuando un jugador está jugando una *Vuelta* que será enviada con fines de handicap, se requiere que juegue de acuerdo con las Reglas de Golf. Si el *Comité* autoriza a los jugadores a jugar de maneras que difieren significativamente de las Reglas de golf, no se debería permitir que el jugador envíe el Resultado con fines de handicap. Para las excepciones permitidas, consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap en uso en la jurisdicción local.
- Si el *Comité* cree que una Regla Local no cubierta por estos principios pueda ser necesaria debido a condiciones locales anormales debería:
    - Consultar RandA.org para verificar si hay disponible algún Modelo de Regla Local adicional para cubrir tal condición, o
    - Consultar directamente a La R&A.
- Los Modelos de Reglas Locales son numerados en orden dentro de cada categoría, por ejemplo, A-1, A-2, etc.
- Con cada Modelo de Regla Local se da una declaración de propósitos. Si un *Comité* cambia la redacción de un Modelo de Regla Local para adaptarlo a una necesidad particular del *Campo* o

la competición, debería asegurar que dichos cambios sean consistentes con el propósito declarado.

Los Modelos de Reglas Locales están organizados en las siguientes categorías:

A. *Fuera de Límites* y Límites del *Campo*
B. *Áreas de Penalización*
C. *Búnkers*
D. *Green*s
E. Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios
F. *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes*
G. Restricciones en el Uso de *Equipamiento* Específico
H. Definiendo Quién Puede Ayudar o Dar *Consejo* a los Jugadores
I. Definiendo Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar
J. Procedimientos para Mal Tiempo y Suspensiones del Juego
K. Políticas de Ritmo de Juego

Estos Modelos de Reglas Locales cubren aquellas situaciones o problemas que aparecen lo suficientemente seguido como para justificar que exista un formato modelo. Para todas las otras situaciones donde una Regla Local es autorizada pero la redacción modelo no ha sido provista, el *Comité* debería redactar la Regla Local de manera clara y simple. Pero el *Comité* no está autorizado a redactar Reglas Locales que van en contra de los principios de las Reglas de Golf. La Sección 8L da más información en referencia al uso de Reglas Locales no autorizadas.

Donde una Regla Local está escrita usando el lenguaje de los Modelos de Reglas Locales en esta sección, el *Comité* puede buscar asistencia de la Entidad Rectora Nacional para interpretar la Regla Local.

8A *Fuera de Límites* y Limites del *Campo*

A-1 Definiendo Límites

Propósito. Existen muchas maneras en las que un *Comité* puede definir los límites del *Campo* y por lo tanto no es apropiado ni posible proveer una lista completa de Modelos de Reglas Locales que pueden ser usados para este propósito.

La clave es ser claro y específico al definir los límites en las Reglas Locales.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponibles, pero más abajo se dan algunos ejemplos:

- El *Fuera de Límites* es definido por la línea entre los puntos internos, al nivel del suelo, de las estacas blancas y postes de vallas. El *Fuera de Límites* también está definido por [insertar la descripción de otros métodos de definir *Fuera de Límites*].
- El límite en el [especificar número de *Hoyo*] es definido por [insertar descripción de la Característica].
- El límite a la izquierda del [especificar número de *Hoyo*] es definido por el borde del lado del *Campo* de los puntos blancos pintados en [especificar ubicación, tal como el pavimento].
- El límite a la derecha del [especificar número de *Hoyo*] es definido por el borde del lado del *Campo* de la línea blanca pintada en [nombre del camino]
- El área de mantenimiento entre [especificar números de *Hoyo*] es *Fuera de Límites*. El límite está definido por el borde interno de los postes de vallas que rodean el área.

Ver Secciones 2A y 5B(1) para más información sobre definición de *Fuera de Límites*.

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa una Pared o Camino

Propósito. La definición de "*Fuera de Límites*" aclara que cuando un límite es definido por objetos tales como una pared o un camino, el *Comité* debería definir el margen del límite.

Dependiendo de la naturaleza o condición de la pared, pueden existir buenas razones para definir el límite como estando más allá de la pared o usando como límite el borde del lado del *Campo* de la pared.

Modelo de Regla Local A-2.1

"El borde del lado del *Campo* de cualquier pared [borde del lado del *Campo* de camino] define el límite del *Campo*."

Modelo de Regla Local A-2.2

"Una bola está *Fuera de Límites* cuando está más allá de cualquier pared que define el límite del *Campo*."

A-3 *Fuera de Límites* Cuando Camino Público Pasa a Través del *Campo*

Propósito. Cuando un camino público pasa a través del *Campo*, usualmente es definido como *Fuera de Límites*. Esto puede posibilitar que una bola jugada desde un lado del camino termine reposando dentro de límites en el otro lado del camino, aunque esa bola estaría *Fuera de Límites* si hubiera terminado reposando en el camino mismo.

Si el *Comité* considera que es injusto o peligroso tratar esas situaciones de manera diferente, puede adoptar una Regla Local estableciendo que una bola jugada de un lado del camino que termina reposando en el otro lado del camino está *Fuera de Límites*.

Si un camino cruza un *Hoyo* en particular donde los jugadores tienen que jugar desde un lado del camino hacia el otro en el transcurso normal del juego, el *Comité* debería especificar que esta Regla Local no se aplica a ese camino en el juego de ese *Hoyo*.

Modelo de Regla Local A-3.

"Una bola que termina reposando en o más allá del camino [identificar el camino o los *Hoyos* donde entra en juego] está *Fuera de Límites*, aun si la bola termina reposando en otra parte del *Campo* que está dentro de límites para otros *Hoyos*."

A-4 *Fuera de Límites* Interno

Propósito. Debido al diseño del *Campo* o por razones de seguridad, un *Comité* puede elegir especificar que una parte en particular del *Campo* está *Fuera de Límites* durante el juego de un *Hoyo* en particular.

Esto se hace para evitar, que los jugadores que juegan ese *Hoyo*, lo hagan hacia o desde otra parte del *Campo*. Por ejemplo, en un *Hoyo* con dogleg, un *Fuera de Límites* interno puede usarse para impedir que un jugador recorte el dogleg jugando una bola al fairway de otro *Hoyo*.

Pero, no está autorizada una Regla Local estableciendo que una bola está *Fuera de Límites* si cruza un límite, aun cuando la bola cruce nuevamente el límite y termine reposando en la misma parte del *Campo*.

Modelo de Regla Local A-4

Cuando el límite está definido por estacas:

"Durante el juego del [especificar el número de *Hoyo*], el [describir la parte del *Campo*] en el [especificar ubicación o lado] del *Hoyo*, definido por [especificar color de las estacas, por ejemplo, estacas blancas], es *Fuera de Límites*.

Estas estacas son consideradas *Objetos de Límites* durante el juego del [especificar número de *Hoyo*]. Para todos los otros *Hoyos*, las estacas son *Obstrucciones Inamovibles*."

A-5 Estacas Identificando *Fuera de Límites*

Propósito.Cuando un *Fuera de Límites* está definido por una línea en el suelo, una zanja o de otra manera que puede no ser visible desde cierta distancia, el *Comité* puede colocar estacas a lo largo del límite para permitir que los jugadores vean donde está el margen del límite desde lejos.

No está permitido mover *Objetos de Límites* y generalmente el alivio sin penalización no es otorgado, pero el *Comité* puede dar alivio para estas estacas a través del siguiente Modelo de Regla Local, que también debería clarificar la condición de dichas estacas.

Es recomendable que tales estacas sean marcadas de forma diferente a otras estacas de límites en el *Campo*, por ejemplo, pueden usarse estacas blancas con la parte superior negra para este fin.

Modelo de Regla Local A-5

"Donde un límite está definido por [identificar el límite, por ejemplo, una línea blanca pintada en el suelo] se han colocado estacas blancas con puntas negras para visibilidad. Estas estacas [describir cualquier marca especial] son *Obstrucciones* [*inamovibles* | *movibles*]."

8B *Áreas de Penalización*

B-1 Definiendo *Áreas de Penalización*

Propósito. Existen muchas maneras en las que un *Comité* puede definir *Áreas de Penalización* en el *Campo* y por ello no es necesario o posible dar una lista completa de Modelos de Reglas Locales que pueden ser usados con ese fin.

La clave es ser claro y específico al definir *Áreas de Penalización* en las Reglas Locales.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponibles, pero a continuación se dan algunos ejemplos:

- Al jugar el [especificar número de *Hoyo*] el *Área de Penalización* amarilla en el [especificar otro número de *Hoyo*] debe ser considerada como *Área de Penalización* roja.
- El *Área de Penalización* roja en el [especificar número de *Hoyo*] se extiende hasta el margen del *Fuera de Límites* y coincide con el mismo.
- El *Área de Penalización* roja en el [especificar número de *Hoyo*] definido en un lado sólo, se extiende hasta el infinito.

Mientras que es una buena práctica *Marcar* el margen de las *Áreas de Penalización*, hay veces que el margen del *Área de Penalización* puede ser definido con palabras en la *Tarjeta de Resultados* o la hoja de Reglas Locales. Esto se debería hacer sólo cuando haya pocas dudas sobre donde comienza el margen del *Área de Penalización* y pueda ser hecho en forma consistente a través del *Campo*. Algunos ejemplos son:

- Todas las áreas desérticas son *Áreas de Penalización* roja, y el margen del *Área de Penalización* es donde el césped y el desierto se unen.
- Todas las áreas de lava son *Áreas de Penalización* roja.
- Cuando una pared artificial rodea el borde de un lago u otro cuerpo de agua, el *Área de Penalización* está definida por el borde exterior de la pared.

Ver Secciones 2C y 5B(2) para más información sobre definición de *Áreas de Penalización*.

B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un *Área de Penalización* Roja

Propósito. La Regla 17.1 da al jugador la opción de tomar alivio Lateral o alivio en línea hacia atrás basado en donde su bola cruzó por última vez el margen de un *Área de Penalización* roja. Pero en algunos casos (por ejemplo, debido a la ubicación del *Área de Penalización* roja junto a un límite del *Campo*), esas opciones pueden dejar al jugador sin una opción razonable, salvo tomar el alivio de *Golpe y Distancia*.

Un *Comité* puede colocar un Regla Local para permitir alivio Lateral en el lado opuesto de un *Área de Penalización* roja como una opción de alivio adicional bajo la Regla 17.1d.

Al tomar en consideración una Regla Local para permitir el alivio adicional:

- El *Comité* debería considerar colocar la Regla Local en las situaciones en las que un jugador podría estar seriamente en desventaja si la Regla Local no se coloca. Dos ejemplos son:
    - Donde un límite coincide con el margen de un *Área de Penalización* en el costado de un *Hoyo* de manera que si una bola va al *Área de Penalización* cruzando por última vez el margen de dicha área del lado del límite, el jugador no tendría una opción razonable de alivio, salvo jugar nuevamente según *Golpe y Distancia*.
    - Donde el diseño del *Área de Penalización* es tal que pudiera haber dudas sobre donde la bola cruzó por última vez el margen al ir al *Área de Penalización*, y la decisión del lado por donde la bola cruzó por última vez tiene un efecto considerable sobre donde tomar el alivio. Esto se aplica si una relativamente estrecha *Área de Penalización* está limitada por arbustos o rough espeso en un lado y fairway en el otro.
- Es recomendable que el *Comité* precise la ubicación de las *Áreas de Penalización* específicas donde se aplica la Regla Local, en lugar de aplicarla a todas las *Áreas de Penalización* rojas en el *Campo*. Esta Regla Local no debería ser usada para permitir que un jugador utilice la opción de alivio en el margen opuesto para cruzar un *Área de Penalización* roja hacia una ubicación mucho más favorable que la que hubiera tenido disponible al usar el alivio Lateral normal según la Regla 17.1d.
- También sería conveniente *Marcar* de manera diferente las *Áreas de Penalización* donde esta opción esté disponible, tal como colocar otro color en la parte superior de todas las estacas donde la opción adicional esté disponible, y esto debería ser indicado en la Regla Local.
- En lugar de utilizar esta Regla Local, el *Comité* puede decidir colocar una o más zonas de *Dropaje* (ver Modelo de Regla Local E-1).

Modelo de Regla Local B-2.1

"Cuando la bola de un jugador está en un *Área de Penalización* incluyendo cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola está en un *Área de Penalización,* aunque no fue encontrada, el jugador puede tomar alivio usando alguna de las opciones según la Regla 17.1d.

O, cuando la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja en [especificar el número de *Hoyo* y la ubicación], como una opción de alivio adicional sumando **un *Golpe de Penalización***, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola en el lado opuesto del *Área de Penalización*:

- Punto de Referencia: El punto estimado en el margen opuesto del *Área de Penalización* que está a la misma distancia del *Hoyo* que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de dos palos*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del *Área de Alivio*:
    - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
    - Puede estar en cualquier *Área del Campo* excepto en la misma *Área de Penalización*, **pero**
    - Si hay más de un *Área del Campo* dentro de la *longitud de dos palos* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del *Área de Alivio*, en la misma *Área del Campo* que la bola tocó por primera vez cuando se la *dropeó* dentro del *Área de Alivio*.

Penalización por Jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

Modelo de Regla Local B-2.2

Se aplica el Modelo de Regla Local B-2.1 con la siguiente corrección al primer párrafo:

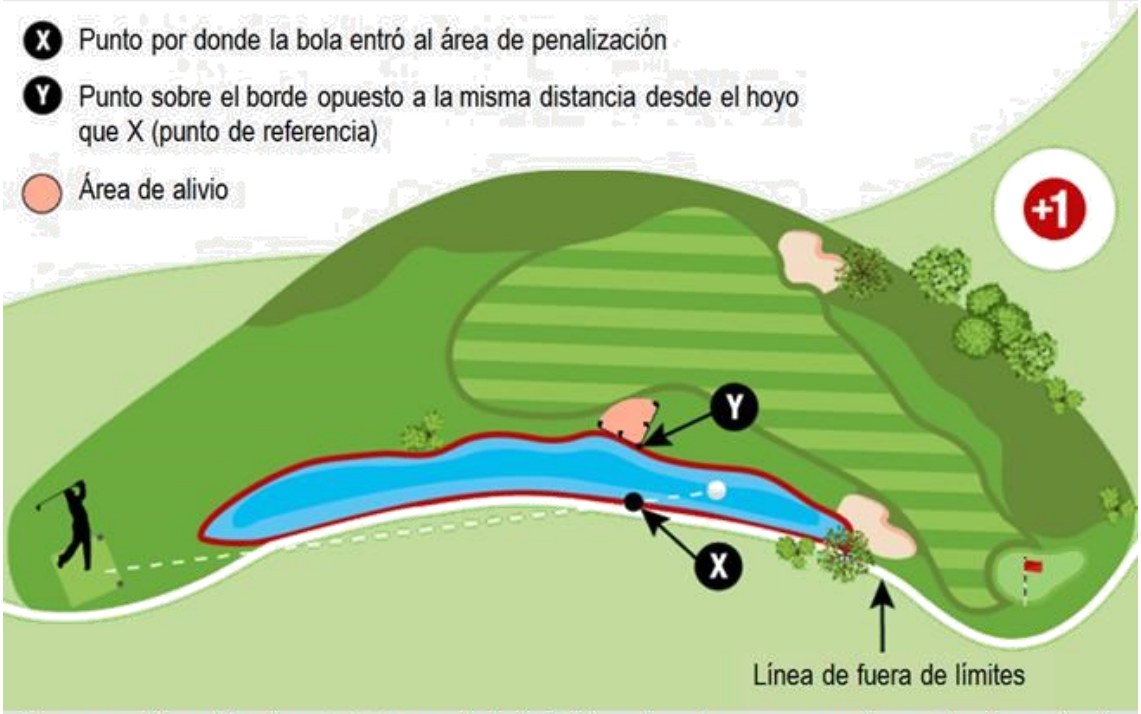
"Esta Regla Local se aplica cuando la bola de un jugador es encontrada o es *Conocido o Virtualmente Cierto* que ha ido a reposar en cualquier *Área de Penalización* roja que coincida con un límite del *Campo* y el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización,* está del lado del límite de esa *Área de Penalización*."

Regla Local Modelo B-2 Aclaraciones:

1. El Punto en el Margen Opuesto No Debe Cruzar otra *Área del Campo*:

Con la Regla Local Modelo en uso, si la línea recta desde el borde donde la bola cruzó por última vez el *Área de Penalización* hacia el otro borde que está a la misma distancia del *Hoyo* cruza fuera del *Área de Penalización*, al jugador no le está permitido usar ese punto opuesto. (Añadido 12/2018)

MRL B-2.1 Y B-2.2: ALIVIO SOBRE EL LADO OPUESTO DE UN ÁREA DE PENALIZACIÓN ROJA



Si es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador está en un área de penalización roja, el jugador puede tomar alivio usando una de las opciones bajo la Regla 17.1d o, como una opción de alivio adicional cuando el Modelo de Regla Local B-2.1 o B-2.2 está vigente, el jugador puede también tomar alivio lateral sobre el margen opuesto del área de penalización con un golpe de penalización.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto estimado (punto Y) sobre el borde opuesto del área de penalización que está a la misma distancia desde el hoyo que el punto estimado (punto X) donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización roja	Dos palos de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y, • Puede estar en cualquier área del campo excepto la misma área de penalización

Regla Local Modelo B-2 Aclaraciones:

1. El Punto en el Borde Opuesto No Debe Cruzar otra *Área del Campo*:

Con la Regla Local Modelo en uso, si la línea recta desde el borde donde la bola cruzó por última vez el *Área de Penalización* hacia el otro borde que está a la misma distancia del *Hoyo* cruza fuera del *Área de Penalización*, al jugador no le está permitido usar ese punto opuesto. (Añadido 12/2018)

B-3 Bola Provisional por una Bola en un *Área de Penalización*

Propósito. Según la Regla 18.3, un jugador no tiene permitido jugar una *Bola Provisional* si es *Conocido o Virtualmente Cierto* que su bola está en un *Área de Penalización*.

- Pero en casos inusuales, el tamaño, forma o ubicación del *Área de Penalización* puede ser tal que:
- El jugador no puede ver si la bola está en el *Área de Penalización*.
- Sería una irrazonable demora en el juego si el jugador tuviera que ir hacia adelante para buscar su bola antes de regresar a jugar otra bola bajo penalización de *Golpe y Distancia*, y
- Si la bola original no es encontrada, sería *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola está en el *Área de Penalización*.

En tales situaciones, para ahorrar tiempo el *Comité* puede elegir modificar la Regla 18.3:

- La Regla 18.3a es modificada para permitir al jugador jugar una *Bola* Provisionalmente según la Regla 17.1d(1), la Regla 17.1d(2) o, para un *Área de Penalización* roja, la Regla 17.1d(3).
- Las Reglas 18.3b y 18.3c son modificadas para enunciar cuando esa *Bola Provisional* debe o puede ser jugada o abandonada, como se enuncia en el Modelo de Regla Local.

Modelo de Regla Local B-3

Cuando un jugador no sabe si su bola está en el *Área de Penalización* [identificar ubicación], el jugador puede jugar una *Bola Provisional* de acuerdo a la Regla 18.3, la cual es modificada de la siguiente manera:

Al jugar la *Bola Provisional*, el jugador puede usar la opción de alivio de *Golpe y Distancia* (ver Regla 17.1d(1), la opción de alivio en línea hacia atrás (ver Regla 17.1d(2) o, si es un *Área de Penalización* roja, la opción de alivio Lateral (ver Regla 17.1d(3)). Si una zona de *Dropaje* (ver Modelo de Regla Local E-1) está disponible para esta *Área de Penalización*, el jugador también puede usar esa opción de alivio.

Una vez que el jugador ha jugado una *Bola Provisional* según esta Regla, no puede usar ninguna otra opción según la Regla 17.1 en relación a su bola original.

Al decidir cuándo esa *Bola Provisional* se convierte en la *Bola en Juego* o si debe o puede ser abandonada, las Reglas 18.3c(2) y 18.3c(3) se aplican excepto que:

- Cuando la Bola Original es Encontrada en el *Área de Penalización* Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos. El jugador puede elegir ya sea:
    - Continuar jugando la bola original tal como reposa en el *Área de Penalización*, en cuyo caso la *Bola Provisional* no debe ser jugada. Todos los *Golpes* con esa *Bola Provisional* antes de que sea abandonada no cuentan (incluyendo los *Golpes* hechos y cualquier *Golpe de Penalización* solamente por jugar esa bola), o

- Continuar jugando la *Bola Provisional* en cuyo caso la bola original no debe ser jugada.

- Cuando la Bola Original No Es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos o Es *Conocido o Virtualmente Cierto* que Está en el *Área de Penalización*: La *Bola Provisional* se convierte en la *Bola en Juego* del jugador.

Penalización por Infracción de la Regla Local: *Penalización General.*"

B-4 Definiendo un Cauce de Agua Abierto como Parte del *Área General*

Propósito. Si un cauce de agua abierto no contiene usualmente agua (como una zanja de drenaje o una zona de escurrimiento que está seca excepto en la época de lluvias), el *Comité* puede definir esa área como parte del *Área General*.

El *Comité* también puede elegir *Marcar* ese cauce de agua abierto como *Área de Penalización* durante las épocas del año que contiene agua, o bien dejarla como una parte del *Área General*, en cuyo caso cualquier agua que se acumule sería tratada como *Agua Temporal*. Sin embargo, áreas que normalmente contienen agua deberían ser marcadas como *Áreas de Penalización* todo el año.

Ver Modelo de Regla Local F-20 para cuando un cauce de agua abierto puede ser hecho parte de una *Condición Anormal del Campo*.

Modelo de Regla Local B-4.1

"El [describir el cauce de agua específico, por ejemplo, zanja] en el [detallar la ubicación] es considerado como parte del *Área General* y no como un *Área de Penalización*."

Modelo de Regla Local B-4.2

"Todos [describir el cauce de agua específico, tal como zanjas de drenaje de hormigón] son considerados como parte del *Área General* y no como un *Área de Penalización*."

B-5 Alivio Especial Cuando un *Área de Penalización* Está al Lado de un *Búnker*

Propósito. Puede haber determinados *Hoyos* donde una parte del margen de un *Área de Penalización* está tan cerca de un *Búnker* que un jugador al tomar alivio Lateral bajo la Regla 17.1d(3) necesitará *Dropar* una bola en el *Búnker*.

En tal caso, un *Comité* puede elegir crear una opción adicional de alivio permitiendo al jugador, con un *Golpe de Penalización*, tomar alivio en una zona de *Dropaje* ubicada en el lado del fairway del *Búnker*.

Modelo de Regla Local B-5

"Esta Regla Local permite el uso de una zona de *Dropaje* como una opción de alivio adicional cuando:

- La bola de un jugador está en el *Área de Penalización* roja [identificar ubicación], incluyendo cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola terminó reposando en el *Área de Penalización*, y
- La bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja [identificar ubicaciones de inicio y final, como por ejemplo entre dos estacas especialmente marcadas].

En ese caso, el jugador puede:

- Tomar alivio según una de las opciones de la Regla 17.1d, sumando **un *Golpe de Penalización***, o
- Como una opción adicional, también sumando **un *Golpe de Penalización***, tomar alivio *Dropando* una bola y jugándola desde la zona de *Dropaje* más cercana al punto donde la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización* roja y que no esté más cerca del *Hoyo* que ese punto.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

8C *Búnkers*

C-1 Aclarando el Margen del *Búnker*

Propósito. Cuando puede ser difícil determinar el margen de un *Búnker* debido al deterioro o cuando los *Búnkers* se mezclan con áreas de arena que están en el *Área General*, el *Comité* puede necesitar definir el margen del *Búnker*.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponible, pero abajo se dan algunos ejemplos:

- El margen del *Búnker* a la izquierda del [especificar número de *Hoyo*] está definido por el borde externo de las estacas [insertar color]. Las estacas son *Obstrucciones Movibles* y están dentro del *Búnker*.
- El margen del *Búnker* a la derecha del [especificar número de *Hoyo*] está definido por la línea [identificar color] pintada en la arena.
- Todas las áreas de arena que han sido rastrilladas son consideradas como parte de un *Búnker*.

Ver Secciones 2D y 5B(3) para más información sobre *Búnkers*.

C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena

Propósito. La definición de "*Búnker*" especifica que un *Búnker* es un "área especialmente preparada de arena". Sin embargo, si un *Comité* desea definir un área preparada de arena como parte del *Área General* o definir un área no preparada de arena como un *Búnker*, lo puede hacer por medio de una Regla Local.

Modelo de Regla Local C-2.1

Definiendo un área preparada de arena como parte del *Área General*:

"El [Las] área[s] preparada[s] de arena en [detallar *Hoyos* o ubicaciones] es [son] parte del *Área General* y no *Búnkers*."

Modelo de Regla Local C-2.2

Definiendo un área no preparada de arena como un *Búnker*:

"El [Las] área[s] de arena en [detallar *Hoyos* o ubicaciones] es [son] *Búnker[s]* y no parte del *Área General*."

C-3 Aclarando la Condición de Material Similar a la Arena

Propósito. Los *Búnkers* en un *Campo* a veces contienen materiales similares a la arena, como conchilla molida o lava en polvo. Estos materiales son considerados como arena cuando se aplica la Regla 12. (Ver la Definición de "*Búnker*").

Por coherencia, también el *Comité* puede elegir tratar esos materiales como arena en cualquier otro lugar del *Campo*.

Modelo de Regla Local C-3

"El [identificar el material como, por ejemplo, conchilla molida o lava en polvo] usado para llenar los *Búnkers* es considerado como arena tanto cuando está en un *Búnker*, como en cualquier otro lugar del *Campo*.

Esto significa que estos materiales no son *Impedimentos Sueltos*. Un jugador no debe *Mejorar* las *condiciones que afectan el Golpe* al quitar estos materiales, excepto cuando están en el *Green* (ver Regla 13.1c(1))."

C-4 Declarando *Búnkers* de Práctica Como Parte del *Área General*

Propósito. Cuando un *Campo* tiene *Búnkers* dentro de los límites del *Campo* que son usados para practicar, estos no pierden su condición como *Búnkers*, por definición. Sin embargo, el estado de *Búnkers* de práctica puede ser muy mediocre ya que los jugadores frecuentemente no los rastrillan. Si el *Comité* desea dar alivio a los jugadores, el *Búnker* debería ser declarado como *Terreno en Reparación* y parte del *Área General*, lo que permitirá a los jugadores tomar alivio sin penalización afuera del *Búnker*.

Modelo de Regla Local C-4

"El *Búnker* de práctica ubicado en [insertar detalles de donde el *Búnker* está ubicado] es *Terreno en Reparación* y es parte del *Área General.* Alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.1b"

8D *Greens*

D-1 Aclarando el Margen del *Green*

Propósito. En algunos *Campos*, las áreas alrededor del *Green* son mantenidas de tal manera que puede ser difícil para el jugador determinar si su bola está en el *Green*. En casos como este el *Comité* puede elegir *Marcar* los márgenes de los *Greens* con puntos pintados.

Modelo de Regla Local D-1

"Los márgenes del *Green* están definidos por puntos [insertar color]. Los puntos están [en el] [afuera del] *Green*, de los cuales no está disponible el alivio sin penalización."

D-2 Condición del *Green* Cuando se Usa un *Green* Temporario

Propósito. Hay veces que un *Green* de un *Hoyo* no puede ser usado por alguna razón, por ejemplo, debido al mal clima o por razones relativas al mantenimiento. Cuando este es el caso, el *Comité* puede querer preparar un *Green* temporario, y colocar una Regla Local para definir a este, como el *Green* en juego para ese *Hoyo*. El *Green* que ha sido reemplazado por un *Green* temporario debería ser definido como un *Greene Equivocado* para que no esté permitido el juego desde el mismo.

Modelo de Regla Local D-2

"*Greens* temporarios están en juego en los *Hoyos* [insertar número de *Hoyos*], definidos por [insertar descripción, por ejemplo, áreas de fairway rodeadas por líneas blancas]. Cualquier *Green* que ha sido reemplazado por un *Green* temporario es un *Greene Equivocado* y se debe tomar alivio sin penalización por interferencia, según la Regla 13.1f.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a.

D-3 Prohibiendo Alivio de un *Greene Equivocado* por Interferencia sólo en el *Stance*

Propósito. Puede haber situaciones donde un *Comité* desea negar a un jugador alivio de un *Greene Equivocado* cuando la única interferencia es al *Stance* del jugador, por ejemplo:

- Hay rough espeso cerca de algún *Green* y el *Comité* considera que sería injusto requerir al jugador que tome alivio en dichas áreas, o
- Un gran *Green* es usado como el *Green* de dos *Hoyos* distintos, pero el *Comité* elige dividir el *Green*. También puede elegir no requerir al jugador, cuya bola está en el *Green* del *Hoyo* en juego, a tomar alivio cuando su *Stance* está en el otro *Green*.

Modelo de Regla Local D-3.1

"La Regla 13.1f es modificada de la siguiente manera:

No existe interferencia si un *Greene Equivocado* sólo interfiere con el *Stance* del jugador."

Modelo de Regla Local D-3.2

"La Regla 13.1f es modificada de la siguiente manera:

Cuando la bola de un jugador reposa en el *Green* del *Hoyo* [especificar número de *Hoyo*], no existe interferencia al *Stance* del jugador en el *Green* del [especificar número de *Hoyo*] o al revés."

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

D-4 Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un *Greene Equivocado*

Propósito. Si bolas jugadas en un *Hoyo* en particular a menudo terminan reposando en el *Green* de un *Hoyo* cercano:

- El *Punto Más Cercano de Alivio Total* al tomar alivio de ese *Greene Equivocado* según la Regla 13.1f usualmente estará en el fairway junto a ese *Green*, y
- El collar o ante-*Green* puede resultar dañado como resultado.

Para prevenir tal daño, el *Comité* puede elegir requerir que los jugadores tomen alivio según la Regla 13.1f con referencia a un *Punto Más Cercano de Alivio Total* modificado que evite la interferencia tanto del *Greene Equivocado* como del collar o ante-*Green*, o usando una zona de *Dropaje* (ver Modelo de Regla Local B-2).

Modelo de Regla Local D-4

"Al jugar el [especificar número de *Hoyo*], si el jugador debe tomar alivio según la Regla 13.1f porque su bola reposa en el *Green* del [especificar número de *Hoyo*] o tal *Green* interfiere con su *Stance* o el área del *swing* que pretende:

- Para encontrar el *Área de Alivio* a ser usada al tomar este alivio, el *Green* del [especificar número de *Hoyo*] está definido incluyendo el área de fairway dentro de [especificar distancia, por ejemplo, la *longitud de dos palos*] desde el margen del *Green*.
- Esto significa que el *Punto Más Cercano de Alivio Total* debe evitar la interferencia de esta área además de la del *Green*.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

D-5 Condición de *Green* de Práctica o *Green* Temporario

Propósito. *Green*s equivocados incluyen *Green*s de práctica para jugar con el putt o el pitch, sin embargo el *Comité* puede elegir permitir el juego desde los mismos por medio de una Regla Local (lo que significa que un jugador cuya bola reposa en tal *Green* debe jugarla desde allí). Un *Green* temporario de un *Hoyo* es parte del *Área General* cuando no está en uso, pero el *Comité* puede querer aclarar su condición o declararlo un *Greene Equivocado*. El *Comité* también puede definir un *Green* de práctica o un *Green* temporario como *Terreno en Reparación* lo cual permitiría al jugador tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

Modelo de Regla Local D-5.1

"El *Green* de práctica ubicado en [insertar detalles de la ubicación del *Green*] no es un *Greene Equivocado* y no se requiere ni se permite alivio sin penalización según la regla 13.1f."

Modelo de Regla Local D-5.2

"El *Green* temporario ubicado en [insertar detalles de la ubicación del *Green*] es un *Greene Equivocado* aun cuando no esté en uso y se debe tomar alivio según la Regla 13.1f."

Modelo de Regla Local D-5.3

"El *Green* de práctica ubicado en [insertar detalles de la ubicación del *Green*] no es un *Greene Equivocado* y no se requiere tomar alivio sin penalización según la Regla 13.1f, pero es *Terreno en Reparación* y el jugador puede tomar alivio según la Regla

16.1b"

D-6 Dividiendo un *Green* Doble en Dos *Green*s Separados

Propósito. Cuando un *Campo* tiene un *Green* que se utiliza para dos *Hoyos*, el *Comité* puede querer dividir el *Green* en dos *Green*s separados por medio de una Regla Local. Esto demandaría a un jugador que está en la parte equivocada del *Green* a tomar alivio según la Regla 13.1f. El método para definir la separación debería ser especificado. Esta Regla Local puede ser usada conjuntamente con el Modelo de Regla Local D-3 para casos donde la bola del jugador esté en la parte correcta del *Green* pero su *Stance* está en la otra parte del *Green*.

Modelo de Regla Local D-6

"El *Green* que se utiliza en los *Hoyos* [especificar número de *Hoyos*] se considera como dos *Green*s separados divididos por [especificar método tal como estacas de color]. Un jugador que tiene interferencia con la parte del *Green* del *Hoyo* que no está jugando está en un *Greene Equivocado* y debe tomar alivio según la Regla 13.1f.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

D-7 Limita cuando el *Golpe* desde *Green* debe Repetirse

Regla Local Modelo D-7 Aclaraciones

1. La Regla Local D-7 Limita Cuando el *Golpe* Realizado Desde el *Green* Debe Repetirse De Acuerdo con la Excepción 2 a la Regla 11.1b.

Regla Local Modelo D-7

"La excepción 2 a la Regla 11.1b se aplica, excepto cuando una bola jugada desde el *Green* accidentalmente golpea:

- El jugador,
- El palo utilizado por el jugador para realizar el *Golpe* o
- Un *Animal* definido como un *Impedimento Suelto* (es decir, gusanos, insectos y *Animales* similares que pueden ser retirados fácilmente)

El *Golpe* cuenta y la bola debe ser jugada como reposa.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla Local: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a." (Añadido 01/2021)

8E Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios

E-1 Zonas de *Dropaje*

Propósito. Una zona de *Dropaje* es una forma especial de *Área de Alivio* que puede ser adoptada por el *Comité*. Al tomar alivio en una zona de *Dropaje*, el jugador debe *Dropar* la bola en la zona de *Dropaje* y la bola debe reposar en la misma.

Las zonas de *Dropaje* deberían ser consideradas cuando puede haber problemas de practicidad al requerir a los jugadores el uso de las opciones normales de alivio de acuerdo a una Regla, tal como:

- Regla 13.1f – *Greene Equivocado*.
- Regla 16.1 – *Condiciones Anormales del Campo* (Incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*)
- Regla 16.2 – Condición de *Animal* Peligroso.
- Regla 17 – *Áreas de Penalización*.
- Regla 19 – Bola Injugable.
- Modelos de Reglas Locales E-5 – Alternativa para *Golpe y Distancia* por *Bola Perdida* o *Fuera de Límites* o F-23 – *Obstrucciones Inamovibles* Temporarias.

Los siguientes puntos se aplican al *Dropar* una bola en una zona de *Dropaje*:

- El jugador no tiene que pararse dentro de la zona de *Dropaje* al *Dropar* la bola.
- Cuando un jugador usa una zona de *Dropaje* el *Área de Alivio* está definida por esa zona de *Dropaje* y la bola debe ser dropada y terminar en reposo en la zona de *Dropaje* (ver Regla 14.3).
- Si la zona de *Dropaje* está definida por una línea en el suelo, la línea está dentro de la zona de *Dropaje*.

Ver Sección 2I para información adicional sobre zonas de *Dropaje*.

Modelo de Regla Local E-1.1

Este Modelo de Regla Local abarca el ejemplo de una zona de *Dropaje* usada como una opción adicional para tomar alivio de un *Área de Penalización*, pero puede ser adaptado a cualquier otra Regla mencionada más arriba.

"Si una bola está en el *Área de Penalización* del [identificar ubicación], incluyendo cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* que una bola no encontrada terminó reposando en el *Área de Penalización*, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un *Golpe de Penalización***:

- Tomar alivio según la Regla 17.1, o
- Como una opción adicional, *Dropar* la bola original u otra bola en la zona de *Dropaje* [describir como está definida la zona de *Dropaje* y donde está ubicada]. La zona de *Dropaje* es un *Área de Alivio* según la Regla 14.3.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

Modelo de Regla Local E-1.2

Este Modelo de Regla Local abarca el ejemplo de una zona de *Dropaje* usada como una opción adicional para tomar alivio de una *Condición Anormal del Campo* tal como un área extensa de *Terreno en Reparación*, pero puede ser adaptado a cualquier otra Regla mencionada más arriba.

"Si una bola está en el *Terreno en Reparación* en [identificar ubicación], incluyendo cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* que una bola no encontrada Terminó reposando en el *Terreno en Reparación,* el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalización da acuerdo con la Regla 16.1, o
- Como una opción adicional, tomar alivio sin penalización *Dropando* la bola original u otra bola en la zona de *Dropaje* [describir como está definida la zona de *Dropaje* y donde está ubicada]. La zona de *Dropaje* es un *Área de Alivio* según la Regla 14.3.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

Modelo de Regla Local E-1.3

Este Modelo de Regla Local abarca el ejemplo de una zona de *Dropaje* usada como la única opción disponible (además de *Golpe y Distancia*) para tomar alivio de un *Área de Penalización*, pero puede ser adaptado a cualquier otra Regla mencionada más arriba.

"Si una bola está en el *Área de Penalización* del [identificar ubicación], incluyendo cuando es *Conocido o Virtualmente Cierto* que una bola no encontrada terminó reposando en el *Área de Penalización*, el jugador puede:

- Tomar el alivio de *Golpe y Distancia* según la Regla 17.1d(1), sumando **un *Golpe de Penalización***, o
- *Dropar* la bola original u otra bola en la zona de *Dropaje* [describir como está definida la zona de *Dropaje* y donde está ubicada], sumando **un *Golpe de Penalización***. La zona de *Dropaje* es un *Área de Alivio* según la Regla 14.3.
- El jugador no puede tomar alivio según las Reglas 17.1d(2) o 17.1d(3).

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

E-2 Limpiando la Bola

Propósito. Cuando situaciones tales como condiciones de humedad en el terreno a través de partes del *Campo* pueden causar que barro se adhiera a la bola, el *Comité* puede elegir permitir al jugador que levante, limpie y reponga su bola en el *Área General*. Tal alivio debería ser limitado a aquellas partes de *Campo* donde sea necesario.

Mientras que la Regla Local de Asientos Preferidos (Modelo de Regla Local E-3) está designada para ser usada solamente en áreas cortadas a la altura de fairway o menor en el *Área General*, esta Regla Local puede ser usada en toda el *Área General* o restringida a ciertas áreas. El *Comité* podría elegir usar ambas

Reglas Locales, permitiendo asientos preferidos en el fairway y limpiar la bola en cualquier otro lugar del *Área General*.

No es aconsejable implementar esta Regla Local una vez que el juego ha comenzado en una *Vuelta Juego por Golpes*. Hacerlo así le permitiría, a los jugadores que tienen más *Hoyos* por jugar, la ventaja de usarla por un lapso de tiempo mayor. La Regla Local puede ser implementada una vez que un match ha comenzado, entre el juego de dos *Hoyos*, ya que los oponentes tendrán igual beneficio.

Para una guía sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada en relación a que los Resultados sean enviados con fines de handicap (por ejemplo, si se debe limitar solamente al fairway), consultar las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap en uso en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-2

"Cuando la bola de un jugador reposa en [identificar área, por ejemplo, *Área General*, en el *Hoyo* 6, en el *Área General* cortada a la altura de fairway o menor, etc.], la bola puede ser levantada, limpiada y *repuesta* sin penalización. El jugador debe *Marcar* el sitio antes de levantar la bola (ver Regla 14.1) y la bola debe ser *repuesta* en su sitio original (ver Regla 14.2).

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

E-3 Asientos Preferidos (Regla de Invierno)

Propósito. Cuando condiciones anormales, locales y ocasionales, pudieran obstaculizar el juego justo, las partes del *Campo* afectadas pueden ser definidas como *Terreno en Reparación*. Pero condiciones adversas como grandes nevadas, deshielos primaverales, lluvias prolongadas o calor extremo pueden a veces dañar el *Campo* o impedir el uso de maquinaria pesada de corte.

Cuando dichas condiciones se han extendido a todo el *Campo*, el *Comité* puede elegir adoptar una Regla Local para "asientos preferidos" (también conocido como "*Lie* mejorado" o "reglas de invierno") para permitir un juego justo o ayudar a proteger el fairway. Tal Regla Local debería ser dejada sin efecto tan pronto como las condiciones lo permitan.

El uso de esta Regla Local fuera del fairway no es recomendado ya que puede resultar en que el jugador reciba alivio sin penalización de áreas donde, de otra manera, la bola sería injugable (como en áreas de arbustos o árboles).

No está autorizado implementar esta Regla Local una vez que el juego ha comenzado en una *Vuelta Juego por Golpes*. Hacerlo así le permitiría, a los jugadores que tienen más *Hoyos* por jugar, la ventaja de usarla por un lapso de tiempo más largo. La Regla Local puede ser implementada una vez que un match ha comenzado, entre el juego de dos *Hoyos*, ya que los oponentes tienen el mismo beneficio.

Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada con relación a que los Resultados pueden ser enviados con fines de handicap (incluyendo el tamaño del *Área de Alivio* y si solamente se puede usar en el fairway), consulte las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap que opera en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-3

"Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del *Área General* cortada a la altura de fairway o menor [o identificar un área específica tal como 'en el fairway del *Hoyo* 6'], el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta *Área de Alivio*:

- Punto de Referencia: El sitio de la bola original.
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: [Especificar tamaño del *Área de Alivio*, por ejemplo, *longitud de un palo*, largo de una *Tarjeta de Resultados* o 15 cm] desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del *Área de Alivio:*
    - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
    - Debe estar en el *Área General*.

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de *Reponer* una bola según las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

E-4 Alivio de Agujeros de Aireación

Propósito. Los agujeros de aireación no caen dentro del significado de agujeros hechos por el personal de mantenimiento. Por lo tanto, a los jugadores no se les permite arreglarlos en el *Green* (ver Regla 13.1c) o tomar alivio sin penalización de ellos en el *Área General*, pero tales agujeros pueden interferir con el juego adecuado. Si el *Comité* declara a los agujeros de aireación como *Terreno en Reparación*, un jugador puede encontrar impracticable o imposible obtener alivio total.

Por lo tanto, cuando agujeros de aireación recientes pueden interferir significativamente con el asiento de la bola o el área del *swing* que se pretende adoptar, el *Comité* puede elegir dar alivio tal como sería para *Terreno en Reparación,* pero excluir el alivio por interferencia con el *Stance* del jugador. Esta Regla Local debería ser dejada sin efecto cuando los agujeros de aireación hayan cicatrizado lo suficiente como para evitar una interferencia significativa.

Modelo de Regla Local E-4

"Si la bola de un jugador reposa en un agujero de aireación o lo toca:

a) Bola en el *Área General*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b. Si la bola va a reposar en otro agujero de aireación el jugador puede tomar alivio nuevamente según esta Regla Local.
b) Bola en el *Green*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si el agujero de aireación solamente interfiere con el *Stance* del jugador, o en el *Green*, en la *Línea de Juego* del jugador.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

E-5 Alternativa para *Golpe y Distancia* por *Bola Perdida* o Bola *Fuera de Límites*

Propósito. Cuando no se juega una *Bola Provisional*, pueden resultar cuestiones importantes relacionadas con el ritmo de juego por un jugador que necesite tomar alivio de *Golpe y Distancia* por una bola que está *Fuera de Límites* o no puede ser encontrada. El propósito de esta Regla Local es permitir al *Comité* proveer un alivio adicional que permita al jugador continuar el juego sin retornar al lugar del *Golpe* previo.

La Regla Local es apropiada para juego en general donde los golfistas están jugando *Vuelta*s informales o sus propias competiciones. La Regla Local no es apropiada para competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (esto es, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel). Para una guía sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada en relación a que los Resultados sean enviados con fines de hándicap, consultar las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap en uso en la jurisdicción local.

Donde un *Comité* ha colocado esta Regla Local para juego en general, y la quita para competiciones, debería asegurarse que todos los jugadores están al tanto de esto antes del comienzo del juego.

Un *Comité* puede introducir este tipo de Regla Local para el juego en todo el *Campo*, o sólo para uno o dos *Hoyos* específicos donde puede ser especialmente útil (por ejemplo, donde los jugadores no pueden ver la zona de aterrizaje y por tanto pueden no saber si jugar o no una *Bola Provisional*).

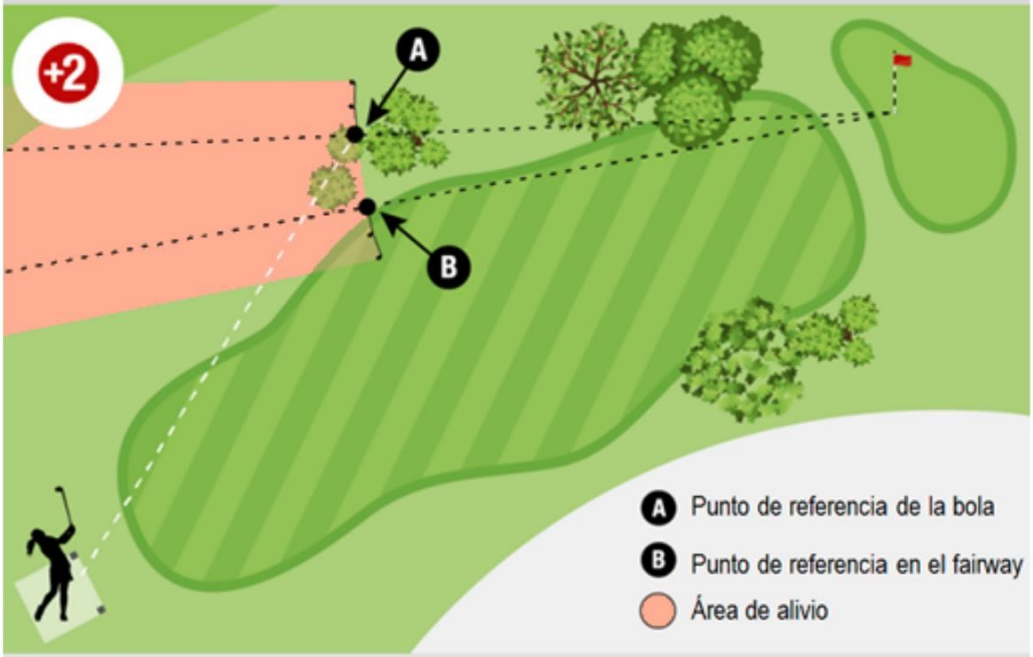
Esta opción permite al jugador *Dropar* en una extensa área entre el punto donde se estima que la bola fue a reposar o salió *Fuera de Límites* y el borde del fairway del *Hoyo* en juego, no más cerca del *Hoyo*.

El jugador tiene dos *Golpes de Penalización* al usar esta opción de alivio. Esto significa que el alivio es comparable con el que podría haber conseguido si hubiera tomado el alivio de *Golpe y Distancia*.

Esta Regla Local no puede ser usada para una bola injugable, o para una bola que es *Conocido o Virtualmente Cierto* que está en un *Área de Penalización*.

Si se jugó una *Bola Provisional* y ni la bola original ni la provisional pueden ser encontradas, entonces se puede aplicar la Regla Local para la *Bola Provisional* que no puede ser encontrada.

MRL E-5 DIAGRAMA 1: BOLA PERDIDA



Cuando una bola de un jugador no ha sido encontrada, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descripta abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola: El punto donde es estimado que la bola ha ido a reposar en el campo (punto A) B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	En cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en del fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y • Debe estar en el área general

Notas del Jugador:
Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

MRL E-5 DIAGRAMA 2: BOLA FUERA DE LÍMITES

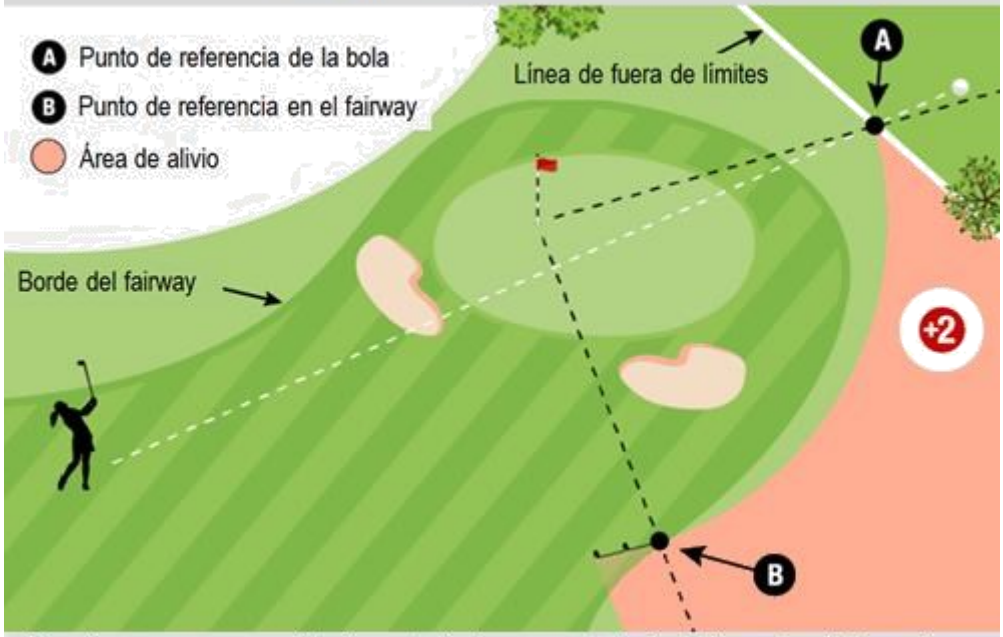


Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descripta abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola: El punto donde la pelota original se estima ha cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A) B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	En cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea pero aún sobre el campo), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en del fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y • Debe estar en el área general

Notas del Jugador:
Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

MRL E-5 DIAGRAMA 3: BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES CERCA DEL GREEN



Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descripta abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola: El punto donde la pelota original se estima ha ido a reposar en el campo o ha cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A) B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	En cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en del fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y • Debe estar en el área general

Notas del Jugador:
Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

Modelo de Regla Local E-5

"Cuando la bola de un jugador no ha sido encontrada o es *Conocido o Virtualmente Cierto* que está *Fuera de Límites*, el jugador puede proceder como sigue en vez de proceder de acuerdo a *Golpe y Distancia*.

Con **2 *Golpes de Penalización***, el jugador puede tomar alivio *Dropando* la bola original u otra bola en esta *Área de Alivio* (ver Regla 14.3):

Dos Puntos de Referencia Estimados:

a Punto de Referencia de la Bola: El punto donde la bola original se estima que:

- Fue a reposar en el *Campo*, o
- Cruzó por última vez el margen del límite del *Campo* para ir *Fuera de Límites*.

b Punto de Referencia del Fairway: El punto del fairway del *Hoyo* que está siendo jugado que es más cercano al punto de referencia de la bola, **pero** que no está más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia de la bola.

A los fines de esta Regla Local, "fairway" significa cualquier área de césped en el *Área General* que está cortada a la altura de fairway o menor.

Si se estima que una bola está *perdida* en el *Campo* o cruzó por última vez el margen del límite del *Campo* antes del fairway, el punto de referencia del fairway puede ser un camino de césped o un *Área de Salida* del *Hoyo* en juego cortado a la altura de fairway o menor.

Tamaño del *Área de Alivio* Basado en los Puntos de Referencia: En cualquier lugar entre:

- Una línea desde el *Hoyo* a través del punto de referencia de la bola (y dentro de la *longitud de dos palos* hacia afuera de esa línea), y
- Una línea desde el *Hoyo* a través del punto de referencia del fairway (o dentro de la *longitud de dos palos* hacia el lado del fairway de esa línea).

Pero con estas limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del *Área de Alivio*:

- Debe estar en el *Área General*, y
- No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia de la bola. Una vez que el jugador pone una *Bola en Juego* según esta Regla Local:

Una vez que el jugador pone una *Bola en Juego* según esta Regla Local:

- La bola original que estaba *perdida* o *Fuera de Límites* no está más *en juego* y no debe ser jugada.
- Esto es así aún en el caso que la bola sea encontrada en el *Campo* antes del fin del tiempo de búsqueda de tres minutos (ver Regla 6.3b).

Pero el jugador no puede usar esta opción para tomar alivio para la bola original cuando:

- *Es Conocido o Virtualmente Cierto* que la esa bola ha ido a reposar en un *Área de Penalización*, o
- El jugador ha jugado provisionalmente otra bola bajo penalización de *Golpe y Distancia* (ver Regla 18.3).

Un jugador puede usar esta opción para tomar alivio para una *Bola Provisional* que no ha sido encontrada o es *Conocido o Virtualmente Cierto* que está *Fuera de Límites*.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."



Regla Local para una Alternativa a *Golpe y Distancia*

Q.2 Un jugador cuya bola se pierde en el *Área General* no puede aprovechar una R Local para una alternativa a *Golpe y Distancia* si ya ha jugado una *Bola Provisional*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Modelo de R local, como en la pregunta.

Nota: La penalización bajo esta R Local no está permitida si la bola del jugador es *CVC* por haber reposado en un *Área de Penalización*, o si el jugador ha jugado otra *Bola Provisional*mente bajo la penalización de *Golpe y Distancia*.

Q.70 Cuando hay una R Local para una alternativa a *Golpe*e y Distancia, no se aplica cuando un jugador encuentra su bola dentro del tiempo de búsqueda de tres minutos en una posición en la que decide que no se puede jugar. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Modelo de R Local, como en la pregunta.

Nota: Esta R Local solo se aplica cuando no se puede encontrar la bola de un jugador o se sabe que está *Fuera de Límites*.

Q.199 Si un jugador pierde una bola en un arbusto en el *Área General* y hay una R Local para una Alternativa a *Golpe y Distancia*, puede *Dropar* una bola dentro de dos palos de longitud del punto donde se estima que la bola se detuvo en el arbusto con una penalización de un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Modelo de R Local, como en la pregunta.

Nota: La penalización por aliviarse en la circunstancia anterior es de dos *Golpes* tanto en *Match Play* como en *Stroke Play*. El tamaño del *Área de Alivio* bajo la R local modelo es casi siempre significativamente mayor que dentro de dos palos de longitud.

Q.255 Todas las competiciones de aficionados deben establecer la R Local para una alternativa a *Golpe y Distancia*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Modelo de R Local, como en la pregunta.

Nota: Esta R Local no está destinada a niveles más altos de juego, como las competiciones de nivel profesional y de amateur de élite, pero no es obligatorio que un *Comité* la establezca para una competición.

Q.258 Cuando hay una R Local para una alternativa de *Golpe y Distancia*, un jugador que encuentra su bola *Fuera de Límites* puede *Dropar* una bola dentro de dos palos de longitud donde la bola cruzó el margen del límite del *Campo*, no más cerca del *Hoyo*, con una penalización de un *Golpe*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Modelo de R Local, como en la pregunta.

Nota: La penalización es de dos *Golpes* por tomar este alivio alternativo. Además, el área de ayuda permitida es mucho mayor que en la pregunta.

Q.270 Cuando hay una R Local para una alternativa a *Golpe y Distancia*, un jugador cuya bola se puede perder fuera de un *Área de Penalización* después de ser jugada desde un *Área de Salida*, tiene tres opciones. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Modelo de R Local, como en la pregunta.

Nota: Las opciones son: 1) Jugar una *Bola Provisional* desde el *Área de Salida* antes de seguir adelante para buscar la bola y si la bola original no se encuentra dentro de los 3 minutos, jugar la *Bola Provisional*. 2) Buscar la bola y si no se encuentra dentro de los 3 minutos, regresar al *Área de Salida* para tomar alivio de *Golpe y Distancia* bajo la R 18.2b o la R 19.2a. 3) Buscar la bola y si no se encuentra dentro de los 3 minutos, tomar la alternativa de alivio prevista en la R Local del modelo con una penalización de dos *Golpes*. [recomendada para mantener el buen ritmo de juego]. Los jugadores no están obligados a buscar su bola en ningún momento.

Q.523 Un jugador cuya bola se pierde en un *Área de Penalización* no puede acogerse a una R Local para una alternativa de *Golpe y Distancia*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Verdadero. Modelo de R Local, como en la pregunta.

Nota: La penalización bajo esta R Local no está permitida si la bola del jugador es *CVC* que ha ido a reposar a un *Área de Penalización* o si el jugador ha jugado otra *Bola Provisional*mente bajo la penalización de *Golpe y Distancia*.

Q.640 Cuando un jugador elige tomar la penalización para una *Bola Perdida* bajo una R Local para una alternativa a *Golpe y Distancia*, solo hay un punto de referencia para la zona de alivio permitida, que es donde se estima que la bola original se detuvo en el *Campo*. ¿Verdadero o falso?

Respuesta: Falso. Modelo de R Local, como en la pregunta.

Nota: Hay dos puntos de referencia, uno de los cuales se describe en la pregunta. El otro es el punto de la calle del *Hoyo* que se está jugando que está más cerca del punto de referencia de la bola, pero no está más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia de la bola.

E-6 Alivio en *Línea de Juego* por Vallas de Protección

Propósito. Una valla (o una pantalla protectora similar) es usada a veces para proteger a los jugadores en un *Hoyo*, de *Golpes* jugados en otro *Hoyo*.

Si tal defensa está cerca del área de juego de otro *Hoyo*, el *Comité* puede elegir usar zonas de *Dropaje* para dar a un jugador una opción adicional de alivio sin penalización cuando está jugando ese otro *Hoyo* y la valla está en su *Línea de Juego*.

El jugador debería tener derecho a alivio sólo cuando la bola está más cerca del *Hoyo* que la zona de *Dropaje*, de forma que el jugador cuya bola está muy alejada de la valla no tiene permitido ir hacia adelante a la zona de *Dropaje*. El *Comité* debería tomar esto en consideración al posicionar la zona de *Dropaje* para asegurar que este alivio esté disponible sólo para las situaciones donde el *Comité* cree que tal alivio sin penalización está justificado.

Modelo de Regla Local E-6

"Durante el juego del [especificar número de *Hoyo*], si la valla de protección en el [especificar número de *Hoyo*] está en la *Línea de Juego* del jugador:

- El jugador puede tomar alivio sin penalización *Dropando* una bola y jugándola desde la zona de *Dropaje* [describir ubicación].
- **Pero** este alivio está permitido sólo si la bola está *en juego* más cerca del *Hoyo* que la ubicación de la zona de *Dropaje* (ver Regla 14.3).

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

E-7 Alivio de Valla Eléctrica de Límites

Propósito. Donde una valla eléctrica es usada como una valla de límites, se permite una Regla Local que provee alivio sin penalización para una bola que descanse dentro de cierta distancia (por ejemplo, dos palos de longitud) de la valla de límites. En estas circunstancias para asegurar la seguridad del jugador, este puede medir la longitud de dos palos desde la valla y tiene una longitud adicional de un palo en donde *Dropar* la bola, no más cerca del *Hoyo* que el lugar donde la bola reposaba originalmente.

Por el *Contrario,* no está autorizado introducir una Regla Local otorgando alivio de una valla de límites, aun si las razones del *Comité* para hacerlo son para proteger la valla de cualquier daño.

Modelo de Regla Local E-7

"Si la bola de un jugador reposa en el *Campo* y dentro de [especificar una distancia, tal como *longitud de dos palos*] de la valla eléctrica de límites en el [los] *Hoyo*[s] [especificar ubicación(es)], el jugador puede, sin penalización, tomar alivio de acuerdo a la Regla 16.1, usando como punto de referencia el punto que está a [especificar distancia, por ejemplo, *longitud de dos palos*] de la valla, y es equidistante del *Hoyo*."

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General S*egún la Regla 14.7a.**"

E-8 Definiendo Zonas de Juego Prohibido

Propósito. Pueden existir ciertas partes del *Campo* donde el *Comité* desea prohibir el juego, en cuyo caso cada área debe ser tratada ya sea como dentro de una *Condición Anormal del Campo* o como dentro de un *Área de Penalización*.

El *Comité* puede usar *Zonas de Juego Prohibido* por varias razones, como, por ejemplo:

- Proteger la vida silvestre, el hábitat de los *Animales* y áreas ambientalmente sensibles.
- Prevenir el daño de plantaciones jóvenes, canteros, viveros, áreas resembradas u otras áreas plantadas.
- Para proteger a los jugadores de un peligro.
- Para preservar sitios de interés histórico o cultural.

Ver Secciones 2G y 5B(5) para más información sobre *Zonas de Juego Prohibido* y como *Marcar*las de manera distintiva.

Modelo de Regla Local E-8.1

"El área definida por [especificar como está marcada el área, por ejemplo, con estacas verdes] [especificar ubicación, por ejemplo, a la derecha del fairway del *Hoyo* 8] es una *Zona de Juego Prohibido* que debe der tratada como *Condición Anormal del Campo*. Se debe tomar alivio sin penalización por interferencia de la *Zona de Juego Prohibido según* la Regla 16.1f."

Modelo de Regla Local E-8.2

"El área dentro del *Área de Penalización* [roja] [amarilla] definida por [especificar como está marcada el área, por ejemplo, con estacas verdes] [especificar ubicación, por ejemplo, a la derecha del fairway del *Hoyo* 8] es una *Zona de Juego Prohibido.* Cuando una bola está en la *Zona de Juego Prohibido* dentro del *Área de Penalización*, la bola no debe ser jugada como reposa y se debe tomar alivio de la interferencia por la *Zona de Juego Prohibido* según la Regla 17.1e."

E-9 Definiendo un Área de *Fuera de Límites* Como una Zona de Juego Prohibido

Propósito. Aunque un jugador no puede jugar una bola desde *Fuera de Límites*, pueden existir áreas que están *Fuera de Límites* que el *Comité* puede querer designar como *Zona de Juego Prohibido,* por ejemplo, para impedir que los jugadores dañen cualquier cosa en crecimiento en esa área cuando interfiere con el juego de la bola en el *Campo*. En este caso, un jugador debe tomar alivio sin penalización si la bola del jugador está en el *Campo* pero el área del *Stance* pretendido está en la *Zona de Juego Prohibido* que está *Fuera de Límites* o su *swing* toca algo que está en la *Zona de Juego Prohibido* .

Modelo de Regla Local E-9

"El [identificar el área *Fuera de Límites* a ser tratada como *Zona de Juego Prohibido]* es una *Zona de Juego Prohibido* y el jugador debe tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1f(2) si su bola está en el *Campo* y cualquier cosa en la *Zona de Juego Prohibido* interfiere con el área del *Stance* o *swing* pretendidos. El jugador no debe jugar la bola tal como reposa.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

E-10 Protección de Plantaciones Jóvenes

Propósito. Para prevenir el daño a plantaciones jóvenes cuando un jugador ejecuta un *Golpe*, un *Comité* puede elegir designarlas como *Zona de Juego Prohibido* para que:

- Si un jugador tiene cualquier tipo de interferencia tal como está definida en la Regla 16.1 por tal plantación designada como *Zona de Juego Prohibido,* debe tomar alivio según la Regla 16-1f.
- Si la bola del jugador reposa en un *Área de Penalización*, el jugador debe tomar alivio sin penalización dentro del *Área de Penalización* o proceder con penalización según la Regla 17.1.

Tales plantaciones deberían ser identificadas por estacas, cintas o de alguna manera clara.

Cuando la plantación ha crecido y no necesita más la protección, el *Comité* debería retirar la Regla Local o quitar la estaca o cinta identificativa de la plantación.

Modelo de Regla Local E-10

"Las plantaciones jóvenes identificadas por [identificar la marcación] son *Zonas de Juego Prohibido* :

- Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el *Campo* salvo en un *Área de Penalización* y reposa en, o toca tal plantación o tal plantación interfiere con el *Stance* o área del *swing* pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f.
- Si la bola reposa en un *Área de Penalización*, y existe interferencia de esa plantación con el *Stance* o el área del *swing* pretendido por el jugador, debe tomar alivio ya sea con penalización según la Regla 17.1e o sin penalización según la Regla 17.1e(2).

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

E-11 Bola Desviada por Cables Eléctricos de Alta Tensión

Propósito. Si cables eléctricos de alta tensión permanentes y elevados pueden interferir con el juego razonable de un *Hoyo*, un *Comité* puede requerir que si una

bola golpea los cables eléctricos de alta tensión (y torres, soportes y postes que sostienen los cables eléctricos), el *Golpe* no cuenta y el jugador debe jugar el *Golpe* nuevamente. Esta Regla Local generalmente no debería ser usada para cables eléctricos de alta tensión que no interfieren con el juego de un *Hoyo* o que están *Fuera de Límites*.

Una Regla Local que le da al jugador la opción de jugar nuevamente el *Golpe* para una bola que golpea los cables eléctricos de alta tensión, no se debería implementar.

Modelo de Regla Local E-11

"Si es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola de un jugador golpea cables eléctricos de alta tensión [o torres o un alambre o postes que los sostienen] durante el juego del [especificar número de *Hoyo*], el *Golpe* no cuenta. El jugador debe jugar una bola sin penalización desde donde se jugó el *Golpe* anterior (ver Regla 14.6 para el procedimiento).

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

E-12 Bola jugada desde fuera del *Área de Alivio* en Línea hacia atrás

Regla Local Modelo E-12 Aclaraciones:

1. Regla Local E-12 Bola Jugada desde Fuera del *Área de Alivio* Cuando se Toma Alivio En Línea Hacia Atrás

Regla Local Modelo E-12 Bola Jugada desde Fuera del *Área de Alivio* Cuando se Toma Alivio En Línea Hacia Atrás.

Propósito. Un *Comité* puede optar por implementar una Regla Local para no aplicar penalización en circunstancias específicas cuando una bola se juega desde fuera del *Área de Alivio* después de tomar alivio en línea hacia atrás.

Bajo esta Regla Local, un jugador no será penalizado por jugar desde *Lugar Equivocado* siempre y cuando la bola se drope en el *Área de Alivio*, y quede en reposo dentro de la longitud de un palo del punto donde tocó el suelo por primera vez. Por ejemplo, una bola rueda ligeramente hacia adelante del punto de referencia después de haber sido dropada correctamente y en el *Área de Alivio*, encontrándose aún dentro de la longitud de un palo del punto donde tocó el suelo por primera vez cuando se dropó. En tales circunstancias, el jugador puede proceder bajo la Regla 14.3c(2) o puede jugar la bola desde donde quedo en reposo.

Esta Regla Local es de aplicación únicamente en relación con el procedimiento de Alivio En Línea Hacia Atrás.

Regla Local Modelo E-12

"Cuando se toma Alivio en Línea Hacia Atrás, no hay penalización adicional si un jugador juega una bola que fue *dropada* en el *Área de Alivio* contemplada en la Regla pertinente (Regla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b o 19.3b) pero que quedo en reposo fuera del *Área de Alivio*, siempre y cuando la bola, cuando se juegue, se encuentre dentro de la *longitud de un palo* del punto donde tocó el suelo por primera vez cuando se *dropo*" Esta exención de penalización se aplica incluso si la bola se juega desde más cerca del *Hoyo* que el *punto de referencia* (pero no si se juega desde más cerca del *Hoyo* que el punto de reposo de la bola original o el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen del *Área de Penalización*).

Esta Regla Local no cambia el procedimiento para tomar alivio en Línea Hacia Atrás bajo la Regla pertinente. Esto significa que el *punto de referencia* y el *Área de Alivio* no son modificados por esta Regla Local, y la Regla 14.3c(2) puede ser aplicada por un jugador que dropa una bola correctamente y queda en reposo fuera del *Área de Alivio*, tanto si esto ocurre en el primer o segundo *Dropaje*". (Añadido el 4/2019).

Regla Local Modelo E-13

El Jugador Puede Retirar Animales No Definidos Como Impedimentos Sueltos de las Proximidades de la Bola

Propósito: Cuando un animal está tocando o está cerca de la bola de un jugador, el jugador puede animarlo a moverse, y si el animal causa que la bola se mueva cuando está siendo animado por el jugador, se aplica la Regla 9.6.

Si el animal no se mueve, el jugador puede elegir entre retirar al animal y arriesgarse a una penalización si causa que la bola se mueva (Regla 9.4b), tomar alivio con penalización (Reglas 17.1 o 19.1) o jugar la bola tal y como reposa mientras el animal sigue tocando o estando cerca de la bola.

Esta Regla Local permite al jugador retirar animales que no están definidos como impedimentos sueltos sin penalización bajo la Regla 9.4.

Regla Local Modelo E-13
"Un jugador puede retirar un *animal*, distinto de los definidos como *impedimento suelto*, que esté tocando o cerca de su bola sin penalización y puede hacerlo de cualquier manera.
Si la bola del jugador se *mueve* mientras retira el *animal*:

- No hay penalización, y
- La bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar la Bola desde un *Lugar Equivocado* Infringiendo una Regla Local: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7". (Añadido en Julio 2023)

8F *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes*

F-1 Definiendo *Condiciones Anormales del Campo* y Objetos Integrantes

Propósito. Existen muchas formas por las cuales un *Comité* puede definir *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes* en el *Campo* y por eso no es apropiado ni posible proveer una lista completa de Modelos de Reglas locales que se pueden usar con este fin.

La clave es ser claro y específico al definir *Condiciones Anormales del Campo* y *Objetos Integrantes* en las Reglas Locales.

El *Comité* tiene competencia para adoptar las Reglas Locales para los siguientes fines, sin la necesidad de adecuarse a los Modelos de Reglas Locales detallados en la Sección 2:

- Clarificar la condición de objetos que pueden ser *Obstrucciones*.
- Declarar cualquier objeto artificial como *Objeto Integrante* (y no como una *Obstrucción*).
- Declarar superficies artificiales y bordes de caminos como *Objetos Integrantes*.
- Declarar caminos y senderos que no tienen superficie artificial y sus bordes como *Obstrucciones* si pueden afectar injustamente el juego.
- Definir *Obstrucciones* temporarias en el *Campo* o junto al *Campo* como *Obstrucciones Movibles*, inamovibles o inamovibles temporarias.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponible, pero a continuación se dan algunos ejemplos:

- *Terreno en Reparación* está definido por cualquier área rodeada por una línea blanca [o insertar otro color u otras descripciones según corresponda].
- *Terreno en Reparación* incluye rocas expuestas en áreas cortadas a la altura de fairway o menor [o dentro de una distancia dada del fairway, tal como la *longitud de dos palos*].
- Áreas en *Búnkers* donde la arena ha sido removida por el movimiento del agua, resultando en profundos surcos a través de la arena son *Terreno en Reparación*.
- Alfombrillas aseguradas y rampas plásticas que cubren cables son *Obstrucciones Inamovibles*.
- Vallas de protección alrededor de los *Green*s son *Obstrucciones Inamovibles*.
- Las tranqueras en una valla son *Obstrucciones [movibles o inamovibles]*
- Las paredes artificiales de retención y los pilotes cuando están dentro de *Áreas de Penalización* son *Objetos Integrantes*.
- Alambres y otros objetos adheridos [estrechamente] a árboles son *Objetos Integrantes*.
- Todas las puertas que están con el fin de cruzar a través de paredes y vallas de límites [o especificar el(los) *Hoyo*(s) en los que se aplica] son *Objetos Integrantes.*

Ver Secciones 2F y 5B(4) para más información sobre *Condiciones Anormales del Campo* .

Ver Secciones 2H y 5B(4) para más información sobre *Objetos Integrantes.*

F-2 Alivio Limitado para Bola *Empotrada*

Propósito. La Regla 16.3 normalmente permite el alivio cuando una bola está *Empotrada* en cualquier lugar en el *Área General* (que no sea en arena en áreas que no están cortadas a la altura de fairway o menor).

Pero un *Comité* puede elegir:

- Permitir el alivio sólo cuando una bola está *Empotrada* en una parte del *Área General* cortada a la altura de fairway o menor.
- No permitir alivio sin penalización para una bola *Empotrada* en la pared o borde de un *Búnker* (tal como una pared de panes de pasto o de tierra).

Modelo de Regla Local F-2.1

"La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

Está permitido el alivio sin penalización sólo cuando la bola está *Empotrada* en una parte del *Área General* cortada a nivel de fairway o menor.

[Paredes de panes de pasto por encima de los *Búnkers* no están cortadas a nivel de fairway o menor a los fines de esta Regla.]

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

Penalización General Según la Regla 14.7a**.**"

Modelo de Regla Local F-2.2

"La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

No está permitido el alivio sin penalización cuando una bola está *Empotrada* en [paredes de panes de pasto] [paredes de tierra] por encima de los *Búnkers*.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-3 *Terreno en Reparación* Tratado Como Parte de una *Obstrucción* Cercana

Propósito. *Terreno en Reparación* puede estar ubicado junto a una *Obstrucción Inamovible* Por ejemplo, cuando un cantero que el *Comité* ha declarado *Terreno en Reparación* está rodeado por un camino de carros de superficie artificial o el tráfico de carros causa daños junto a un camino de carros.

Esto puede llevar a situaciones complicadas de alivio. Luego de tomar alivio de una condición, un jugador puede encontrar que ahora hay interferencia por la otra condición; y luego de tomar alivio de esa otra condición, el jugador puede encontrar que la primera condición interfiere nuevamente.

Para permitir al jugador tomar alivio en un paso, el *Comité* puede elegir tratar ambas condiciones como una única *Condición Anormal del Campo*. Cuando esto se hace, las áreas de *Terreno en Reparación* deberían estar conectadas con la *Obstrucción Inamovible* por medio de líneas blancas o deberían ser definidas claramente de alguna otra forma.

Este Modelo de Regla Local da ejemplos de cómo encarar situaciones de este tipo:

Modelo de Regla Local F-3.1

Cuando las líneas blancas se usan para *Marcar Terreno en Reparación*:

"Áreas de *Terreno en Reparación* y el [camino o sendero de superficie artificial, u otra *Obstrucción* identificada] enmarcadas por líneas blancas son tratadas como una única *Condición Anormal del Campo* al tomar alivio según la Regla 16.1."

Modelo de Regla Local F-3.2

Cuando las líneas blancas no se usan para *Marcar Terreno en Reparación*:

"Donde áreas de terreno dañado están junto a [camino o sendero de superficie artificial, u otras *Obstrucción* identificada], ellas son tratadas como una única *Condición Anormal del Campo* al tomar alivio según la Regla 16.1."

Modelo de Regla Local F-3.3

Para áreas de plantaciones decorativas tal como zonas de flores rodeadas por una *Obstrucción Inamovible* como un camino de coches de golf motorizados:

"[Describir área, tal como áreas de plantaciones decorativas] que están rodeadas por un camino o sendero de superficie artificial (incluyendo todo lo que está en crecimiento dentro de esa área) y el camino o sendero son tratados como una única *Condición Anormal del Campo* al tomar alivio según la Regla 16.1."

F-4 Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico

Propósito. Cuando lluvia intensa ha dado como resultado muchas áreas de daño inusual al *Campo* (como profundos surcos causados por vehículos o huellas profundas causadas por espectadores) y no es viable definirlas con estacas o líneas, el *Comité* tiene la autoridad de declarar ese daño inusual como *Terreno en Reparación*.

Modelo de Regla Local F-4

"*Terreno en Reparación* puede incluir áreas de daño inusual, incluyendo áreas donde espectadores u otro tráfico se combinaron con condiciones de humedad para Alterar materialmente la superficie del terreno, pero sólo cuando son así declaradas por un *Árbitro* autorizado o un miembro del *Comité*.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-5 *Obstrucciones Inamovibles* Cercanas al *Green*

Propósito. Cuando una bola reposa en cualquier lugar que no sea el *Green*, una *Obstrucción Inamovible* en la *Línea de Juego* del jugador no es, por si misma, interferencia según la Regla 16.1. El alivio sin penalización no es normalmente permitido.

Pero si los collares o ante-*Green*s de los *Green*s están cortados lo suficientemente bajos, que jugar con el putter desde fuera del *Green* sea probablemente una elección común del tipo de *Golpe*, las *Obstrucciones Inamovibles* que están cercanas al *Green* pueden interferir con tales *Golpes*.

En ese caso, el *Comité* puede elegir otorgar una opción adicional de alivio según la Regla 16.1 cuando la bola del jugador reposa en el *Área General* o en el *Green* y una *Obstrucción Inamovible* cercana al *Green* está en la *Línea de Juego* del jugador.

El *Comité* puede limitar tal alivio a ciertas situaciones, como, por ejemplo, sólo en algunos *Hoyos* en particular u *Obstrucciones*, o sólo cuando la bola y la *Obstrucción* están en una parte del *Área General* cortada a nivel de fairway o menor.

Modelo de Regla Local F-5

"Alivio de la interferencia por una *Obstrucción Inamovible* se puede tomar según la Regla 16.1.

El jugador también tiene estas opciones adicionales para tomar alivio cuando dichas *Obstrucciones Inamovibles* están cerca del *Green* y en la *Línea de Juego* del jugador:

Bola en el *Área General*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b si una *Obstrucción Inamovible* está:

- En la *Línea de Juego*, y está
  - Dentro de la *longitud de dos palos* del *Green*, y
  - Dentro de la *longitud de dos palos* de la bola.

Excepción - No Hay Alivio si la *Línea de Juego* es Claramente Irrazonable. No hay alivio de acuerdo con esta Regla Local si el jugador elige una *Línea de Juego* claramente irrazonable.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

Regla Local Modelo F-5 Aclaraciones:

1. No se Requiere que la *Obstrucción Inamovible* esté en el *Área General*:

En relación con la ubicación de la *Obstrucción Inamovible*, el término "dentro de la longitud de dos palos del *Green*" incluye una *Obstrucción Inamovible* que se encuentra en el *Green*. (Añadido 12/2018)

F-6 Prohibiendo Alivio de una *Condición Anormal del Campo* por Interferencia Sólo en el *Stance*

Propósito. Un *Comité* puede querer denegar alivio por interferencia con el *Stance* del jugador de ciertas condiciones tales como agujeros de *Animal*, ya que la interferencia con el *Stance* no afecta significativamente el *Golpe* o si el alivio por interferencia con el *Stance* podría resultar en tomar alivio repetidamente de condiciones similares cercanas.

Modelo de Regla Local F-6

"La Regla 16.1 es modificada de la siguiente manera:

No existe interferencia si [insertar condición de la cual el alivio es restringido] interfiere solamente con el *Stance* del jugador."

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-7 Alivio por Uniones de Panes de Césped

Propósito. Una porción del *Campo* que ha sido reparada con panes de césped frecuentemente es marcada como *Terreno en Reparación* hasta que sea estable para el juego.

Pero cuando el área de césped en si misma no necesite ser marcada como *Terreno en Reparación*, el *Comité* todavía puede elegir permitir alivio cuando:

- Una bola reposa en una junta de panes de césped (también llamada unión de panes de césped).
- Una junta interfiere con el área del *swing* pretendido.
- Cuando dichas juntas interfieren sólo con el *Stance* del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Modelo de Regla Local F-7

"Si la bola de un jugador reposa en una junta de panes de césped o la toca, o una junta interfiere con el área del *swing* pretendido por el jugador:

a) Bola en el *Área General*: El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.
b) Bola en el *Green*: El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el *Stance* del jugador.

Todas las juntas dentro del área de panes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier junta luego de *Dropar* la bola, el jugador debe proceder tal como es requerido según la regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-8 Alivio por Grietas en el Terreno

Propósito. En condiciones calurosas y secas, los fairways pueden sufrir debido a grietas en el terreno. El *Lie* de la bola podría ser seriamente afectado si la bola va a reposar en una de ellas, pero el *Stance* del jugador puede no ser entorpecido por la condición, en cuyo caso una Regla Local que otorgue alivio por el *Lie* de la bola y al área del *swing* pretendido es recomendable.

Modelo de Regla Local F-8

"Grietas en el terreno en partes del *Área General* cortadas a la altura del fairway o menor son *Terreno en Reparación*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

[**Pero** la interferencia no existe si la grieta solamente interfiere con el *Stance* del jugador.]

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-9 Alivio de Raíces de Árbol en el Fairway

Propósito. En la inusual situación donde raíces de árbol expuestas se encuentren en el fairway, puede ser injusto no permitir que el jugador tome alivio de las raíces. El *Comité* puede elegir tratar dichas raíces en el fairway como *Terreno en Reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1b.

En algunas circunstancias donde raíces de árbol expuestas se encuentran en rough corto cerca del fairway, el *Comité* puede también elegir tratar dichas raíces de árbol dentro de una determinada distancia del borde del fairway, (por ejemplo, longitud de 4 palos o en el primer corte del rough), como *Terreno en Reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1b.

Al hacerlo, el *Comité* puede elegir limitar el alivio por interferencia con el *Lie* de la bola o el área del *swing* pretendido.

Modelo de Regla Local F-9.1

"Si la bola de un jugador está en reposo en una parte del *Área General* cortada a nivel de fairway o menor y existe interferencia por raíces de árbol expuestas que están en una parte del *Área General* cortada a nivel de fairway o menor, las raíces de árbol son tratadas *como Terreno en Reparación*. El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

[**Pero,** la interferencia no existe si las raíces de árbol solamente interfieren con el *Stance* del jugador.]

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a."**

Modelo de Regla Local F-9.2

"Si la bola de un jugador está en el *Área General* y existe interferencia por raíces de árbol expuestas que están en una parte del *Área General* cortada a nivel de fairway o menor [o en el rough dentro de especificar la cantidad de *longitudes de palo* del borde del terreno cortado a la altura de fairway o menor][en el primer corte del rough], las raíces de árbol son tratadas como *Terreno en Reparación*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

[**Pero,** la interferencia no existe si las raíces de árbol solamente interfieren con el *Stance* del jugador.]

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-10 Daño por *Animales*

Propósito. Puede haber veces en las que *Animales* causan daño al *Campo* de forma tan esparcida que no es práctico *Marcar* todas las áreas dañadas como *Terreno en Reparación*. También ciertos tipos de daño por *Animales* pueden no estar cubiertos por la Regla 16.1.

Estos Modelos de Reglas Locales muestran como el *Comité* puede elegir encarar estos problemas.

Si *Animales*, incluyendo insectos, hacen daño en el *Campo*, el *Comité* puede elegir tratar ese daño como *Terreno en Reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1. Esto se hace definiendo las áreas o la condición en vez de intentar *Marcar* todas las áreas dañadas.

Un *Comité* puede elegir limitar el alivio solamente por daño que interfiere con el *Lie* de la bola o el área del *swing* pretendido.

Modelo de Regla Local F-10

"En el *Área General*, áreas con daño causado por [tipo de *Animal*] son tratadas como *Terreno en Reparación*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

[**Pero** la interferencia no existe si el daño solamente interfiere con el *Stance* del jugador.]

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-11 Hormigueros

Propósito. Los hormigueros son *Impedimentos Sueltos* y pueden quitarse de acuerdo a la Regla 15.1. No son agujeros de *Animales* de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Pero, hay situaciones en que los hormigueros son difíciles o imposibles de quitar (como cuando son grandes, duros o de forma cónica). En ese caso, el *Comité* puede adoptar una Regla Local dando al jugador la opción de tratar tales hormigueros como *Terreno en Reparación*.

No es necesario adoptar tal Regla Local para hormigas coloradas, ya que estas son consideradas una condición de *Animal* peligroso y el alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.2.

Modelo de Regla Local F-11

"Los hormigueros grandes o duros en el *Campo* son, a opción del jugador, *Impedimentos Sueltos* que pueden ser quitados según la Regla 15.1 o *Terreno en Reparación* de los cuales el alivio está permitido según la Regla 16.1.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-12 Desecho de *Animal*

Propósito. El desecho de aves u otros *Animales* es un *Impedimento Suelto* y puede ser quitado según la Regla 15.1.

Pero, si hay preocupación con el efecto del desecho en un juego equitativo, el *Comité* puede dar a los jugadores la opción de tratar el desecho como *Terreno en Reparación* del cual está permitido el alivio según la Regla 16.1.

Si tratar el desecho como *Terreno en Reparación* no necesariamente diera alivio total cuando la bola está en el *Green*, un *Comité* también puede permitir a los jugadores usar una caña *Fuera de Límites*exible tipo látigo o equipo de mantenimiento similar para quitar el desecho de la *Línea de Juego* sin penalización, aun si al hacerlo se mejora la *Línea de Juego* u otras condiciones que afectan el *Golpe*.

Modelo de Regla Local F-12

"A opción de los jugadores, el desecho de [especificar desecho del cual se dará alivio, por ejemplo, desecho de ganso, desecho de perro] puede ser tratado como:

- Un *Impedimento Suelto*, que puede ser quitado según la Regla 15.1, o
- *Terreno en Reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1.

[Si el desecho se encuentra en el *Green*, el jugador también puede usar una caña *Fuera de Límites*exible tipo látigo ubicado en los *Greens* para quitar el desecho de la *Línea de Juego*. Si al hacerlo se *mejora* la *Línea de Juego* u otras *condiciones que afectan el Golpe*, no hay penalización según la regla 8.1a.]

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-13 Daño por Pezuña de *Animal*

Propósito. Las pezuñas de *Animales* como ciervos y alces pueden causar daño en el *Campo*. Un *Comité* puede querer permitir a los jugadores tomar alivio de este daño como *Terreno en Reparación* sin tener que *Marcar* todas esas áreas.

Dado que el daño causado por *Animales* en el *Green* puede ser reparado, el *Comité* puede declarar tal daño como *Terreno en Reparación* o permitir que los jugadores lo reparen.

Modelo de Regla Local F-13

"El daño que es claramente identificable como causado por pezuñas de *Animal* es *Terreno en Reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la regla 16.1.

[**Pero**, en el *Green*, la Regla 16.1 no se aplica ya que tal daño puede ser reparado según la Regla 13.1.]

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-14 Acumulaciones de *Impedimentos Sueltos*

Propósito. En ciertas épocas del año, las acumulaciones de *Impedimentos Sueltos* tales como hojas, semillas o bellotas pueden hacer dificultoso para el jugador encontrar o jugar su bola. Un *Comité* puede elegir tratar dichos montones de *Impedimentos Sueltos* en el *Área General* o en el *Búnker* como *Terreno en Reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Esta Regla Local no puede ser usada para *Áreas de Penalización* ya que el alivio no está disponible para *Condiciones Anormales del Campo* en *Áreas de Penalización*.

La Regla Local debería estar limitada al *Hoyo*(s) donde los problemas son creados por tales *Impedimentos Sueltos* y debería ser quitada tan pronto como las condiciones lo permitan.

Modelo de Regla Local F-14

"Durante el juego del [especificar número de *Hoyo*], cualquier terreno con acumulaciones temporarias de [identificar tipos de *Impedimentos Sueltos*] en el *Área General* o en un *Búnker* es tratado como *Terreno en Reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-15 Hongos en el *Green*

Propósito. Si los hongos que crecen en el *Green* pueden interferir con un juego justo, el *Comité* puede tratarlos como *Terreno en Reparación* de manera tal que un jugador pueda tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Modelo de Regla Local F-15

"Los hongos que están adheridos en el *Green* son *Terreno en Reparación* de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1d.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-16 *Búnker* Lleno de *Agua Temporal*

Propósito. Si un *Búnker* está inundado, el alivio sin penalización según la Regla 16.1c puede no ser suficiente para permitir un juego justo. Un *Comité* puede elegir tratar ese *Búnker* como *Terreno en Reparación* en el *Área General* del cual está permitido el alivio sin penalización fuera del *Búnker*.

El *Comité* solamente debería usar esta Regla Local de acuerdo a cada caso y no está autorizado a hacer una Regla Local que declare a todos los *Búnkers* inundados como *Terreno en Reparación*.

Modelo de Regla Local F-16

"El *Búnker* inundado en [insertar ubicación del *Búnker*, por ejemplo, izquierda del *Green* del *Hoyo* 5] es *Terreno en Reparación* en el *Área General*. No se considera *Búnker* durante la *Vuelta*.

Si la bola del jugador reposa en este *Terreno en Reparación* o lo toca, o el *Terreno en Reparación* interfiere con el *Stance* o el área de *swing* pretendido, el jugador puede tomar alivio sin penalización da acuerdo con la Regla 16.1b.

Todos los otros *Búnkers* en el *Campo*, contengan *Agua Temporal* o no, siguen siendo *Búnkers* para todos los fines de acuerdo con las Reglas.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-17 Todos las Caminos y Senderos son Tratados Como *Obstrucciones*

Propósito. Donde caminos y senderos no cubiertos artificialmente pueden interferir con el juego justo, el *Comité* puede elegir designar tales caminos y senderos como *Obstrucciones Inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Modelo de Regla Local F-17

"Todos los caminos y senderos en el *Campo* [o identificar tipos particulares o ubicaciones], aunque no estén recubiertos artificialmente, son tratados como *Obstrucciones Inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-18 Tratando Objetos Movibles Como Inamovibles

Propósito. El *Comité* puede elegir tratar ciertos objetos movibles en el *Campo*, tales como todas las estacas (salvo las estacas de límites), botes de basura y postes con indicaciones, como inamovibles para desalentar que los jugadores las muevan.

Las implicaciones de esta Regla Local deberían ser acabadamente consideradas por el *Comité* en forma previa ya que puede resultar que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover una *Obstrucción* que es tratada como inamovible.

Modelo de Regla Local F-18

"Todas las estacas [o identificar las *Obstrucciones Movibles* que serán considerados *inamovibles*] en el *Campo* son tratadas como *Obstrucciones Inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1. No está permitido tomar alivio según la Regla 15.2.

Penalización por Infracción de la Regla Local: *Penalización General.*"

F-19 Surcos en los Bordes Cerca del *Green*

Propósito. A veces se hacen surcos en los bordes del collar del *Green* o en el ante-*Green* para impedir el traspaso de césped de los mismos al *Green*. Debido a que puede ser difícil jugar una bola desde tales surcos, un *Comité* puede elegir tratarlas como *Terreno en Reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

El alivio debería ser permitido solamente por interferencia con el *Lie* de la bola o el área del *swing* pretendido.

Modelo de Regla Local F-19

"Los surcos en los bordes alrededor de collares o ante-*Green*s de los *Greens* son *Terreno en Reparación*. Si la bola del jugador reposa en un surco o lo toca, o un surco interfiere con el área del *swing* pretendido:

Bola en el *Área General*: El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

Bola en el *Green*: El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si los surcos en los bordes solamente interfieren con el *Stance* del jugador.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-20 Canales de Hormigón para Drenaje

Propósito. A veces se encuentran angostos canales de cemento para drenaje en *Campo*s donde las inundaciones son comunes. Esto puede crear problemas para el juego porque:

- Estos canales son *Áreas de Penalización* tal como se define en las Reglas.
- Pero muchas veces están junto a caminos de carro y se parecen más a una *Obstrucción Inamovible* que a un *Área de Penalización*.

El *Comité* puede elegir tratar estos canales para drenaje como *Obstrucciones Inamovibles* en el *Área General* en lugar de *Áreas de Penalización*.

Ver Modelo de Regla Local B-4 para cuando un cauce de agua abierto puede ser definido como parte del *Área General*.

Modelo de Regla Local F-20

"Los canales para drenaje hechos de materiales artificiales y ubicados junto a caminos de carro son tratados como *Obstrucciones Inamovibles* en el *Área General* y son parte del camino de carro. Un jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-21 Líneas Pintadas o Puntos

Propósito. Si el *Comité* pone líneas pintadas o puntos en el *Green* o en una parte del *Área General* cortada a la altura de fairway o menor (por ejemplo, para *Marcar* distancias), puede tratar dichas áreas como *Condiciones Anormales del Campo* de las cuales el alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.1.

Cuando dichas líneas pintadas o puntos solamente interfieren con el *Stance* del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Alternativamente, el *Comité* puede elegir clarificar que no hay alivio disponible de tales líneas o puntos.

Modelo de Regla Local F-21.1

"Las líneas pintadas o los puntos en el *Green* o en una parte del *Área General* cortada a la altura de fairway o menor deben ser tratados como *Terreno en Reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1.

Pero la interferencia no existe si las líneas pintadas o los puntos solamente interfieren con el *Stance* del jugador.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

Modelo de Regla Local F-21.2

"No está permitido el alivio de líneas pintadas o puntos [describir el área, por ejemplo, en áreas donde el césped no está cortado a la altura de fairway o menor].

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-22 Líneas y Cables Temporarios

Propósito. Líneas y cables temporarios a menudo se colocan en el *Campo* para proveer electricidad y comunicaciones para una competición. Estos cables pueden estar en la superficie del terreno o por encima o debajo del terreno. Dichas líneas y cables no están normalmente allí y no son parte del desafío de jugar el *Campo*, entonces el *Comité* puede elegir otorgar alivio adicional cuando interfieren con el juego.

Modelo de Regla Local F-22

"Líneas y cables temporarios para electricidad y comunicaciones (y alfombras que los cubren o postes que los sostienen) son *Obstrucciones*:

1. Si son fácilmente removibles, son *Obstrucciones Movibles* y un jugador puede quitarlos sin penalización según la Regla 15.2.
2. En caso *Contrario*, son *Obstrucciones Inamovibles* de las cuales el jugador puede tomar alivio de la siguiente manera:
    a. Bola en *Área General* o en *Búnker*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1
    b. Bola en *Área de Penalización*. La Regla 16.1b es modificada para permitir al jugador la opción adicional de tomar alivio sin penalización por interferencia de estas *Obstrucciones Inamovibles* en un *Área de Penalización, Dropando* una bola y jugándola desde esta *Área de Alivio*:
        - Punto de Referencia: *El Punto Más Cercano de Alivio Total* en el *Área de Penalización.*
        - Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con estas limitaciones:
        - Limitaciones en la Ubicación del *Área de Alivio*:
            - Debe estar en el *Área de Penalización* en la que la bola fue a reposar.
            - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
            - Debe haber alivio total de toda interferencia por la *Obstrucción Inamovible.*
3. Si la bola del jugador golpea una línea o cable temporario elevado, el *Golpe* no cuenta. El jugador debe jugar una bola sin penalización desde donde el *Golpe* previo fue hecho (ver Regla 14.6 para el procedimiento).
4. Las zanjas cubiertas de césped para líneas o cables temporarios en el *Área General* son *Terreno en Reparación*, aun si no están marcadas. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1.

Pero existen dos excepciones:

Excepción 1 – Bola *Golpes* una Sección Elevada: Si una bola golpea una sección de empalme elevada de un cable ascendente desde el terreno, el *Golpe* cuenta, y la bola debe ser jugada como reposa.

Excepción 2 – Bola golpea **Cables que Soportan una *Obstrucción* Temporaria Inamovible:** Cables y alambres que soportan una *Obstrucción Inamovible* temporaria (OIT) son parte de la OIT y no están cubiertos por esta Regla Local, salvo que el *Comité* declare que los cables y alambres deban ser tratados como líneas o cables temporarios elevados según esta Regla Local.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

F-23 *Obstrucciones Inamovibles* Temporarias

Propósito. Cuando *Obstrucciones* se colocan temporalmente en o cerca del *Campo*, el *Comité* debería especificar si son *Obstrucciones Movibles* (ver Regla 15), *Obstrucciones Inamovibles* (ver Regla 16) u *Obstrucciones Inamovibles* temporarias ("OITs").

Las OITs (como una tribuna o una carpa) normalmente no están presentes y no son consideradas como una parte del desafío de jugar el *Campo*. Debido a su naturaleza temporaria, esta Regla Local da una opción de alivio adicional que no está permitido para *Obstrucciones Inamovibles*, aunque el jugador todavía puede elegir tratar la OIT como si fuera una *Obstrucción Inamovible* y usar el procedimiento de alivio disponible en la Regla 16.

El alivio adicional provisto por esta Regla Local incluye la posibilidad para un jugador de tomar alivio cuando la OIT está ubicada en una línea recta entre su bola y el *Hoyo* (conocido como "alivio en la línea de visión") moviéndose hacia un lado, manteniendo la misma distancia desde el *Hoyo*, de manera que la OIT no esté más entre la bola del jugador y el *Hoyo* (también conocido como moverse a lo largo del "arco equidistante").

Cuando el jugador toma alivio de una OIT, ya sea según la Regla Local o según los procedimientos de alivio de la Regla 16, el jugador tiene asegurado un alivio total por la interferencia física. Pero, solamente cuando se toma alivio usando la opción de alivio adicional según esta Regla Local el jugador tendrá asegurado alivio total de la OIT por su línea de visión.

Modelo de Regla Local F-23

"**Definición de OIT:** Una *Obstrucción Inamovible* temporaria (OIT) es una estructura que se agrega temporalmente en o cerca del *Campo*, usualmente para una competición en particular, y está fija o no es fácilmente movible.

Ejemplos de OITs son carpas, tableros de Resultados, tribunas, torres de televisión y sanitarios, cuando son temporales.

Las OITs incluyen cualquier cable o alambre de soporte conectado a ellas, salvo cuando el *Comité* decida que tales cables y alambres deban ser tratados como *Obstrucciones Inamovibles*.

El borde más externo de la OIT se usa para determinar si una bola está debajo de la OIT o si la OIT está en la línea de visión del jugador entre la bola y el *Hoyo*.

Líneas o estacas pueden ser usadas para definir los bordes de la OIT o para unir múltiples OITs en una única OIT más grande.

Una OIT es diferente de una *Obstrucción Inamovible* y esta Regla Local provee alivio adicional de la interferencia de la OIT. Esto significa que el jugador puede elegir tomar alivio ya sea usando:

- El procedimiento para tomar alivio de una *Condición Anormal del Campo* en la Regla 16, como si la OIT fuera una *Obstrucción Inamovible* (este alivio está también disponible cuando la bola reposa en un *Área de Penalización* o cuando la OIT está *Fuera de Límites*), o
- La opción de alivio adicional disponible según esta Regla Local.

a. Cuando el Alivio Está Permitido.

El alivio de una OIT normalmente está permitido cuando hay interferencia física o en la línea de visión por parte de la OIT.

- La interferencia según esta Regla Local significa que el jugador tiene:
- Interferencia física,
- Interferencia en la línea de visión, o
- Ambas interferencias, física y en línea de visión.

1) Significado de Interferencia Física por una *Obstrucción Inamovible* Temporaria. La interferencia física existe cuando:
   - La bola del jugador toca la OIT o reposa en o sobre la misma, o
   - La OIT interfiere con el área del *Stance* o *swing* pretendidos.
2) Significado de Interferencia en la Línea de Visión por una *Obstrucción Inamovible* Temporaria. La interferencia en la línea de visión existe cuando:
   - La bola del jugador toca la OIT o reposa en, sobre o debajo de la misma, o
   - La OIT está en la línea de visión al *Hoyo* (esto significa que la OIT está ubicada en la línea recta entre la bola y el *Hoyo*), o
   - La bola está dentro de la longitud de un palo, medida sobre un arco equidistante desde el *Hoyo*, de un sitio donde la OIT estaría en la línea de visión directa del jugador al *Hoyo* (el área del ancho de la longitud de un palo es comúnmente llamada "el corredor").
3) Cuando el Alivio no Está Disponible A Pesar de Haber Interferencia. Si la bola toca la OIT o está en o sobre la misma, el alivio está siempre disponible.

Pero cuando la bola no toca, ni está en o sobre la OIT, **no** hay alivio según esta Regla Local si aplica alguna de las siguientes:

- Ya sea por interferencia física o en la línea de visión:
  - No hay alivio cuando jugar la bola como reposa, sería claramente irrazonable debido a alguna cosa además de la OIT (como cuando el jugador no es capaz de hacer un *Golpe* por el lugar en el que la bola reposa en un arbusto que está fuera de la OIT), y
  - No hay alivio cuando la interferencia existe solamente porque el jugador elige un palo, un tipo de *Stance* o *swing*, o una dirección de juego que es claramente irrazonable de acuerdo con las circunstancias; y

- Por interferencia en la línea de visión:
    - No hay alivio cuando es claramente irrazonable que un jugador pueda jugar la bola desde tan lejos y que la bola llegue a la OIT, y
    - No hay alivio cuando el jugador no puede demostrar que hay un *Golpe* que razonablemente pueda jugar que tanto (a) tuviera a la OIT (incluyendo el corredor) en la línea de ese *Golpe*, como (b) resultara en que la bola vaya en una línea directa al *Hoyo*.

b. Alivio por Interferencia para Bola en el *Área General*.

Si la bola del jugador está en el *Área General* y hay interferencia por una OIT (incluyendo una OIT ubicada *Fuera de Límites*), el jugador puede tomar alivio sin penalización *Dropando* la bola original u otra bola y jugándola desde esta *Área de Alivio*:

- Punto de Referencia: El *Punto Más Cercano de Alivio Total* donde no exista más ni la interferencia física ni la interferencia en la línea de visión.
- Tamaño del *Área de Alivio* desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- *Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:*
    - Debe estar en el *Área General*,
    - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
    - Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por la OIT.

Si el jugador tiene interferencia física por la OIT, en vez de usar este procedimiento de alivio puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *Condición Anormal del Campo* en la Regla 16.1b, tratando a la OIT como si fuera una *Obstrucción Inamovible*. El procedimiento de alivio según la Regla 16.1b también está disponible cuando la bola reposa en un *Área de Penalización* o cuando la OIT está *Fuera de Límites*. Ver Cláusula f de esta Regla Local para cómo tomar alivio.

c. Alivio de Interf**erencia por Bola en *Búnker* o *Área de Penalización*.**

Si la bola del jugador está en un *Búnker* o un *Área de Penalización* y hay interferencia por la OIT (incluyendo una OIT ubicada *Fuera de Límites*), el jugador puede tomar alivio ya sea sin penalización o con penalización:

1) Alivio Sin Penalización: Jugando desde el *Búnker* o el *Área de Penalización*. El jugador puede tomar alivio tal como está provisto en la Cláusula b, **excepto que** el *Punto Más Cercano de Alivio Total* donde la interferencia no exista más, y el *Área de Alivio* deben estar en ese *Búnker* o en esa *Área de Penalización*.

   Si no hubiera tal punto en el *Búnker* o *el Área de Penalización* donde la interferencia no exista más, el jugador todavía puede tomar este alivio tal como está provisto más arriba usando el *Punto de Máximo Alivio Disponible* en el *Búnker* o en el *Área de Penalización*, como el punto de referencia.

2) Alivio Con Penalización: Jugando desde Fuera del *Búnker* o del *Área de Penalización*. Con **un *Golpe de Penalización***, el jugador puede *Dropar* la bola original u otra bola, y jugarla desde esta *Área de Alivio*:
   - Punto de Referencia: El *Punto Más Cercano de Alivio Total* no más cerca del *Hoyo* donde ambas interferencias, la física y en la línea de visión, no existan más y que esté fuera de ese *Búnker* o *Área de Penalización*.
   - Tamaño del *Área de Alivio* desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
   - Limitaciones en la Ubicación del *Área de Alivio*:
     - Cualquier *Área del Campo* que no sea en ese *Búnker* ni en esa *Área de Penalización* ni en un *Green*;
     - No debe estar más cerca del *Hoyo* que el punto de referencia, y
     - Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por la OIT.

Si el jugador tiene interferencia física por la OIT, en vez de usar este procedimiento de alivio, puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *Condición Anormal del Campo* en la Regla 16.1b, tratando a la OIT como si fuera una *Obstrucción Inamovible*. El procedimiento de alivio según la Regla 16.1b también está disponible cuando la bola reposa en un *Área de Penalización* o cuando la OIT está *Fuera de Límites*. Ver la Cláusula f de esta Regla Local para cómo tomar alivio.

d. Alivio Cuando una Bola en la OIT No Es Encontrada

Si la bola del jugador no ha sido encontrada, pero es *Conocido o Virtualmente Cierto* que fue a reposar en una OIT:

- El jugador puede tomar alivio según esta Regla Local usando el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de la OIT en el *Campo*, como el sitio de la bola para el propósito de encontrar el *Punto Más Cercano de Alivio Total*.
- Una vez que el jugador pone otra *Bola en Juego* para tomar alivio de esta manera:
  - La bola original no está más *en juego* y no debe ser jugada.
  - Esto es así aun si luego se la encuentra en el *Campo* antes del fin del período de búsqueda de tres minutos. (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola fue a reposar en la OIT, el jugador debe jugar de acuerdo con la penalización de *Golpe y Distancia (ver Regla 18.2)*.

e. Autoridad del *Comité* para Modificar Procedimientos de Alivio de una OIT

Al adoptar esta Regla Local el *Comité* puede modificar los procedimientos de alivio en las Cláusulas b y c, en una o ambas de las siguientes formas.

1) Uso Opcional u Obligatorio de Zonas de *Dropaje*. El *Comité* puede permitir o requerir que un jugador use una zona de *Dropaje* cómo el *Área de Alivio* para tomar alivio según esta Regla Local. Al hacerlo así, el *Comité* puede agregar la zona de *Dropaje* para alivio solamente de la interferencia física o solamente en la línea de visión o puede ser usada para alivio de ambos tipos de interferencia.

2) Opción de Alivio en "Ambos Lados". El *Comité* puede permitir al jugador la opción de tomar alivio en el otro lado de la OIT, además de las opciones de alivio permitidas de acuerdo con las Cláusulas b y c de esta Regla Local. **Pero** el *Comité* puede proveer que el alivio en cualquier de los dos lados no está permitido si el jugador está tomando alivio usando los procedimientos de la Regla 16.1.

f. El Jugador Puede Proceder de Acuerdo con Otras Reglas de Alivio

1) Tomando Alivio Usando los Procedimientos en la Regla 16.1 o en esta Regla Local. Si un jugador tiene interferencia física de una OIT como se define en la Cláusula a, el jugador puede ya sea:
   - Elegir usar el procedimiento de alivio en la Regla 16.1, o
   - Usar esta Regla Local.
   - **Pero** no puede tomar alivio de acuerdo con una de estas opciones y luego tomar alivio de acuerdo con la otra.

Si el jugador elige usar el procedimiento para tomar alivio de una *Condición Anormal del Campo* en la Regla 16.1, debe tratar a la OIT como si fuera una *Obstrucción Inamovible* y tomar alivio basado en donde reposa la bola:

- En el *Área General* usando los procedimientos en la Regla 16.1b.
- En un *Búnker* usando los procedimientos en la Regla 16.1c.
- En un *Área de Penalización* usando los procedimientos en la Regla 16.1c, como si la bola reposara en un *Búnker*.
- En un *Green* usando los procedimientos en la Regla 16.1d.

2) Tomando Alivio Según las Reglas 17, 18 o 19. Esta Regla Local no impide al jugador tomar alivio según las Reglas 17, 18, o 19 en vez de tomar alivio de la OIT según esta Regla Local.

Penalización por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local:

***Penalización General* Según la Regla 14.7a.**"

8G Restricciones al Uso de *Equipamiento* Específico

G-1 Lista de Cabezas de Driver Aprobadas

Propósito. Para eliminar cualquier duda que los drivers usados en una competición estén aprobados:

Un *Comité* puede elegir requerir que los jugadores sólo usen drivers cuyas cabezas han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de *Equipamiento*.

Una Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Drivers Heads) se puede encontrar en el RandA.org.

Esta Regla Local es recomendada para su uso sólo en competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (o sea, competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Modelo de Regla Local G-1

"Cualquier driver usado por el jugador para hacer un *Golpe* debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que esté en la actual Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Driver Heads), provista por La R&A

La lista es regularmente actualizada y se encuentra en RandA.org.

Excepción – Cabezas de Driver Previas a 1999: Un driver cuya cabeza fue hecha antes de 1999 está exento de esta Regla Local.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* con un Palo en Infracción de Esta Regla Local:

Descalificación.

No hay penalización de acuerdo con esta Regla Local por llevar, pero no ejecutar un *Golpe* con un driver que no figura en la Lista de Cabezas de Driver Aprobadas."

G-2 Especificaciones sobre Ranuras y Marcas de Punzón

Propósito. En vigencia desde el 1º de enero de 2010, las Reglas de *Equipamiento* fueron revisadas para proveer nuevas especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón para todos los palos excepto drivers y putters. Hasta por lo menos 2024, los palos hechos antes de 2010 no requieren cumplir dichas especificaciones.

Pero un *Comité* puede elegir adoptar una Regla Local requiriendo a los jugadores usar sólo palos que cumplan todas las especificaciones incluidas en las Reglas de *Equipamiento* vigente. Esto se recomienda para usar sólo en competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Una Base de Datos de *Equipamiento* puede ser encontrada en RandA.org para ayudar a encontrar que palos pueden ser usados.

Modelo de Regla Local G-2

"Al hacer un *Golpe*, el jugador debe usar palos que conformen las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón en las Reglas de *Equipamiento* que están en vigencia desde el 1º de enero de 2010.

Una Base de Datos de *Equipamiento* de maderas de fairway, híbridos, hierros y wedges que han sido testeados por conformidad con las *Reglas de Equipamiento* vigentes se encuentra en RandA.org.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* con un Palo en Infracción de Esta Regla Local:

Descalificación.

No hay penalización de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *Golpe* con un palo que no conforma con las estas especificaciones de ranuras y marcas de punzón."

G-3 Lista de Bolas de Golf Aprobadas

Propósito. Para quitar cualquier duda sobre si las bolas usadas en una competición son conformes, un *Comité* puede elegir requerir que el jugador use sólo bolas que han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de *Equipamiento*.

Una Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) se encuentra en RandA.org y se actualiza mensualmente.

Aun cuando esta Regla Local no esté en efecto, cualquier bola utilizada debe ser una bola aprobada.

Modelo de Regla Local G-3

"Cualquier bola utilizada para hacer una *Golpe* debe estar en la Lista de Bolas Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) vigente, emitida por la R&A.

La lista se actualiza regularmente y se encuentra en RandA.org.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* a una Bola que No Está en la Lista Actual en Infracción de esta Regla Local: Descalificación."

G-4 Regla de Bola Única

Propósito. Para evitar que un jugador utilice bolas con Características de juego diferentes, dependiendo de la naturaleza de *Hoyo* o del tiro a jugar durante una *Vuelta*, el *Comité* puede elegir requerir que un jugador utilice sólo un único tipo de bola que esté en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Cada mención individual en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas es considerada una bola diferente. Las bolas de golf de diferentes colores con marcaciones idénticas son consideradas bolas diferentes.

Esta Regla Local se recomienda para usar sólo en competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Modelo de Regla Local G-4

"Durante toda una *Vuelta* cada bola a la cual el jugador hace un *Golpe* debe ser de la misma marca y modelo tal como se encuentra en un acceso único en la actual Lista de Bolas Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Si una bola de diferente marca y/o modelo es *dropada, repuesta* o colocada pero todavía no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error dejando de usar esa bola, sin penalización, según la Regla 14.5. El jugador debe *Dropar, Reponer o* colocar una bola de la misma marca y modelo que la utilizada al comienzo de la *Vuelta*.

Cuando un jugador descubre que ha jugado una bola en infracción de esta Regla Local, debe dejar de usar esa bola antes de jugar desde la siguiente *Área de Salida* y completar la *Vuelta* con una bola de la misma marca y modelo que la usada al comienzo de la *Vuelta*, en caso *Contrario* el jugador es **descalificado**.

Si el descubrimiento es hecho durante el juego de un *Hoyo*, el jugador puede completar el juego de ese *Hoyo* con la bola jugada en infracción o colocar una bola de la marca y modelo correcto, en el sitio de donde fue levantada la bola jugada en infracción de esta Regla Local.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* a una Bola en Infracción de la Regla Local:

El jugador recibe la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* durante el cual infringió esta Regla Local."

G-5 Prohibiendo el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia

Propósito. Aunque la Regla 4.3 autoriza a los jugadores a usar *Equipamiento* para medir distancia (sujeto a ciertos requerimientos), un *Comité* puede elegir prohibir el uso de cualquier dispositivo electrónico medidor de distancia.

Modelo de Regla Local G-5

"La Regla 4.3a(1) es modificada de la siguiente manera:

Durante una *Vuelta*, un jugador no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.

Penalización por Infracción de la Regla Local – ver Regla 4.3"

G-6 Prohibiendo el Uso de Transporte Motorizado

Propósito. Un *Comité* puede elegir prohibir que los jugadores utilicen cualquier tipo de transporte motorizado tal como un carro de golf durante una *Vuelta*. Esto es apropiado cuando el *Comité* considera que caminar es una parte integral del juego en la competición o cuando cree que el uso de transporte motorizado sería inseguro o podría dañar el *Campo*.

Al adoptar esta Regla Local, el *Comité* puede permitir transporte motorizado de manera limitada, tal como llevar a los jugadores de un *Hoyo* a otro cuando esos *Hoyos* están alejados, o permitiendo que miembros del *Comité* transporten a un jugador cuando va a jugar o ha jugado nuevamente bajo penalización de *Golpe y Distancia*.

Si un jugador acepta un viaje sin el permiso del *Comité*, el *Comité* puede no aplicar la penalización si hubiera autorizado al jugador a viajar en esta situación si éste lo hubiera solicitado. Por ejemplo, si un jugador que ha perdido una bola y necesita volver al *Área de Salida*, acepta un viaje de un voluntario cuando no había ningún miembro del *Comité* disponible, el *Comité* podría no aplicar la penalización si miembros del *Comité* hubieran dado el viaje al jugador si lo hubiera solicitado.

Pero, cuando el transporte motorizado no está permitido por Regla Local, es un principio de la Regla Local que los jugadores deberían caminar el *Campo* completo, por lo que no se deberían dar autorizaciones si un jugador ha recibido un viaje hacia adelante cuando el todavía no ha caminado ese trecho. Por ejemplo, si un jugador se detiene a comprar un refrigerio luego de jugar su tiro de salida, y entonces acepta un viaje hacia adelante a su bola por parte de un voluntario, la penalización según la Regla Local no debería dejar de ser aplicada.

Modelo de Regla Local G-6

"Durante una *Vuelta*, un jugador o un *Caddie* no deben viajar en ninguna forma de transporte motorizado **excepto** si es autorizado o aprobado Posteriormente por el *Comité*.

[Un jugador que va a jugar, o ha jugado, según la penalización de *Golpe y Distancia* siempre está autorizado a viajar en un transporte motorizado.]

[Jugadores y *Caddies* pueden subir en un transporte entre los *Hoyos* [identificar *Hoyo*] y [identificar *Hoyo*].]

Penalización por Infracción de la Regla Local:

El jugador recibe la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* durante el cual hay una infracción de esta Regla local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos *Hoyos*, se aplica al *Hoyo* siguiente."

G-7 Prohibiendo el Uso de Cierto Tipo de Zapatos

Propósito. Para proteger el *Campo* de daño, el *Comité* puede prohibir el uso de zapatos con metal o los tradicionalmente llamados clavos.

El *Comité* también puede prohibir el uso de zapatos con otras Características que pueden causar daño no deseado.

Modelo de Regla Local G-7

"La Regla 4.3a es modificada de la siguiente manera:

Durante una *Vuelta*, un jugador no debe usar zapatos con:

Clavos tradicionales – esto es, clavos con una o varias puntas diseñadas para penetrar profundamente la superficie del terreno (sin importar si están hechos de metal, cerámica, plástico u otro material); o

Clavos de cualquier diseño que están entera o parcialmente hechos de metal, si el metal puede tomar contacto con el *Campo*.

Penalización por Infracción de la Regla Local – ver Regla 4.3."

G-8 Prohibiendo o Restringiendo el Uso de Dispositivos de Audio y Video

Propósito. La Regla 4.3a(4) permite al jugador el uso de *Equipamiento* para escuchar audio o ver video de asuntos no relacionados con la competición en juego. Pero, el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo totalmente el uso de dispositivos de audio y video durante una *Vuelta*.

Modelo de Regla Local G-8

"La Regla 4.3a(4) es modificada de esta manera: Durante una *Vuelta*, un jugador no debe escuchar o mirar contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo personal de audio o video.

Penalización por infracción de la Regla Local – ver Regla 4.3."

G-9 Sustitución de un palo roto o con daños considerables

Regla Local Modelo G-9 Aclaraciones

1. Regla Local para la Sustitución de un Palo que es Roto o con Daños Considerables

Regla Local Modelo G-9

"Regla 4.1b (3) es modificada en el siguiente sentido:

Si el palo de un jugador es "roto o dañado considerablemente " durante la vuelta por el jugador o el *Caddie*, excepto en casos de abuso, el jugador puede sustituir el palo con cualquier palo bajo la Regla 4.1b (4).

Cuando sustituya un palo, el jugador debe inmediatamente declarar el palo roto o con daños considerables fuera de juego, usando el procedimiento contenido en la R 4.1c (1).

A efectos de esta Regla Local:

- Un palo está roto o con dañado considerablemente" cuando:
  - La varilla se rompe en pedazos, se astilla o se dobla (pero no cuando la varilla está solo abollada).
  - El área de impacto de la cara del palo está deformada (pero no cuando la cara del palo está solo arañada.
  - La cabeza del palo está deformada visiblemente y considerablemente.
  - La cabeza del palo está separada o suelta de la varilla, o
  - La empuñadura esta suelta.

Excepción: La cara de un palo o la cabeza de un palo no está "rota o dañada considerablemente" cuando únicamente está agrietada.

Penalización por Infracción de la Regla Local – Ver Regla 4.1b (Añadido 04/2019)

G-10 Prohibido usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas

Regla Local Modelo G-10 Aclaraciones

1. Regla Local G-10 Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas.

Objetivo. Limitar la longitud máxima permitida de los palos, un *Comité* puede optar por adoptar una Regla Local que restrinja la longitud máxima de los palos, que no sean putters, a 46 pulgadas.

Se permite una tolerancia de medición de 0,20 pulgadas por encima de las 46 pulgadas.

Para una explicación de la medida de un palo, véase la Figura 3 en la Parte 2.1c de las Reglas de *Equipamiento*.

Esta Regla Local se recomienda para su uso sólo en competiciones limitadas a jugadores altamente cualificados (es decir, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados de élite).

Para evitar dudas, cuando esta Regla Local Modelo esté en vigor, la aplicación de la excepción por necesidad física que permite a un jugador utilizar palos de más de 46 pulgadas no está disponible.

Regla Local Modelo G-10

"Al realizar un *Golpe*, el jugador no debe usar un palo, excepto para un putter, que exceda de 46 pulgadas de longitud.

Penalización por Realizar un *Golpe* con un Palo que Infrinja esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización bajo esta Regla Local por llevar, pero no realizar un *Golpe* con un palo que no se ajuste a estas especificaciones de longitud". (Añadido 12/2021)

G-11 Restricción de Materiales de Lectura de *Green*

Regla Local Modelo G-11 Aclaraciones

1. Regla Local G-11 Restricción del Uso de Materiales de Lectura de *Green*

Objetivo. La Regla 4.3, y específicamente la Interpretación 4.3a/1, establece limitaciones al tamaño y escala de los materiales detallados para la lectura del *Green*. Pero para asegurar que los jugadores y *Caddie*s usen sólo su vista y tacto para ayudarles a leer la *Línea de Juego* en el *Green*, el *Comité* puede restringir aún más el uso de materiales de lectura de *Green* requiriendo que los jugadores se limiten durante su vuelta a usar sólo el libro de distancias que ha sido aprobado para su uso en la competición.

Esta Regla Local está pensada sólo para los niveles más altos de la competición de golf y, aun así, sólo para las competiciones en las que es apropiado que el *Comité* lleve a cabo un proceso de aprobación de los libros de distancias.

Al introducir esta Regla Local, el *Comité* es responsable de aprobar el libro de distancias que los jugadores pueden utilizar, y el libro de distancias aprobado debe contener diagramas de los *Greenes* solamente con un mínimo de detalles (como pendientes significativas, niveles o falsos bordes que indican secciones de los *Greenes*).

Los jugadores y *Caddie*s pueden añadir notas escritas a mano al libro de distancias aprobado para ayudarles a leer la *Línea de Juego* en un *Green*, siempre y cuando esas notas estén permitidas bajo esta Regla Local.

Regla Local Modelo G-11

"La Regla 4.3a se modifica de esta manera:

Durante una vuelta, el jugador puede usar sólo el libro de distancias aprobado por el *Comité*. Esta restricción también se aplica a cualquier otro mapa del *Campo*, incluyendo la hoja de localización de los *Hoyos*.

Se aplican restricciones adicionales a las notas escritas a mano y a cualquier otro material utilizado por el jugador que pueda ayudar a leer la *Línea de Juego* en el *Green*:

- Las notas escritas a mano pueden ser añadidas a un libro de distancias aprobado o a una hoja de localización de *Hoyos* aprobada antes o durante la vuelta por el jugador o el *Caddie* del jugador solamente y se limitan a la información recogida por el jugador o el *Caddie*.
- Las notas escritas a mano pueden contener información obtenida sólo a través de experiencias personales del jugador o del *Caddie* del jugador desde el *Campo* o viendo una transmisión televisada, pero se limitan a la información obtenida:
  - Mientras se observa una bola rodando o jugada (ya sea por el jugador, el *Caddie* u otra persona) o
  - A través de la sensación u observaciones generales del jugador o *Caddie* sobre el *Green*.

Estas restricciones adicionales sobre notas manuscritas u otros materiales no se aplican a dicha información cuando no puedan ayudar al jugador a leer la *Línea de Juego* en el *Green* (como información manuscrita o impresa que contenga pensamientos sobre el swing o que enumere las distancias de vuelo para los palos del jugador).

Durante una vuelta, si un jugador utiliza:

- Un libro de distancias, otros mapas del *Campo* o una hoja de localización de *Hoyos* que no haya sido aprobada por el *Comité*,
- Un libro de distancias aprobado o una hoja de localización de *Hoyos* aprobada que contenga una nota manuscrita o información obtenida de una manera no permitida, o
- Cualquier otro material que pueda ayudar a leer la *Línea de Juego* en el *Green* (ya sea un *Green* específico o *Greenes* en general), el jugador está infringiendo esta Regla Local y se aplica la penalización contenida en la Regla 4.3.

"Usar" significa mirar:

- Cualquier página de un libro de distancias u otros mapas del *Campo* o una hoja de localización de *Hoyos* que no haya sido aprobada por el *Comité*, o
- Cualquiera de los siguientes elementos cuando hacerlo pueda ayudar al jugador o al *Caddie* a leer la *Línea de Juego* en el *Green*:
  - una página de un libro de distancias aprobado o una hoja de localización de *Hoyos* aprobada que contenga una nota manuscrita o información obtenida de una manera no permitida, o
  - cualquier otro material. (Añadido 12/2021)

Notas Adicionales: Existe un documento adicional donde se encuentra el texto de la RLM y unas notas orientativas (última actualización 1 diciembre de 2021).

8H Definiendo Quién Puede Ayudar o Dar *Consejo* a los Jugadores

H-1 Uso de *Caddie* Prohibido o Requerido; Restricciones de *Caddie*

Propósito. Un *Comité* puede elegir modificar la Regla 10.3 para:

- Prohibir el uso de *Caddie*s,
- Requerir a los jugadores el uso de *Caddie*, o
- Limitar la elección de *Caddie* del jugador (como no permitir que un *Caddie* sea un profesional, un padre o pariente, otro jugador en la competición, etc.)

Modelo de Regla Local H-1.1

Si los *Caddie*s están prohibidos:

"La Regla 10.3 es modificada de esta manera: un jugador no debe tener un *Caddie* durante la *Vuelta.*

Penalización por Infracción de la Regla Local:

El jugador recibe la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* en el que es ayudado por un *Caddie*.

Si la infracción se produce o continúa entre dos *Hoyos*, el jugador recibe la ***Penalización General*** en el siguiente *Hoyo*."

Modelo de Regla Local H-1.2

O, si hay limitaciones sobre a quién el jugador puede tener como *Caddie*:

"La Regla 10.3a es modificada de esta manera: Un jugador no debe tener a [identificar tipo prohibido de *Caddie,* por ejemplo, un padre o un tutor] como su *Caddie* durante la *Vuelta*.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

El jugador recibe la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* en el que es ayudado por tal tipo de *Caddie*.

Si la infracción se produce o continúa entre dos *Hoyos*, el jugador recibe la ***Penalización General*** en el siguiente *Hoyo*. [Apéndice 1-B-2]

Modelo de Regla Local H-1.3

Si se requiere que un jugador tenga un *Caddie*:

"La Regla 10.3a es modificada de esta manera: Un jugador debe tener un *Caddie* durante la *Vuelta*.

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la ***Penalización General*** por cada *Hoyo* durante el cual no tiene un *Caddie*."

H-2 Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos

Propósito. Según la Regla 24.4a, en una competición por equipos el *Comité* puede permitir a cada equipo nombrar a una o dos personas que pueden dar *Consejo* a los miembros del equipo mientras están jugando en el *Campo*:

- Cualquier "consejero" debe estar identificado ante el *Comité* antes de dar *Consejo*.
- El *Comité* puede limitar los tipos de *Consejo* que esta persona puede dar (tal como no permitir al consejero indicar la *Línea de Juego* cuando la bola está en el *Green*).
- El *Comité* puede prohibir a un consejero caminar en ciertas partes del *Campo* (tal como los *Green*s).
- No es normal que un *Comité* permita dos consejeros por equipo, salvo que la naturaleza de la competición lo justifique, por ejemplo, en una competición donde los *Caddie*s no están permitidos, o hay un gran número de jugadores en cada equipo.
- El *Comité* debería determinar la penalización apropiada para una infracción por parte de un consejero. Puede ser una penalización a un jugador en particular que fue ayudado de una forma prohibida o una penalización en general para todo el equipo, por ejemplo, el agregado de dos *Golpes* al Resultado del equipo en un evento *Juego por Golpes*.

Modelo de Regla Local H-2

"Cada equipo puede nombrar [un/dos] consejero[s] a quien los jugadores del equipo le pueden pedir *Consejo* y de quien pueden recibir *Consejo* durante la *Vuelta*. El equipo debe identificar cada consejero ante el *Comité* antes que cualquier jugador del equipo comience su *Vuelta*.

[El equipo puede cambiar su consejero durante la *Vuelta*, pero debe avisar al *Comité* cuando lo hace.]

[El consejero no debe indicar una *Línea de Juego* [o caminar en el *Green*] cuando la bola de un jugador del equipo reposa en el *Green*.]"

H-3 Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo

Propósito. Según la Regla 24.3, en una competición por equipos el *Comité* puede poner limitaciones sobre quién puede actuar como capitán del equipo y en la conducta del capitán del equipo según la Regla 24.4a. Cuando los consejeros están permitidos (ver Modelo de Regla Local H-2), el capitán del equipo también puede ser un consejero.

Modelo de Regla Local H-3

El capitán de un equipo debe ser [insertar condiciones de elegibilidad, tal como un miembro del mismo club]."

H-4 Tratando al Consejero Como Parte del *Bando* del Jugador

Propósito. El *Comité* puede proveer que el consejero tiene la misma condición que un miembro del *Bando* para garantizar que las Reglas de Golf se apliquen a las acciones de esa persona.

Modelo de Regla Local H-4

"El consejero tiene la misma condición que un miembro del *Bando* en relación a cada miembro de su equipo"

H-5 *Consejo*: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo

Propósito. Según la Regla 24.4c, en *Juego por Golpes* donde el Resultado de un jugador cuenta sólo como parte del Resultado del equipo, el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo que miembros de un equipo jugando en el mismo grupo se den uno al otro *Consejo* aunque no sean *Compañero*s.

Modelo de Regla Local H-5

"La Regla 10.2 es modificada de la siguiente manera:

Donde dos jugadores del mismo equipo estén jugando juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden pedir *Consejo* y recibir *Consejo* uno del otro durante la *Vuelta.*"

8I Definiendo Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar

I-1 Práctica Antes de las *Vuelta*s

Propósito. La Regla 5.2 abarca la práctica en el *Campo* antes o entre *Vuelta*s durante una competición:

- *Match Play* (Regla 5.2a). Los jugadores en un match pueden practicar en el *Campo* antes o entre *Vuelta*s, ya que usualmente tendrán igual oportunidad de hacerlo porque ambos juegan en el mismo horario.
- *Juego por Golpes* (Regla 5.2b). Los jugadores no deben practicar en el *Campo* antes de una *Vuelta* el día de la competición, ya que no tienen la misma oportunidad de hacerlo porque usualmente juegan en diferentes grupos y en distintos horarios. Pero están autorizados a

practicar en un día de la competición luego que sus juegos en la competición de ese día estén terminados.

Existen muchas consideraciones diferentes sobre si permitir la práctica en el *Campo*, tales como equidad para los jugadores, posible interferencia con la preparación del *Campo* y actividades de mantenimiento, la cantidad de tiempo antes o entre *Vueltas*, o cuando se recomienda a los jugadores a jugar en el *Campo* fuera de la competición.

Por estas u otras razones, un *Comité* puede elegir adoptar una Regla Local que modifique estas provisiones originales ya sea permitiendo o prohibiendo tal práctica en forma total o limitando cuándo, dónde y cómo tal práctica puede tener lugar.

Modelo de Regla Local I-1.1

"La Regla 5.2a es modificada de la siguiente manera:

Un jugador no debe practicar en el *Campo* de la competición antes o entre *Vueltas*.

[O, si los jugadores tienen permitida la práctica de ciertas maneras: Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *Campo.*]

Penalización por Infracción de la Regla Local:

Penalización por la primera infracción: ***Penalización General.*** (Aplicada en el primer *Hoyo* del jugador).

Penalización por la segunda infracción: **Descalificación.**"

Modelo de Regla Local I-1.2

"La Regla 5.2b es modificada de la siguiente manera:

Un jugador puede practicar en el *Campo* de la competición antes o entre *Vueltas*.

[O, si los jugadores tienen permitido practicar pero de forma limitada: Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *Campo.*]

[O, si los jugadores tienen prohibido practicar en el *Campo* ya sea antes o entre *Vueltas*: "Un jugador no debe practicar en el *Campo* de la competición antes o entre *Vueltas*."]

I-2 Prohibiendo Practicar En o Cerca del *Green* Anterior

Propósito. La Regla 5.5b permite al jugador, entre el juego de dos *Hoyos*, practicar *Golpes* con el putter o chips en o cerca del *Green* del *Hoyo* recién completado. Pero si esto puede afectar el ritmo de juego o por otras razones, el *Comité* puede elegir prohibir tal práctica.

Modelo de Regla Local I-2

"La Regla 5.5b es modificada de la siguiente manera:

Entre el juego de dos *Hoyos*, un jugador no debe:

- Hacer ningún *Golpe* de práctica en o cerca del *Green* del *Hoyo* recién terminado, o
- Probar la superficie de ese *Green* raspando el *Green* o haciendo rodar una bola.

Penalización por Infracción de la Regla Local: *Penalización General.*"

8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones del Juego

J-1 Métodos para Suspensión y Reanudación del Juego

Propósito. La Regla 5.7b requiere que los jugadores Interrumpan el juego inmediatamente si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego. El *Comité* debería usar un método distinto para informar a los jugadores acerca de una suspensión inmediata.

Las siguientes señales son generalmente usadas y se recomienda que todos los *Comité*s utilicen estas señales donde sea posible:

Suspensión Inmediata:	Un toque de sirena prolongado.
Suspensión Normal:	Tres toques consecutivos de sirena.
Reanudación del Juego:	Dos toques cortos de sirena.

Modelo de Regla Local J-1

"Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será señalizada por [insertar señal a ser usada]. Todas las otras suspensiones serán señalizadas por [insertar señal a ser usada]. En ambos casos la reanudación del juego será señalizada por [insertar señal a ser usada]. Ver Regla 5.7b"

J-2 Remoción de *Agua Temporal*

Propósito. Un *Comité* puede adoptar una política que aclare qué acciones son apropiadas para un miembro del *Comité*, alguien designado por el *Comité* (por ejemplo, un miembro del equipo de mantenimiento), o un jugador, para remover *Agua Temporal* en el *Green*.

Modelo de Regla Local J-2

"Si la bola de un jugador reposa en el *Green* y hay interferencia por *Agua Temporal* en el *Green*, el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d; o
- Tener escurrida su *Línea de Juego*.

Tal escurrimiento debería hacerse a través de la *Línea de Juego*, y extenderse una razonable distancia más allá del *Hoyo* (esto es, por lo menos un rodillo de longitud) y solamente ser llevada a cabo por [especificar quién lo puede realizar, por ejemplo el equipo de mantenimiento]."

8K Políticas de Ritmo de Juego

Los siguientes Modelos de Reglas Locales dan algunos ejemplos sobre como el *Comité* puede elegir encarar el tema de Ritmo de Juego. El *Comité* puede adoptar otras Reglas Locales que se adapten a los recursos disponibles para ellos y por lo tanto esta no es una lista exhaustiva.

Otras políticas de muestra están disponibles en RandA.org.

K-1 Máximo Tiempo para Toda o una Parte de la *Vuelta*

Propósito. En competiciones donde hay pocos o ningún *Árbitro* en el *Campo*, puede ser deseable que el *Comité* formule una simple Regla Local para establecer un tiempo límite que considere adecuado para que los jugadores completen la *Vuelta* y/o cierto número de *Hoyos*. Estas limitaciones de tiempo variarán de acuerdo a la cantidad de jugadores en los grupos y la forma de juego. Si un grupo excede el tiempo límite establecido y está fuera de posición en el *Campo*, cada jugador en el grupo está sujeto a penalización.

Modelo de Regla Local K-1

"Si un grupo termina la *Vuelta* [o especificar número de *Hoyos*] a más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo de adelante y en más de [especificar el tiempo, por ejemplo, 3 horas y 45 minutos] del horario de salida [o especificar según lo requerido], todos los jugadores están sujetos a penalización de un *Golpe* [o especificar según lo requerido]."

K-2 Política de Ritmo de Juego *Hoyo* por *Hoyo* y *Golpe* por *Golpe*

Propósito. En competiciones donde hay un adecuado número de oficiales en el *Campo*, el *Comité* puede adoptar una política de Ritmo de Juego que concede un

tiempo establecido para cada *Hoyo*, y si los jugadores exceden ese tiempo, entonces establece un tiempo máximo para jugar cada *Golpe*.

El Modelo de Regla Local, más abajo, es un ejemplo de una política para una competición *Juego por Golpes* donde los jugadores serán cronometrados individualmente cuando el grupo esté fuera de posición.

Una estructura de penalización modificada que puede ser usada en una política de ritmo de juego también se detalla en el Modelo de Regla Local K-5.

Opciones Para Estar Fuera de Posición

Un grupo está fuera de posición cuando está sobre el tiempo asignado para los *Hoyos* que han sido jugados y no está en posición respecto del grupo previo. Al definir cuando un grupo está fuera de posición la política debería especificar cuándo se considera que el grupo está fuera de posición con referencia al grupo que los precede. Algunos ejemplos son:

- El grupo está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede.
- Un *Hoyo* par 4 o par 5 está libre antes que el grupo llegue al *Área de Salida* de dicho *Hoyo*.

Tiempo para Hacer un *Golpe*

Cuando un grupo está siendo cronometrado, cada jugador debe hacer su *Golpe* dentro de un tiempo límite especificado. El *Comité* puede requerir que todos los *Golpes* sean hechos en la misma cantidad de tiempo o puede adoptar el lenguaje opcional mostrado más abajo para permitir un período de tiempo adicional para el primer jugador en jugar desde un área específica tal como el *Área de Salida* o el *Green*.

Modelo de Regla Local K-2

"Máximo Tiempo Permitido

El máximo tiempo permitido es el tiempo máximo considerado necesario por el *Comité* para que un grupo complete su *Vuelta*. Esto está expresado en un formato de tiempo por *Hoyo* y de tiempo acumulado e incluye todo tiempo asociado al juego, por ejemplo, tiempo para fallos y caminar entre *Hoyos*.

El tiempo máximo asignado para completar 18 *Hoyos* en [insertar el nombre del *Campo*] es [insertar tiempo máximo, por ejemplo, 4 horas y 05 minutos]. El siguiente procedimiento se aplica solamente si un grupo está "fuera de posición".

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo en comenzar será considerado "fuera de posición" si, en algún momento durante la *Vuelta*, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de *Hoyos* jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está [especificar cuándo un grupo está fuera de posición respecto al grupo delante de ellos (ver ejemplos más arriba)] y ha excedido el tiempo permitido para el número de *Hoyos* jugados.

Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

1) Los *Árbitros* monitorearán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está "fuera de posición" debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de un fallo, una *Bola Perdida*, una bola injugable, etc.

   Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un *Árbitro* le informará a cada jugador que están "fuera de posición" y que se les controlará el tiempo.

   En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.
2) El máximo tiempo asignado por *Golpe* es [especificar un tiempo límite tal como 40 segundos].

   [Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar: a) un tiro de salida en un *Hoyo* par 3; b) un tiro de approach al *Green* y c) un chip o un putt.]

   Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo *Golpe*.

   En el *Green*, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y *Reponer* la bola, reparar daños que interfieren con la *Línea de Juego* y mover *Impedimentos Sueltos* en la *Línea de Juego*. El tiempo utilizado para mirar la *Línea de Juego* desde más allá del *Hoyo* y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo *Golpe*.

   Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el *Árbitro* que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción.

   El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por la primera infracción: Un *Golpe de Penalización*.
- Penalización por la segunda infracción: ***Penalización General*** que se aplica sumada a la penalización por la primera infracción.
- Penalización por la tercera infracción: **Descalificación.**

Hasta tanto un jugador no sea informado de un tiempo excedido, no puede incurrir en un nuevo tiempo excedido.

Procedimiento Cuando un Grupo Está Nuevamente Fuera en Posición Durante la Misma *Vuelta*

Si un grupo está "fuera de posición" más de una vez durante una *Vuelta*, el procedimiento dado más arriba se aplicará en cada ocasión. Los tiempos excedidos y la aplicación de las penalizaciones en la misma *Vuelta* se acumularán hasta que la *Vuelta* sea completada. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo tiempo excedido antes de ser informado del tiempo excedido previo."

K-3 Política de Ritmo de Juego *Hoyo* por *Hoyo* y *Golpe* por *Golpe* para *Stableford*

Propósito. Para una competición *Stableford*, el *Comité* puede modificar la penalización por una infracción del Modelo de Regla Local K-2 para asegurar que la penalización tenga efecto en el Resultado del jugador. El *Comité* opcionalmente puede agregar una advertencia verbal para la primera infracción.

Modelo de Regla Local K-3

"La declaración de la penalización del Modelo de Regla Local K-2 es modificada de la siguiente manera:

Penalización por Infracción de la Regla Local:

Penalización por la primera infracción: Deducción de **un punto** del total de puntos anotados para la *Vuelta*.

Penalización por la segunda infracción: Deducción de **dos puntos** más del total de puntos anotados para la *Vuelta*.

Penalización por la tercera infracción – **Descalificación**."

K-4 Política de Ritmo de Juego *Hoyo* por *Hoyo* y *Golpe* por *Golpe* para Competiciones Par/Bogey

Propósito. Para una competición Par / Bogey, el *Comité* puede modificar la penalización por una infracción del Modelo de Regla Local K-2 para asegurar que la penalización tenga efecto en el Resultado del jugador. El *Comité* opcionalmente puede agregar una advertencia verbal para la primera infracción.

Modelo de Regla Local K-4

"La declaración de la penalización del Modelo de Regla Local K-2 es modificada de la siguiente manera:

Penalización por Infracción de la Regla Local:

Penalización por la primera infracción: Deducción de **un *Hoyo*** del total de *Hoyos* anotados.

Penalización por la segunda infracción: Deducción de un **segundo *Hoyo*** del total de *Hoyos* anotados.

Penalización por la tercera infracción: **Descalificación**."

K-5 Estructura de Penalización de Ritmo de Juego Modificada

Propósito. Un *Comité* puede modificar la penalización por una infracción de cualquier política de Ritmo de Juego de forma tal que la penalización por la primera infracción sea una advertencia verbal del *Árbitro*. El ejemplo dado más abajo es como la declaración de penalizaciones se modifica para una competición *Juego por Golpes* y la declaraciones de penalizaciones para competiciones *Match Play*, *Stableford* y Par / Bogey se podrían modificar de manera similar.

Modelo de Regla Local K-5

"Penalización por Infracción de la Regla Local:

Penalización por la primera infracción: Advertencia verbal por el *Árbitro*.

Penalización por la segunda infracción: Un *Golpe de Penalización*.

Penalización por la tercera infracción: *Penalización General* que se aplica sumada a la penalización por la primera infracción.

Penalización por la cuarta infracción: **Descalificación.**

8L Reglas Locales No Autorizadas

Mientras un *Comité* tiene una significativa autoridad de acuerdo con las Reglas de Golf, para adoptar las Reglas Locales que se ajusten a las necesidades particulares de un *Campo* o una competición, cualquier Regla Local que elija colocar debe ser consistente con las políticas establecidas en la Sección 8, Modelos de Reglas Locales.

La Regla 1.3c(3) establece que el *Comité* no tiene la autoridad para aplicar penalizaciones de una manera diferente que la establecida en las Reglas de Golf. Por lo tanto, es inapropiado que un *Comité* escriba una Regla Local no autorizada que no aplique una penalización o cambie la penalización. Por ejemplo, un *Comité* no puede cambiar la penalización por usar un palo que no conforma, de descalificación a *Penalización General* o cambiar la *Penalización General* por no *Reponer* una bola que ha sido movida a un sólo *Golpe*. El *Comité* no debe imponer penalizaciones cuando las Reglas no las imponen, por ejemplo, penalizando a un jugador que se equivocó al sumar su Resultado en la *Tarjeta de Resultados* en el *Juego por Golpes*.

Además, los *Comité*s no deben escribir una Regla Local que vaya más allá de las Reglas Locales autorizadas de forma que comprometa los principios básicos de las Reglas de Golf. Como ejemplos, permitir a los jugadores usar asientos preferidos a través del *Área General* o dar alivio sin penalización de agujeros de divot en el fairway, comprometen el principio básico según la Regla 1.1 de jugar la bola como reposa.

Como principio general, cuando un jugador está jugando una *Vuelta* que será enviada con fines de handicap, se requiere que juegue la *Vuelta* de acuerdo con las Reglas de Golf. Si el *Comité* autoriza a los jugadores a jugar de acuerdo con Reglas Locales que difieren significativamente de las Reglas de Golf, no se puede permitir que el jugador envíe el Resultado con fines de handicap. Para excepciones

permitidas, consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Handicap en uso en la jurisdicción local.

Si el *Comité* cree que se puede necesitar una Regla Local no cubierta por las políticas establecidas en la Sección 8, debido a condiciones anormales locales que interfieren con el juego justo, debería:

- Consultar RandA.org para revisar si algún Modelo de Regla Local adicional está disponible para cubrir tal condición o situación, o
- Consultar directamente con La R&A.

8

Reglas Locales Modelo

Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego general o para una competición en particular. El Comité es responsable de decidir si se adopta alguna Regla Local y de asegurarse de que sean coherentes con las directrices establecidas en la Sección 8(1).

Las Reglas Locales que son incoherentes con estas directrices no están autorizadas, y una vuelta jugada con una Regla Local de este tipo no se considera que haya sido jugada según las Reglas de Golf.

Si un Comité adopta una Regla Local que es incongruente con el propósito indicado de las Reglas Locales Modelo, la autoridad hándicap debería ser consultada para saber si los resultados conseguidos por los jugadores en esa vuelta son válidos a efectos hándicap.

(1) Directrices para Adoptar Reglas Locales

Antes de adoptar una Regla Local, el Comité debería considerar las siguientes directrices:

a. Las Reglas Locales tienen el mismo estatus que una Regla de Golf para esa competición o ese campo.

b. Si bien un Comité tiene una autoridad significativa bajo las Reglas de Golf para adoptar Reglas Locales, que se ajusten a las necesidades particulares de un campo o competición, los Comités solo deberían emplear Reglas Locales para tratar los tipos de situaciones contempladas en los propósitos establecidos en la Sección 8.

c. Una Regla Local Modelo puede ser adoptada en su totalidad o bien puede servir de ejemplo de como redactar un tipo particular de Regla Local. Si un Comité cambia la redacción de una Regla Local Modelo para ajustarse a las necesidades particulares del campo o competición, debe asegurarse de que los cambios sean coherentes con el propósito establecido. Algunos ejemplos de cambios en las Reglas Locales Modelo que se ajustarían a este requisito son:

- Limitar el uso de la Regla Local Modelo F-5 (Obstrucciones Inamovibles Cerca de los Greenes) a cuando tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor.
- Ampliar el uso de la Regla Local Modelo E-4 (Alivio de los Agujeros de Aireación) para su uso en cortes verticales.
- Ampliar el uso de la Regla Local Modelo F-10 (Daño por Animales) a los búnkers.

d. A menos que se indique lo contrario, la penalización por el incumplimiento de una Regla Local

debería ser la penalización general.

e. Un Comité no debe utilizar una Regla Local para excluir o modificar una Regla de Golf simplemente porque prefiere que la Regla sea diferente. Algunos ejemplos de Reglas Locales que no están autorizadas son:

- Permitir el uso de palos no conformes.
- Ampliar el tiempo de búsqueda de 3 a 5 minutos.
- Permitir a los jugadores tener más de un caddie.

f. La Regla 1.3c(3) establece que el Comité no tiene autoridad para aplicar penalizaciones de una manera diferente a la establecida en las Reglas de Golf. Por lo tanto un Comité no debe utilizar una Regla Local para excluir, modificar o aplicar una penalización. Algunos ejemplos de Reglas Locales que no estarían autorizadas son:

- No aplicar penalización por jugar desde un área de salida equivocada si el jugador corrige el error en el minuto siguiente a la realización del golpe.
- Disminuir la penalización por realizar un golpe con un palo no conforme de la descalificación a la penalización general.
- Aplicar una penalización de un golpe a un jugador que no informe a otro jugador que va a levantar una bola para identificarla.

g. Cuando una Regla Local está basada en las Reglas Locales Modelo, el Comité puede pedir ayuda al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf para interpretar la Regla Local. Pero cuando el Comité ha redactado su propia Regla Local, le corresponde a el interpretar dicha Regla Local.

h. Si se adopta una Regla Local debido a una situación temporal, debería suprimirse tan pronto como la situación ya no requiera el uso de la Regla Local.

i. Estas Reglas Locales Modelo de la Sección 8 contemplan aquellas situaciones o cuestiones que surgen con la suficiente frecuencia que justifican el tener un modelo. En ocasiones, puede estar justificada una Regla Local cuando no se ha proporcionado un modelo de redacción. En este caso, el Comité debería redactar la Regla Local en términos claros y sencillos. Pero lo más importante es que la Regla Local debería estar en consonancia con los propósitos establecidos en las Reglas de Golf y en las Reglas Locales Modelo.

Por ejemplo, autorizar el alivio sin penalización de los agujeros de chuleta en el fairway (calle) no es coherente con el principio fundamental de jugar el campo como se encuentra y la bola como reposa, tal y como se establece en el Propósito de la Regla 1.

Si el Comité cree que una Regla Local no cubierta por estos principios puede ser necesaria debido a que las condiciones locales anormales interfieren el juego justo, debería consultar con el Comité de

Reglas de la Real Federación Española de Golf.

(2) Comunicación de las Reglas Locales

El Comité debería asegurarse de que las Reglas Locales se pongan a disposición de los jugadores, ya sea en la tarjeta de resultados, a través de un Aviso a los Jugadores o por medio de métodos digitales de comunicación.

Cuando se proporcione una versión abreviada del texto completo de la Regla Local Modelo, por ejemplo en el reverso de la tarjeta de resultados, el Comité debería asegurarse de que el texto completo esté disponible, por ejemplo, en un tablón de anuncios o en una página web.

A

Límites del Campo y Fuera de Límites

A-1

Maneras Habituales de Definir los Límites y los Margenes de los Límites

Propósito. Existen muchas formas en las que un Comité puede definir los límites del campo y por lo tanto no es apropiado o posible proporcionar una lista completa de Reglas Locales que puedan ser utilizados con este propósito.

La clave es ser claro y conciso al definir los límites en las Reglas Locales.

El método más habitual para definir los límites es utilizar estacas, líneas pintadas y vallas existentes. No es necesario describir todos los límites en las Reglas Locales, pero es útil describir los métodos utilizados para definir los límites. Se recomienda proporcionar detalles específicos cuando el límite pueda no ser visualmente obvio y cuando el método utilizado para definir el límite sea menos habitual. A continuación se ofrecen algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- "El fuera de límites está definido por [inserte los métodos para definir el fuera de límites, por ejemplo, estacas blancas, líneas y vallas]."
- "El límite a la izquierda del [especifique el número del hoyo] está definido por el borde más cercano al campo de la [líneas / puntos] de pintura blanca en [especifique la situación, como el camino]."
- "El área de mantenimiento entre [especificar los números de los hoyos] está fuera de límites y está definido por la valla que rodea el área."

Ver las Secciones 2A y 5B(1) para más información sobre cómo definir los fuera de los límites.

A-2

Aclarar Límite Cuando Se Usa Muro, Camino u Otros Objetos

Propósito. La definición de "fuera de los límites" aclara que cuando un límite está definido por un muro, camino u otros objetos, el Comité debería definir el margen del límite.

Dependiendo de la naturaleza o condición de un muro, pueden existir buenas razones para definir el límite como más allá del muro o, alternativamente usar como límite el borde del muro del lado del campo.

Regla Local Modelo A-2.1

"El borde del lado del campo de [identificar el objecto, por ejemplo, cualquier muro o cualquier carretera] define el límite del campo."

Regla Local Modelo A-2.2

"Una bola está fuera de límites cuando está más allá [identificar el objecto, por ejemplo, cualquier muro o cualquier carretera] que define el límite del campo."

Regla Local Modelo A-2.3

"El límite en el [especificar el número del hoyo] está definido por [insertar descripción del objeto o condición]."

A-3

La Valla de Límites debe ser Considerada de una Manera Diferente

Propósito. Cuando está definido por una valla, el fuera de límites está definido por la línea entre los puntos que dan al campo de los postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo), y esos postes de la valla están fuera de límites. Sin embargo, el Comité puede optar por tratar una valla de límites de manera diferente debido a la naturaleza de la valla, o la vegetación alrededor de la valla.

El Comité no puede cambiar como se define el límite en relación con una línea o estaca.

Regla Local Modelo A-3

Una "bola está fuera de límites cuando está más allá de cualquier valla [especificar el número del hoyo] a nivel del suelo (excluyendo los soportes en ángulo)."

A-4

Fuera de Límites Interno

Propósito. Por razones de diseño o seguridad, un Comité puede elegir especificar que una parte en particular del campo está fuera de límites durante el juego de un hoyo en particular.

Esto se hace para evitar, que los jugadores que juegan ese hoyo, lo hagan hacia y desde otra parte del campo. Por ejemplo, en un hoyo con dogleg, se puede usar un fuera de límites interno para evitar que un jugador recorte el dogleg jugando una bola al fairway (calle) de otro hoyo.

Pero, no está autorizada una Regla Local que establezca que una bola está fuera de límites si cruza un límite, aún cuando la bola cruce nuevamente el límite y termine reposando en la misma parte del campo, no está autorizado porque una bola solo está fuera de límites cuando queda en reposo fuera de límites.

Regla Local Modelo A-4

"Durante el juego del [especifique el número del hoyo], el [especifique la situación o el lado] del hoyo, definido por [inserte la descripción del método para definir el fuera de límites, por ejemplo, las estacas blancas], está fuera de límites.

Estos [inserte los objetos utilizados para definir el fuera de límites, por ejemplo, las estacas] son objetos de límites durante el juego de [especifique el número de hoyo]. Para todos los demás hoyos, son obstrucciones [inamovibles|movibles]."

A-5

Fuera de Límites Cuando un Camino Público Atraviesa el Campo

Propósito. Cuando un camino público atraviesa un campo, generalmente se define como fuera de límites. Esto puede hacer posible que una bola jugada de un lado del camino quede en reposo dentro de límites en el otro lado del camino, aunque esa bola estaría fuera de límites si quedará en reposo en el propio camino.

Si el Comité cree que es injusto o peligroso tratar esas situaciones de manera diferente, puede adoptar una Regla Local que establezca que una bola jugada desde un lado del camino, que termina reposando en el otro lado del camino está fuera de los límites.

Si un camino atraviesa un hoyo en particular, donde los jugadores tienen que jugar de un lado del camino al otro en el transcurso normal del juego, el Comité debería especificar que esta Regla Local no se aplica a ese camino en el juego de ese hoyo.

Regla Local Modelo A-5

"Una bola que queda en reposo en o más allá del camino [identificar el camino o los hoyos donde entra en juego] está fuera de límites, aunque termine reposando en otra parte del campo que está dentro de límites para otros hoyos."

A-6

Estacas Identificando el Fuera de Límites

Propósito. Cuando un fuera de límites está definido por una línea en el suelo, una zanja o de otra manera que podría no ser visible desde cierta distancia, el Comité puede colocar estacas a lo largo del límite para permitir a los jugadores ver donde está el margen del límite desde la distancia.

Los objetos de límites no pueden ser movidos y generalmente no hay alivio sin penalización, pero el Comité puede conceder alivio de estas estacas por medio de la siguiente Regla Local Modelo, que también debería aclarar la condición de estas estacas.

Se recomienda que tales estacas se marquen de manera diferente a otras estacas de límites en el campo, por ejemplo, se pueden utilizar estacas blancas con la parte superior (topes) pintada de color negro para este propósito.

Regla Local Modelo A-6

"Cuando un límite está definido por [identificar el límite, por ejemplo, una línea blanca pintada en el suelo], se han colocado estacas blancas con la parte superior (topes) de color negro para darle una mayor visibilidad". Estas estacas son obstrucciones [inamovibles | movibles]."

B

Áreas de Penalización

B-1

Definición de las Áreas de Penalización

Propósito. Existen muchas formas en las que un Comité puede definir las áreas de penalización del campo, y por lo tanto no es apropiado o posible proporcionar una lista completa de Reglas Locales que puedan ser utilizados con este propósito.

La clave es ser claro y conciso al definir las áreas de penalización en las Reglas Locales.

Si bien es una buena práctica marcar los margenes de las áreas de penalización usando estacas y líneas, hay ocasiones en las que el margen del área de penalización se puede definir por una condición física y por escrito en la tarjeta de resultados o en las Reglas Locales. Esto se debería hacer unicamente cuando no haya dudas sobre dónde comienza el margen del área de penalización.

A continuación se ofrecen algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- "El área de penalización roja en el [especificar el número de hoyo] se extiende hasta el margen del fuera de límites y coincide con el mismo."
- "El área de penalización roja en el [especificar el número de hoyo] definida en un solo lado se extiende hasta el infinito."
- "Todas las áreas desérticas son áreas de penalización rojas y el margen del área de penalización es donde la hierba y el desierto se juntan."
- "Todas las áreas de lava son áreas de penalización rojas."
- "Cuando un muro artificial rodea el margen de un lago u otra masa de agua, el área de penalización está definida por el margen exterior del muro."

Cuando un área de penalización entra posiblemente en juego para más de un hoyo, el Comité puede optar por definirla como un área de penalización amarilla durante el juego de un hoyo para mantener el desafío de ese hoyo. Pero se puede adoptar una Regla Local para definir el área de penalización como roja para el juego de todos los demás hoyos, donde el alivio lateral es apropiado.

- "Cuando se juega el [especificar el número del hoyo] el área de penalización amarilla en el [especificar otro número de hoyo] debe ser considerada como un área de penalización roja."
- "El área de penalización amarilla en [especificar número de hoyo] se jugará como un área de penalización roja cuando se jueguen los demás hoyos."

Ver Secciones 2C y 5B(2) para más información sobre la definición de áreas de penalización.

B-2

Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja

Propósito. La Regla 17.1 proporciona al jugador la opción de tomar alivio lateral o alivio en línea hacia atrás basado en dónde su bola cruzó por última vez el margen de un área de penalización roja. Pero en algunos casos (por ejemplo, debido a la situación del área de penalización roja justo al lado del límite del campo), esas opciones pueden dejar al jugador sin otra opción razonable que no sea la de tomar alivio por golpe y distancia.

Un Comité puede implementar una Regla Local para permitir el alivio lateral en el margen opuesto del área de penalización roja como una opción de alivio adicional bajo la Regla 17.1d.

Al considerar una Regla Local para permitir el alivio adicional:

- El Comité debería considerar implementar la Regla Local en situaciones en las que un jugador podría verse seriamente perjudicado si no se adoptase. Dos ejemplos de esto son:

- Cuando un límite del campo coincide con el margen de un área de penalización en el lado de un hoyo, de modo que si una bola va al área de penalización cruzando por última vez el margen de dicha área de penalización en el lado del límite, es probable que el jugador no tenga otra opción de alivio en la práctica que jugar de nuevo bajo golpe y distancia.
- Cuando el diseño del área de penalización sea tal que pueda haber dudas sobre donde cruzó la bola por última vez el área de penalización, y la decisión sobre qué lado del área de penalización cruzó la bola por última vez tiene un impacto considerable sobre dónde tomar alivio. Esto se aplica si un área de penalización relativamente estrecha está delimitada por arbustos o un rough denso en un lado y fairway (calle) en el otro.

- Se recomienda que el Comité especifique la situación de las áreas de penalización específicas a las que se les aplica la Regla Local, en lugar de aplicarla a todas las áreas de penalización rojas del campo. Esta Regla Local, no debería utilizarse para permitir a un jugador que utilice la opción de alivio en el margen opuesto para conseguir cruzar un área de penalización roja hacia un lugar más favorable que el que habría tenido, caso de que solo la opción de alivio lateral normal bajo la Regla 17.1d estuviera usándose.
- Cuando se disponga de esta opción, también puede ser conveniente marcar el área(s) de penalización en la que se disponga de la opción extra de una manera especial, como por ejemplo pintando la parte superior (topes) de las estacas de un color diferente y esto debería indicarse en la Regla Local.
- En lugar de utilizar esta Regla Local, el Comité puede optar por establecer una o más zonas de dropaje (ver Regla Local Modelo E-1).

"Si la bola de un jugador está en un área de penalización, incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalización aunque no se encuentre, el jugador puede tomar alivio de acuerdo con una de la opciones de la Regla 17.1d, cada una con un golpe de penalización.

O, si la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización roja en [especificar el número del hoyo y la situación], como una opción adicional de alivio con **un golpe de penalización**, el jugador puede dropar la bola original u otra bola en el margen opuesto del área de penalización:

- Punto de Referencia: El punto estimado en el margen opuesto del área de penalización que está a la misma distancia del hoyo que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización roja. De tal manera que una línea recta entre estos dos puntos estimados no cruce fuera del área de penalización.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de dos palos, **pero**

con estas limitaciones:

- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Puede estar en cualquier área del campo excepto en la misma área de penalización, **pero**
  - Si hay más de un área del campo dentro de la longitud de dos palos del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el área de alivio, en la misma área del campo que la bola tocó por primera vez cuando se dropó en el área de alivio.

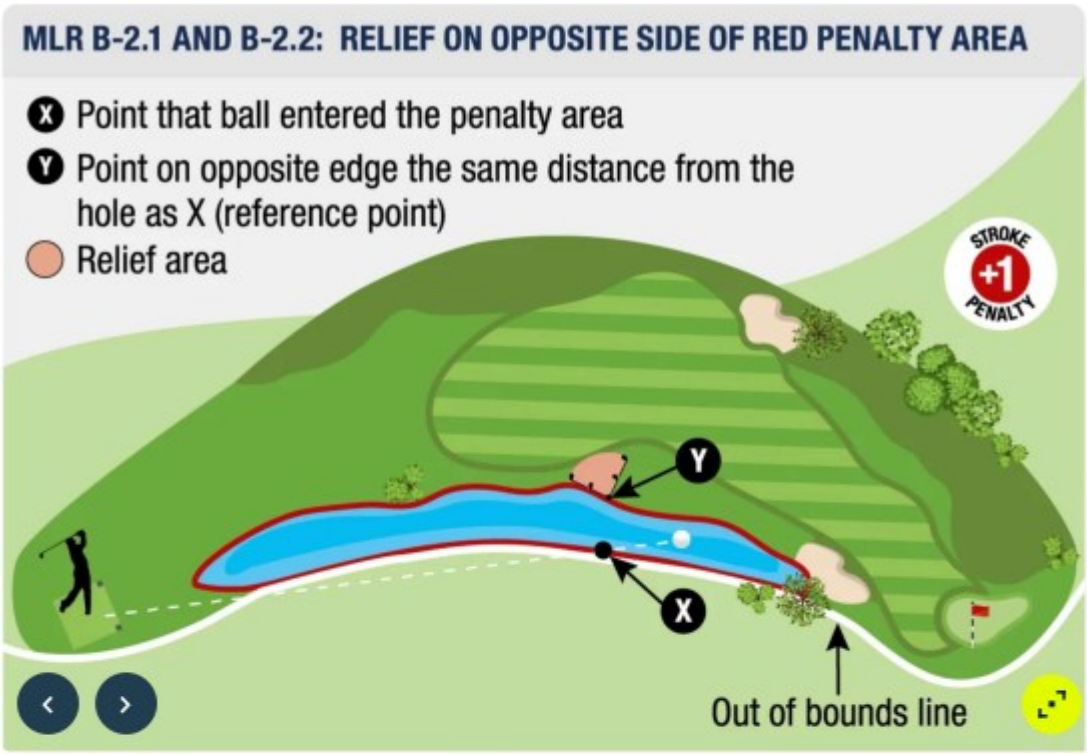
Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo B-2.2

Se aplica la Regla Local Modelo B-2.1 pero con la siguiente corrección al segundo párrafo:

"O si la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización roja que coincide con un límite del campo, como una opción adicional de alivio con **un golpe de penalización**, el jugador puede dropar la bola original u otra bola en el margen opuesto del área de penalización:"

RLM B-2.1 Y B-2.2: ALIVIO EN EL MARGEN OPUESTO DE UN ÁREA DE PENALIZACIÓN ROJA



Si es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador está en un área de penalización roja, el jugador puede tomar alivio utilizando una de las opciones de la **Regla 17.1d** o, como una opción de alivio adicional cuando se introduce la Regla Local Modelo B–2.1 o B–2.2, el jugador también puede tomar alivio lateral en el margen opuesto del área de penalización con un golpe de penalización.

B-3

Bola Provisional para una Bola en un Área de Penalización

Propósito. Bajo la Regla 18.3, un jugador no está autorizado a jugar una bola provisional si es conocido o virtualmente cierto que su bola está en un área de penalización.

Pero en determinados casos, el tamaño, la forma o la situación de un área de penalización pueden ser tales que:

- El jugador no puede ver si la bola está en el área de penalización,
- Retrasaría irrazonablemente el juego si el jugador tuviera que adelantarse para buscar la bola antes de regresar a jugar otra bola bajo penalización de golpe y distancia u otra opción bajo la Regla 17, y
- Si la bola original no es encontrada, sería conocido o virtualmente cierto que la bola está en el área de penalización.

Para tales situaciones, para ahorrar tiempo, un Comité puede elegir modificar la Regla 18.3:

- La Regla 18.3a se modifica para permitir al jugador que juegue una bola provisionalmente bajo la Regla 17.1d(1), la Regla 17.1d(2) o, para un área de penalización roja, la Regla 17.1d(3).
- Las Reglas 18.3b y 18.3c se modifican para establecer cuándo dicha bola provisional debe o puede ser jugada o abandonada, como se establece en la Regla Local Modelo.

Regla Local Modelo B-3

"Si un jugador no sabe si su bola está en el área de penalización [identificar la situación], el jugador puede jugar una bola provisional bajo la Regla 18.3, la cual se modifica de la siguiente manera:

Al jugar la bola provisional, el jugador puede utilizar la opción de alivio por golpe y distancia (ver Regla 17.1d(1)), la opción de alivio en línea hacia atrás (ver Regla 17.1d(2)) o, si es un área de penalización roja, la opción de alivio lateral (ver Regla 17.1d(3)). Si existe una zona de dropaje disponible para esta área de penalización (ver Regla Local Modelo E-1), el jugador también puede utilizar esa opción de alivio.

Una vez que el jugador ha jugado una bola provisional bajo esta regla, no puede utilizar ninguna otra opción bajo la Regla 17.1 en relación a su bola original.

Al decidir cuándo esa bola provisional se convierte en la bola en juego del jugador o si debe o puede ser abandonada, se aplican las Reglas 18.3c(2) y 18.3c(3) excepto que:

- Cuando Se Encuentra la Bola Original en el Área de Penalización Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos. El jugador puede elegir:
  - Continuar jugando con la bola original tal como reposa en el área de penalización, en cuyo caso la bola provisional no debe ser jugada. Todos los golpes con la bola provisional antes de abandonarla (incluyendo los golpes realizados y cualquier golpe de penalización únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan, o
  - Continuar jugando la bola provisional en cuyo caso la bola original no debe ser jugada.
- Cuando la Bola Original No Es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos o Es Conocido o Virtualmente Cierto Que Está en el Área de Penalización. La bola provisional se convierte en la bola en juego del jugador.

Penalización por Infracción de la Regla Local: Penalización General."

B-4

Definir un Cauce de Agua Abierto como Parte del Área General

Propósito. Si un cauce de agua abierto generalmente no contiene agua (como una zanja de drenaje o un área de escorrentías que está seca, excepto en la época de lluvias), el Comité puede definir esa área como parte del área general.

El Comité también puede optar por marcar ese cauce de agua abierto como un área de penalización durante las épocas del año que contiene agua, o bien dejarlo como parte del área general, en cuyo caso cualquier agua que se acumule sería considerada como agua temporal. Sin embargo, las áreas que normalmente contienen agua deberían marcarse como áreas de penalización durante todo el año.

Ver Regla Local Modelo F-20 para cuándo el cauce de agua abierto puede ser definido como una condición anormal del campo

Regla Local Modelo B-4.1

"La [describir el cauce de agua específico y su situación, por ejemplo la zanja en el hoyo 6] está considerada parte del área general y no como un área de penalización."

Regla Local Modelo B-4.2

"Todas [describir los tipos específicos de cauces de agua, por ejemplo zanjas de drenaje de hormigón] son consideradas parte del área general y no como un área de penalización."

B-5

Alivio Especial Cuando un Área de Penalización Está Junto a un Búnker

Propósito. Puede haber determinados hoyos donde una parte del margen de un área de penalización roja esté tan cerca de un búnker que un jugador al tomar alivio lateral bajo la Regla 17.1d(3) tendrá que dropar una bola en el búnker.

En tal caso, un Comité puede optar por implementar una opción adicional de alivio que permita al jugador, con un golpe de penalización, tomar alivio en una zona de dropaje situada en el área general.

Regla Local Modelo B-5

"Esta Regla Local permite el uso de una zona de dropaje como una opción adicional de alivio cuando:

- La bola de un jugador está en el área de penalización [identificar la situación], incluido cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola quedó en reposo en el área de penalización, aunque no se encuentre, [y si es necesario]
- [describir el lugar en el que la bola debe cruzar el margen del área de penalización, como por ejemplo entre dos estacas marcadas especialmente].

En ese caso, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con un golpe de penalización:

- El jugador puede tomar alivio bajo una de las opciones de la Regla 17.1d, o
- Como una opción adicional, el jugador puede dropar la bola original u otra bola en la zona de dropaje más cercana al punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización roja y que no esté más cerca del hoyo que ese punto. La zona de dropaje es un área de alivio bajo la Regla 14.3.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

C

Búnkers

C-1

Aclarar el Margen del Búnker

Propósito. Cuando pueda ser difícil determinar el margen de un búnker debido al deterioro o cuando los búnkers se mezclan con áreas de arena que están en el área general o en un área de penalización, el Comité puede necesitar definir el margen del búnker. A continuación se ofrecen algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- "El margen del búnker [especificar situación y el número del hoyo, por ejemplo, a la izquierda del green del hoyo 15] está definido por la cara externa de las estacas [insertar el color] a nivel del suelo, y las estacas están dentro del búnker. Las estacas son obstrucciones movibles."
- "El margen del búnker [especificar situación y el número del hoyo] esta definido por la línea [identificar el color] pintada en la arena."
- "El margen del búnker a la derecha de [especificar situación y el número del hoyo] está definido por el surco que se ha excavado en la arena."
- "Cualquier área de arena que haya sido preparada (por ejemplo, rastrillada) se considera parte de un búnker."

Ver las Secciones 2D y 5B(3) para más información sobre búnkers.

C-2

Cambiar la Condición de las Áreas de Arena

Propósito. La definición de "búnker" especifica que un Comité puede definir un área preparada de arena como parte del área general o definir un área no preparada de arena como un búnker mediante una Regla Local.

Regla Local Modelo C-2.1

Definir un área preparada de arena como parte del área general:

"El área[s] preparada de arena [detallar los hoyos o las situaciones] son parte del área general y no búnkers."

Regla Local Modelo C-2.2

Definir un área de arena no preparada como un búnker:

"El área[s] de arena no preparada en [detallar los hoyos o las situaciones] es un búnker y no forma parte del área general."

C-3

Aclarar la Condición del Material Similar a la Arena cuando el Material No Está en un Búnker

Propósito. Los búnkers en un campo a veces contienen materiales similares a la arena, como piedras trituradas o polvo de lava. Dichos materiales se tratan como arena cuando se aplica la Regla 12. (Ver definición de "búnker").

Por coherencia, el Comité también puede optar por tratar tales materiales como arena en cualquier otro lugar del campo.

Regla Local Modelo C-3

"El [identificar el material como por ejemplo, piedras trituradas o polvo de lava] utilizado para rellenar los búnkers es considerado como arena tanto en un búnker como en cualquier otro lugar del campo. Esto significa que estos materiales no son impedimentos sueltos. Un jugador no debe mejorar las condiciones que afectan al golpe quitando estos materiales, excepto cuando están en el green (ver Regla 13.1c(1))."

C-4

Declarar los Búnkers de Práctica Parte del Área General

Propósito. Cuando los búnkers dentro de los límites de un campo se utilizan para practicar, no pierden su condición de búnkers por defecto. Sin embargo, el estado de los búnkers de práctica puede ser muy mejorable ya que los jugadores con frecuencia no los rastrillan. Si el Comité desea proporcionar alivio a

los jugadores, el búnker puede definirse o marcarse como terreno en reparación, lo que significa que pasa a formar parte del área general, permitiendo a los jugadores tomar alivio sin penalización del búnker.

Regla Local Modelo C-4

"El búnker de práctica situado en [especificar situación] es terreno en reparación y es parte del área general. Está disponible el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b."

D

Greenes

D-1

Aclarar el Margen del Green

Propósito. Puede haber ocasiones en las que a un jugador le resulte difícil determinar si su bola está en el green, porque no hay una diferencia discernible en la altura de la hierba en el green en comparación con la del antegreen. En casos como este, el Comité puede optar por marcar los márgenes de los greenes con una línea o puntos.

Regla Local Modelo D-1

"Los márgenes de los greenes están definidos por una línea o puntos [insertar el color]. Los puntos/línea están [en el] [fuera del] green y no existe alivio sin penalización de los mismos."

D-2

Condición del Green Cuando Está en Uso un Green Temporal

Propósito. Puede haber ocasiones en que no se pueda usar el green de un hoyo por alguna razón, como por ejemplo debido a las condiciones meteorológicas o por razones relacionadas con la reparación o el mantenimiento del mismo. Cuando este sea el caso, el Comité tal vez desee preparar un green temporal y adoptar una Regla Local para definir este como el green en juego para ese hoyo. El green que ha sido reemplazado por un green temporal automáticamente pasa a ser un green equivocado, porque deja de ser el green del hoyo que el jugador está jugando.

Regla Local Modelo D-2

Se están utilizando greenes temporales como greenes en los hoyos [insertar los números de los hoyos] definidos en [insertar la descripción, por ejemplo, las áreas del fairway (calle) rodeadas por

líneas blancas]. Cualquier green que haya sido reemplazado por un green temporal es un green equivocado y se debe tomar alivio obligatorio sin penalización por interferencia bajo la Regla 13.1f.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

D-3

Prohibir el Alivio de Green Equivocado Cuando Solo Existe Interferencia en el Stance

Propósito. Puede haber situaciones en las que un Comité desee no conceder a un jugador alivio de un green equivocado cuando la única interferencia es por el stance del jugador, por ejemplo:

- Existe un rough denso cerca de algunos greenes y el Comité considera que sería injusto obligar a un jugador que se alivie en dichas áreas, o
- Está en uso un green de grandes dimensiones como green para dos hoyos distintos, pero el Comité decide dividir el green. También puede optar por no requerir a que un jugador, cuya bola esté en el green del hoyo que está jugando, se alivie cuando su stance esté en el otro green.

Regla Local Modelo D-3.1

"La Regla 13.1f se modifica de la siguiente manera:

No existe interferencia si un green equivocado solo interfiere con el stance del jugador."

Regla Local Modelo D-3.2

"La Regla 13.1f se modifica de la siguiente manera:

Cuando la bola de un jugador reposa en el green del hoyo [especificar el número de hoyo], no existe interferencia por el stance del jugador en el green del [especificar el número de hoyo] o al revés.

D-4

Prohibir el Juego desde el Antegreen de un Green Equivocado

Propósito. Si las bolas que se juegan en un hoyo en particular a menudo terminan en reposo en el green de un hoyo cercano:

- El punto más cercano de alivio total al tomar alivio de ese green equivocado bajo la Regla 13.1f generalmente estará en el antegreen junto a ese green, y
- El antegreen puede resultar dañado como resultado de eso.

Para evitar dicho daño, el Comité puede optar por exigir a los jugadores que se alivien bajo la Regla 13.1f, tomando como referencia un punto más cercano de alivio total modificado, que evite la interferencia tanto del green equivocado como del antegreen, o mediante el uso de una zona de dropaje (ver Regla Local Modelo E-1).

Regla Local Modelo D-4.1

"Al jugar el [especificar el número del hoyo], si el jugador debe tomar alivio bajo la Regla 13.1f, porque su bola reposa en el green del [especificar el número del hoyo] o porque tal green interfiere con su stance o el área del swing pretendida:

- Para determinar el área de alivio que se utilizará al tomar alivio, el green del [especificar el número del hoyo] está definido incluyendo el área del fairway (calle) dentro de [especificar la distancia como por ejemplo dos palos de longitud] desde el margen del green.
- Esto significa que el punto mas cercano de alivio total debe evitar la interferencia de esta área, además de la del green.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo D-4.2

"Los greenes equivocados se consideran que incluyen [especificar la distancia desde el borde del green equivocado/área alrededor del green equivocado]. Cuando un jugador tiene interferencia de un green equivocado bajo la Regla 13.1f, incluyendo esta área ampliada, el jugador debe tomar alivio sin penalización."

[No existe interferencia cuando el área solo interfiere con el stance del jugador.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

D-5

Condición de un Green de Prácticas o un Green Temporal

Propósito. Los greenes equivocados incluyen los greenes de práctica para practicar los golpes con el putter o con el pitching por definición, pero el Comité puede optar por permitir el juego en ellos adoptando una Regla Local (lo que significa que un jugador cuya bola reposa en ese green debe jugarla desde allí).

Un green temporal para un hoyo generalmente es parte del área general cuando no está siendo utilizado, pero el Comité puede desear aclarar su condición o declararlo green equivocado. El Comité

también puede definir un green de práctica o un green temporal como terreno en reparación, lo cual permitiría a un jugador tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b.

Regla Local Modelo D-5.1

"El green de prácticas situado [insertar detalles de la situación del green] no es un green equivocado, y no se está obligado ni autorizado a tomar alivio sin penalización bajo la Regla 13.1f."

Regla Local Modelo D-5.2

"El green temporal situado [insertar detalles de dónde se encuentra el green] es un green equivocado incluso cuando no está siendo utilizado, y debe tomarse alivio de acuerdo con la Regla 13.1f."

Regla Local Modelo D-5.3

"El green de práctica situado [insertar los detalles de dónde se encuentra el green] no es un green equivocado y no se requiere el alivio sin penalización bajo la Regla 13.1f, pero es terreno en reparación y un jugador puede tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b."

D-6

Dividir un Green Doble en Dos Greenes Separados

Propósito. Cuando un campo tiene un green que se utiliza como green para dos hoyos, el Comité puede querer dividir el green en dos greenes separados adoptando una Regla Local. Esto requeriría que un jugador que está en la parte equivocada del green tome alivio bajo la Regla 13.1f. El método para definir la separación debería especificarse. Esta Regla Local puede ser modificada de manera que no exista interferencia cuando el green equivocado solo interfiere con el stance del jugador, aplicable para los casos en que la bola del jugador está en la parte correcta del green pero su stance está en la otra parte del green.

Regla Local Modelo D-6

"El green que se utiliza en los hoyos [especificar los números de los hoyos] se considera como dos greenes divididos por [especificar el método como por ejemplo estacas de color]. Un jugador que tiene interferencia de la parte del green del hoyo que no está jugando está en un green equivocado, y debe tomar alivio bajo la Regla 13.1f.

[No existe interferencia cuando el green equivocado solo interfiere con el stance del jugador.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Procedimientos de Alivio Especiales

E-1

Zonas de Dropaje

Propósito. Una zona de dropaje es un área de alivio especial que puede ser adoptada por el Comité. Al tomar alivio en una zona de dropaje, el jugador debe dropar una bola en la zona de dropaje, y debe quedar en reposo en la zona de dropaje. Las zonas de dropaje deberían ser consideradas cuando pueda haber problemas prácticos para que los jugadores utilicen las opciones normales de alivio bajo una Regla, tales como:

- Regla 13.1f – Green Equivocado.
- Regla 16.1 - Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles).
- Regla 16.2 - Condición de Animal Peligroso.
- Regla 17 - Áreas de Penalización.
- Regla 19 - Bola Injugable.
- Regla Local Modelo E-5 - Alternativa a Golpe y Distancia para una Bola Perdida o Fuera de Límites.
- Regla Local Modelo F-23 - Obstrucciones Temporales Inamovibles.

Los siguientes puntos son de aplicación al dropar una bola en una zona de dropaje:

- El jugador no tiene que estar en la zona de dropaje al dropar la bola.
- Cuando un jugador emplea una zona de dropaje, el área de alivio está definida por esa zona de dropaje, y la bola debe ser dropada y quedar en reposo en la zona de dropaje (ver Regla 14.3).
- Si la zona de dropaje está definida por una línea en el suelo, la línea está dentro de la zona de dropaje.

El Comité podrá establecer más de una zona de dropaje para determinadas situaciones, como por ejemplo para un área de penalización de grandes dimensiones. En este caso, el Comité debería especificar la zona de dropaje que se utilizará, como la zona de dropaje más cercana, o la zona de dropaje más cercana que no esté más cerca del hoyo.

Ver Sección 2I para acceder a información adicional sobre las zonas de dropaje.

Se han proporcionado Reglas Locales Modelo para dos de los usos más comunes de las zonas de dropaje, aunque estas pueden adaptarse según convenga a las demás Reglas mencionadas

anteriormente.

Regla Local Modelo E-1.1

Esta Regla Local Modelo cubre el ejemplo de una zona de dropaje utilizada como una opción adicional para tomar alivio de un área de penalización.

"Si la bola de un jugador está en el área de penalización [identificar el color si se restringe el uso] [identificar la situación], incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que está en esa área de penalización, aunque no se encuentre, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalización**:

- El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 17.1, o
- Como una opción adicional, el jugador puede dropar la bola original u otra bola en la zona de dropaje [describir como está definida la zona de dropaje y dónde está situada]. La zona de dropaje es un área de alivio bajo la Regla 14.3.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo E-1.2

Esta Regla Local Modelo cubre el ejemplo de una zona de dropaje utilizada como una opción adicional para tomar alivio de una condición anormal del campo, como por ejemplo un área de terreno en reparación de grandes dimensiones.

"Si la bola de un jugador está en el terreno en reparación [identificar la situación], incluido cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en el terreno en reparación, el jugador tiene estas opciones de alivio:

- El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b, o
- Como una opción adicional, el jugador puede tomar alivio sin penalización dropando la bola original u otra bola en la zona de dropaje [describir como está definida la zona de dropaje y dónde está situada]. La zona de dropaje es un área de alivio bajo la Regla 14.3.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo E-1.3

Esta Regla Local Modelo cubre el ejemplo de una zona de dropaje utilizada como la única opción de alivio disponible (además de la de golpe y distancia) para tomar alivio de un área de penalización, pero puede adaptarse para cualquier otra Regla mencionada anteriormente.

"Si la bola de un jugador está en el área de penalización [identificar el color si se restringe el uso] [identificar la situación], incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que está en esa área de penalización, aunque no se encuentre, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalización**:

- El jugador puede tomar alivio por golpe y distancia bajo la Regla 17.1d(1), o
- El jugador puede dropar la bola original u otra bola en la zona de dropaje [describir cómo está definida la zona de dropaje y donde está situada]. La zona de dropaje es un área de alivio bajo la Regla 14.3.

El jugador no debe tomar alivio bajo las Reglas 17.1d(2) o 17.1d(3).

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-2

Limpiar la Bola

Propósito. Cuando las condiciones del terreno pueden hacer que el barro se adhiera a la bola, el Comité puede optar por autorizar al jugador a marcar, levantar, limpiar y reponer la bola en el área general. Tal alivio debería limitarse a aquellas partes del campo donde sea necesario.

Si bien la Regla Local de Lie Preferido (Colocación de Bola) (Regla Local Modelo E-3) está diseñada para usarse solo en áreas cortadas a la altura del fairway (calle) o menor en el área general, esta Regla local puede usarse en toda el área general o restringirse a áreas específicas. El Comité podría optar por usar ambas Reglas Locales, permitiendo lie preferido en el fairway (calle) y limpiar la bola en cualquier otro lugar del área general.

No está autorizado implementar esta Regla Local una vez que el juego ha comenzado en una vuelta stroke play (juego por golpes). Hacerlo permitiría a los jugadores que tienen más hoyos por jugar, la ventaja de usarla durante un período de tiempo más largo. La Regla Local puede implementarse una vez que haya comenzado un match entre el juego de dos hoyos, ya que los contrarios tienen el mismo beneficio.

Para obtener directrices o una guía sobre cuándo y cómo se puede utilizar esta Regla Local para poder entregar resultados válidos a efectos de hándicap, (por ejemplo, si debe estar limitado solo al fairway (calle)) consulte las reglas, publicaciones o recomendaciones proporcionadas por el Comité de Hándicaps de la Real Federación Española de Golf y las contenidas en la publicación World Handicap System.

Regla Local Modelo E-2

"Cuando la bola de un jugador reposa en [identificar el área, como el área general, en el hoyo 6, en el área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor, etc.], la bola puede ser levantada, limpiada y repuesta sin penalización. El jugador debe marcar el punto de reposo de la bola antes de levantarla (ver Regla 14.1) y la bola debe ser repuesta en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-3

Lie Preferido (Colocación de Bola)

Propósito. Cuando condiciones anormales temporales puedan interferir con el juego justo, las partes afectadas del campo pueden definirse como terreno en reparación. Pero las condiciones adversas como fuertes nevadas, deshielo de primavera, lluvias prolongadas o calor extremo a veces pueden dañar el campo o impedir el empleo de maquinaria de corte pesada.

Cuando tales condiciones están muy extendidas en el campo, el Comité puede optar por adoptar una Regla Local de "lie preferido" para permitir el juego justo o para ayudar a proteger algunas o todas las fairways (calles). Dicha Regla Local debería dejar de estar implementada tan pronto como las condiciones lo permitan.

No se recomienda el uso de esta Regla Local fuera del fairway (calle) en el área general, ya que puede dar como resultado que un jugador tenga derecho a tomar alivio sin penalización de áreas donde una bola podría no ser jugable (tal como en áreas de arbustos o árboles).

Cuando las condiciones, como la humedad del terreno en algunas partes del campo, pueden hacer que el barro se adhiera a la bola, en lugar de utilizar una Regla Local para "lie preferido", el Comité puede optar por permitir que el jugador marque, levante, limpie y reponga la bola en el área general (ver Regla Local Modelo E-2).

No está autorizado implementar esta Regla Local de lie preferido una vez que el juego ha comenzado en una vuelta stroke play (juego por golpes). Hacerlo permitiría a los jugadores que tienen más hoyos por jugar, la ventaja de usarla durante un período de tiempo más largo. La Regla Local puede implementarse una vez que haya comenzado un match entre el juego de dos hoyos, ya que los contrarios tienen el mismo beneficio.

Para obtener directrices o una guía sobre cuándo y cómo se puede utilizar esta Regla Local para poder entregar resultados válidos a efectos de hándicap, (incluyendo el tamaño del área de alivio y si solamente se puede utilizar en el fairway (calle)) consulte las reglas, publicaciones o recomendaciones

proporcionadas por el Comité de Hándicaps de la Real Federación Española de Golf y las contenidas en la publicación World Handicap System.

Regla Local Modelo E-3

"Cuando cualquier parte de la bola de un jugador toca parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor [o identificar un área específica tal como 'en el fairway del hoyo 6'], el jugador puede tomar alivio sin penalización solo una vez, colocando la bola original u otra bola y jugándola desde está área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: [Especificar el tamaño del área de alivio, por ejemplo un palo de longitud, la longitud de una tarjeta de resultados o 15 centímetros] desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Debe estar en el área general.

Al proceder bajo esta Regla Local, el jugador debe elegir un punto para colocar la bola y usar los procedimientos para reponer una bola bajo Reglas 14.2b(2) y 14.2e. **Pero**, a efectos de aplicación de la Regla 14.2e, el jugador solo ha elegido el punto en el que colocar la bola, una vez este la ha posado y la ha soltado, con la intención de ponerla en juego.

Después de que una bola ha sido colocada y está en juego bajo esta Regla Local, si el jugador procede seguidamente bajo otra Regla que proporciona alivio, esta Regla Local puede ser usada de nuevo.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-4

Alivio de Agujeros de Aireación

Propósito. Los agujeros de aireación no están incluidos en el significado de agujeros realizados por el personal de mantenimiento o "daños en el green" de la Regla 13.1c. Por lo tanto, los jugadores no están autorizados a repararlos en el green o tomar alivio sin penalización de los mismos en el área general o en el green, pero tales agujeros pueden interferir con el desarrollo correcto del juego.

Si el Comité declara los agujeros de aireación como terreno en reparación, un jugador puede encontrar impracticable o imposible obtener alivio total. Por lo tanto, cuando los agujeros de aireación puedan

interferir significativamente con el lie de la bola, el Comité puede optar por dar alivio a una bola que reposa en un agujero de aireación o lo toca. Esta Regla Local debería dejar de estar implementada cuando los agujeros de aireación se hayan cerrado lo suficiente como para no interferir significativamente.

Regla Local Modelo E-4

"Si la bola de un jugador reposa en un agujero de aireación o lo toca:

(a) Bola en Área General. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b. Si la bola va a reposar a otro agujero de aireación, el jugador puede tomar alivio nuevamente bajo esta Regla Local.

(b) Bola en Green. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1d.

Pero no existe interferencia si el agujero de aireación solo interfiere con el stance del jugador o área del swing pretendido, o en el green, en la línea de juego del jugador.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-5

Alternativa a Golpe y Distancia para Bola Perdida o Bola Fuera de Límites

Propósito. Cuando no se ha jugado una bola provisional, pueden surgir problemas importantes con el ritmo de juego de un jugador que tiene que tomar alivio por golpe y distancia para una bola que está fuera de límites o que no se puede encontrar. El propósito de esta Regla Local es autorizar a que un Comité proporcione una opción de alivio adicional que permita a un jugador seguir jugando sin tener que regresar a la situación del golpe anterior.

La Regla Local es apropiada para el juego general donde los jugadores juegan vueltas informales o juegan sus propias competiciones. La Regla Local no es apropiada para competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (es decir, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel). Para obtener directrices o una guía sobre cuándo y cómo se puede utilizar esta Regla Local para poder entregar resultados válidos a efectos de hándicap, consulte las reglas, publicaciones o recomendaciones proporcionadas por el Comité de Hándicaps de la Real Federación Española de Golf y las contenidas en la publicación World Handicap System.

Cuando un Comité ha implementado esta Regla Local para el juego general, y la deja de implementar para las competiciones, debería asegurarse de que todos los jugadores sean conocedores de esto antes de que comience el juego.

Un Comité puede implementar está Regla Local para el juego en todo el campo o solo para uno o dos hoyos específicos, donde pueda ser especialmente útil (por ejemplo, donde los jugadores no pueden ver el área de caída de la bola y, por lo tanto, pueden no saber si jugar una bola provisional).

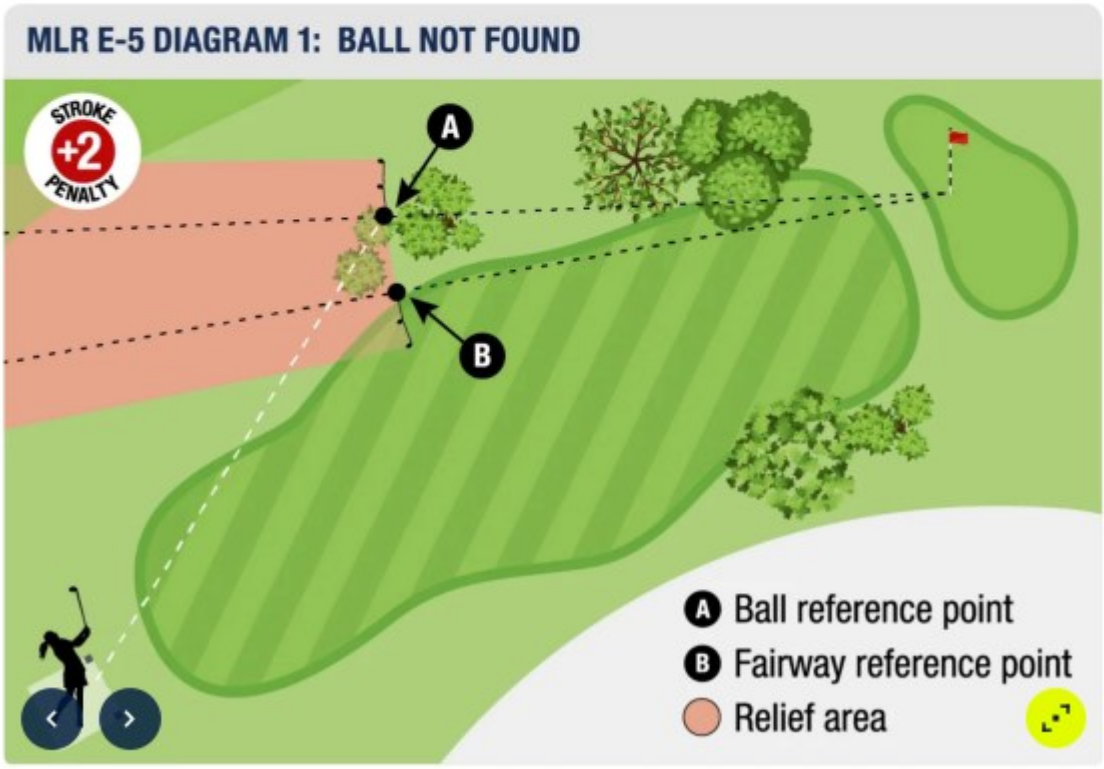
Esta opción permite al jugador dropar en una extensa área entre el punto donde se estima que la bola quedó en reposo o salió fuera de límites y el margen del fairway (calle) del hoyo que está jugando, y no más cerca del hoyo.

El jugador incurre en dos golpes de penalización cuando utiliza esta opción de alivio. Esto significa que el alivio es comparable a lo que podría haber logrado si el jugador hubiera tomado alivio por golpe y distancia.

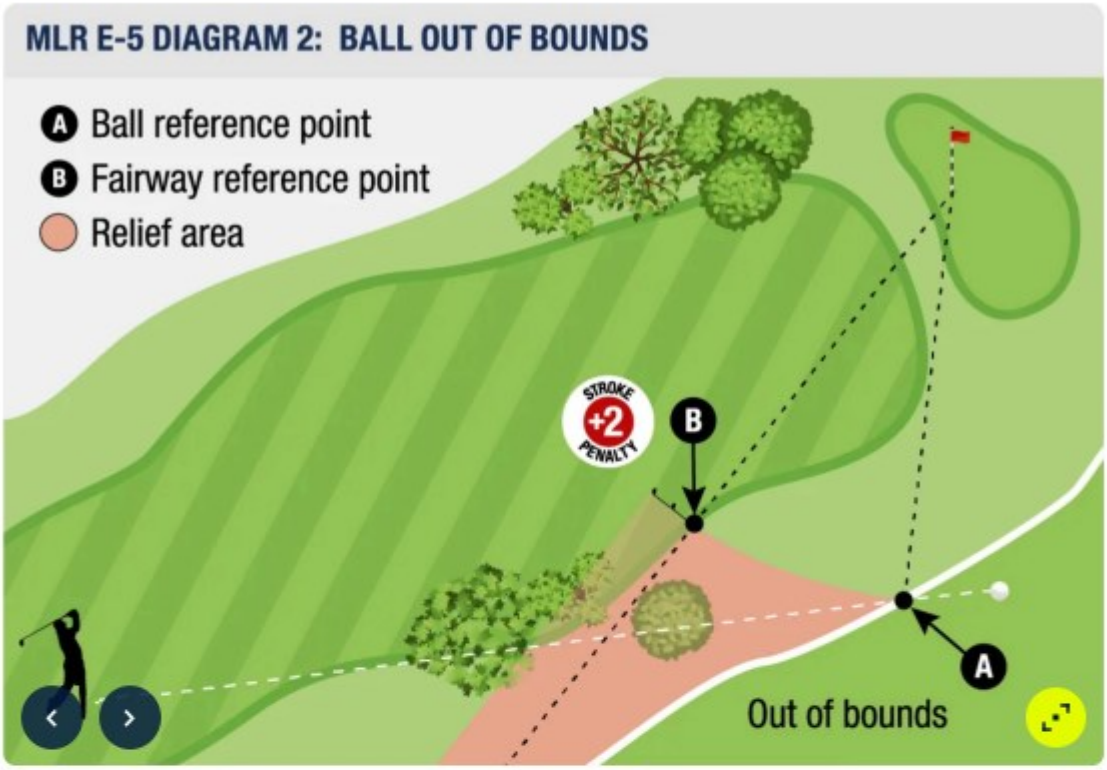
Esta Regla Local no se puede utilizar para una bola injugable, o para una bola que es conocido o virtualmente cierto que está en un área de penalización.

Si se juega una bola provisional y no se puede encontrar ni la bola original ni la bola provisional, entonces se puede aplicar la Regla Local para la bola provisional que no se puede encontrar.

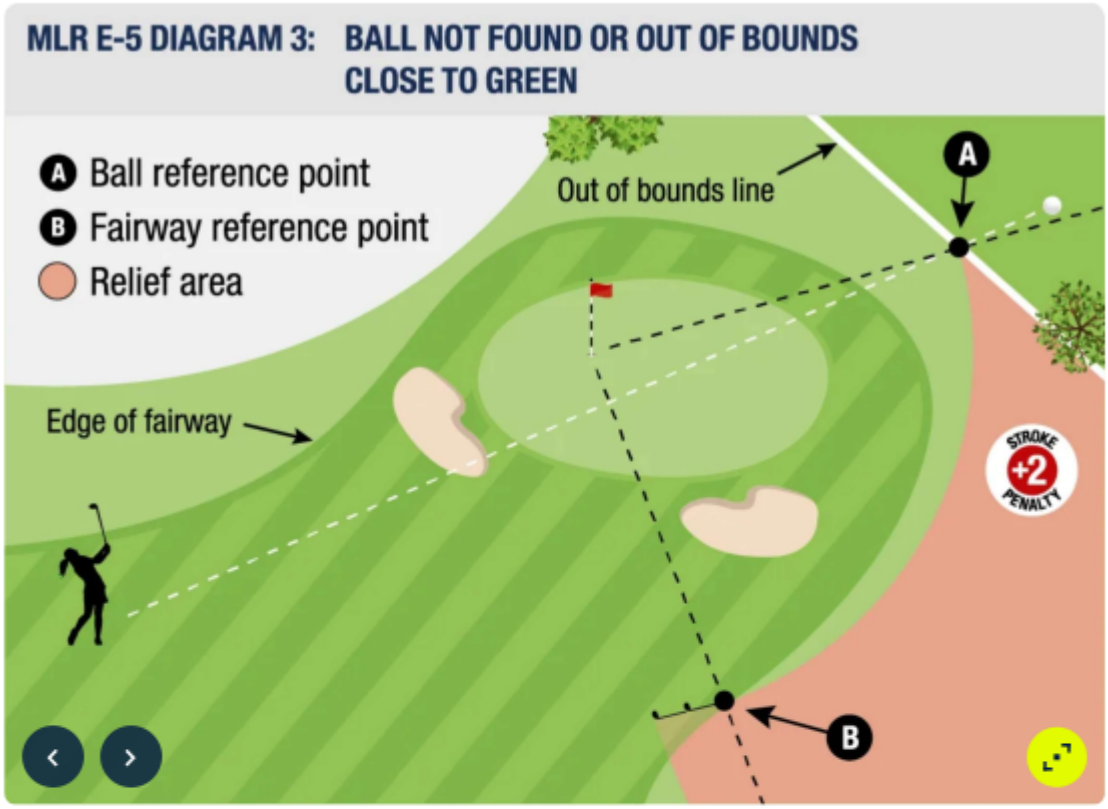
RLM E-5 DIAGRAMA 1: BOLA NO ENCONTRADA



RLM E-5 DIAGRAMA 2: BOLA FUERA DE LÍMITES



RLM E-5 DIAGRAMA 3: BOLA NO ENCONTRADA O FUERA DE LÍMITES CERCA DEL GREEN



Regla Local Modelo E-5

"Cuando la bola de un jugador no ha sido encontrada o es conocido o virtualmente cierto que está fuera de límites, el jugador puede proceder de la siguiente manera en lugar de hacerlo bajo golpe y distancia.

Con **dos golpes de penalización**, el jugador puede tomar alivio dropando la bola original u otra bola en esta área de alivio (ver Regla 14.3):

Dos Puntos de Referencia Estimados

(a)Punto de Referencia de la Bola: El punto donde se estima que la bola original:

- Quedó en reposo en el campo, o
- Cruzó por última vez el margen del límite del campo para ir fuera de límites.

(b) Punto de Referencia en el Fairway (calle): El punto del fairway (calle) del hoyo que se está jugando que está más cerca del punto de referencia de la bola, **pero** no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.

A efectos de esta Regla Local, "fairway" (calle) significa cualquier parte del área general cortada a la

altura del fairway o menor.

Si se estima que una bola está perdida en el campo, o que cruzó por última vez el margen del límite del campo antes de alcanzar el comienzo del fairway, el punto de referencia del fairway puede ser un camino de hierba o el lugar de salida del hoyo que se está jugando cortado a la altura del fairway o menor.

Tamaño del Área de Alivio Basado en los Puntos de Referencia : En cualquier lugar entre

- Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (y dentro de la longitud de dos palos hacia fuera de esa línea), y
- Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (calle) (y dentro de la longitud de dos palos hacia el lado del fairway de esa línea).

Pero con estas limitaciones:

Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:

- Debe estar en el área general, y
- No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia.

Una vez que el jugador pone una bola en juego de acuerdo con esta Regla Local:

- La bola original ya no está en juego y no debe jugarse.
- Esto es cierto incluso si la bola es encontrada en el campo dentro de los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero el jugador no puede utilizar esta opción para tomar alivio de la bola original cuando:

- Es conocido o virtualmente cierto que esa bola ha quedado en reposo en un área de penalización, o
- El jugador ha jugado otra bola provisional bajo la penalización de golpe y distancia (ver Regla 18.3).

Un jugador puede utilizar esta opción para tomar alivio de una bola provisional que no ha sido encontrada o es conocido o virtualmente cierto que está fuera de límites.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la: Regla 14.7a."

E-6

Alivio de Linea de Juego por Valla de Protección

Propósito. A veces se usa una valla (o una pantalla de protección similar) para proteger a los jugadores de un hoyo de los golpes jugados en otro hoyo.

Si dicha valla está cerca del área de juego del otro hoyo, el Comité puede optar por establecer un zona de dropaje o zonas para proporcionar al jugador una opción adicional de alivio sin penalización cuando está jugando ese otro hoyo y la valla está en su línea de juego.

El jugador debería tener derecho a alivio solo cuando la bola está más cerca del hoyo que una zona de dropaje, de modo que un jugador cuya bola está muy alejada de la valla no puede adelantarse hacia la zona de dropaje. El Comité debería tener esto en consideración al situar la zona de dropaje o zonas, con objeto de garantizar que este alivio solo esté disponible para las situaciones en las que el Comité crea que tal alivio sin penalización está justificado.

Regla Local Modelo E-6

"Durante el juego del [especificar el número de hoyo], si la valla de protección en el [especificar el número de hoyo] está en la línea de juego de un jugador, el jugador puede tomar alivio sin penalización dropando una bola y jugándola desde la zona de dropaje [describir la situación].

Pero este alivio solo está permitido si la bola está en juego más cerca del hoyo que donde se encuentra situada la zona de dropaje (ver Regla 14.3).

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-7

Alivio de Valla de Límites Eléctrica

Propósito. Cuando se usa una valla eléctrica como objecto de límites, se autoriza una Regla Local que proporcione alivio sin penalización para una bola que se encuentre en reposo dentro de una cierta distancia (por ejemplo, la longitud de dos palos) de la valla de límites. En estas circunstancias, para garantizar la seguridad del jugador, este puede medir la longitud de dos palos desde la valla y tiene un área de alivio de la longitud de un palo en la que puede dropar la bola, no más cerca del hoyo que donde estaba originalmente la bola.

Regla Local Modelo E-7

"Si la bola de un jugador reposa en el campo y dentro de [especificar la distancia, como la longitud de dos palos] de la valla eléctrica de límites en el hoyo(s) [especificar la(s) situacion(es)], el jugador

puede tomar alivio sin penalización usando el procedimiento de la Regla 16.1, **pero** basado en este punto de referencia:

- El punto que está [especificar la distancia, como por ejemplo la longitud de dos palos] de la valla y a la misma distancia del hoyo que el punto de reposo de la bola original.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-8

Definir las Zonas de Juego Prohibido

Propósito. Puede haber algunas partes del campo donde el Comité desee prohibir el juego, en cuyo caso cada área debe ser definida como parte de una condición anormal del campo o de un área de penalización.

El Comité puede establecer zonas de juego prohibido por cualquier motivo, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de animales y zonas ambientalmente sensibles.
- Evitar que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros de césped, zonas resembradas u otras zonas sembradas.
- Proteger a los jugadores del peligro.
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

Ver Secciones 2G y 5B(5) para más información sobre las Zonas de Juego Prohibido y cómo marcarlas de manera diferenciada.

Regla Local Modelo E-8.1

"El área definida por [especificar cómo está marcada el área, por ejemplo, con estacas azules y topes verdes] [especificar dónde está situada, por ejemplo, a la derecha del fairway (calle) del hoyo 8] es una zona de juego prohibido que debe ser considerada como una condición anormal del campo. Se debe tomar alivio por interferencia de la zona de juego prohibido bajo la Regla 16.1f"

Regla Local Modelo E-8.2

"El área dentro del área de penalización [roja] [amarilla] definida por [especificar cómo está marcada y donde está situada, por ejemplo, con estacas rojas/amarillas con los topes verdes a la derecha del hoyo 8] es una zona de juego prohibido que está considerada un área de penalización y debe tomarse alivio por interferencia de la zona de juego prohibido de acuerdo con la Regla 17.1e."

E-9

Definir Un Área de Fuera de Límites como una Zona de Juego Prohibido

Propósito. Aunque un jugador no puede jugar una bola desde fuera de límites, pueden existir áreas que están fuera de límites que el Comité desee designar como zonas de juego prohibido, por ejemplo, para evitar que los jugadores dañen cualquier cosa en crecimiento en esa área cuando interfiere con el juego de una bola en el campo. En este caso, un jugador debe tomar alivio sin penalización si la bola del jugador está en el campo pero su área de stance pretendido está en la zona de juego prohibido fuera de límites o si su swing toca algo que se encuentre en la zona de juego prohibido.

Regla Local Modelo E-9

"El [identificar el área] está fuera de límites y está definida como una zona de juego prohibido, y el jugador debe tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1f(2) si su bola se encuentra en el campo y cualquier cosa en la zona de juego prohibido interfiere con el área de stance o swing pretendido. El jugador no debe jugar la bola como reposa.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-10

Protección de Árboles Jóvenes

Propósito. Para ayudar a evitar los daños a los árboles jóvenes cuando un jugador realiza un golpe, un Comité puede optar por declarar los árboles jóvenes como zonas de juego prohibido para que:

- Si un jugador tiene algún tipo de interferencia, como se define en la Regla 16.1, de un árbol declarado zona de juego prohibido, debe tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1f.
- Si la bola del jugador reposa en un área de penalización, debe tomar alivio sin penalización bajo la Regla Local dentro del área penalización o aliviarse con penalización de acuerdo con la Regla 17.1.

Del mismo modo, el Comité puede marcar un conjunto de árboles jóvenes como una única zona de juego prohibido.

Por otra parte, el Comité puede optar por definir los árboles jóvenes como condición anormal del campo para que el jugador no este obligado a tomar alivio.

En cualquier caso, dichos árboles deberían identificarse mediante estacas, cintas o de alguna otra manera clara.

Cuando el árbol ha crecido y ya no necesita esta protección, el Comité debería dejar de implementar está Regla Local y/o quitar la estaca o cinta identificativa del árbol.

Regla Local Modelo E-10.1

"Los árboles jóvenes identificados por [identificar las marcas] son zonas de juego prohibido:

- Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar del campo salvo en un área de penalización y reposa en o toca tal árbol o tal árbol interfiere con el área de stance pretendido o área de swing pretendido, el jugador debe tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1f.
- Si la bola se encuentra en un área de penalización, y existe interferencia de dicho árbol con el stance o área de swing pretendido del jugador, este debe tomar alivio bajo la Regla 17.1e.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo E-10.2

"Los árboles jóvenes identificados por [identificar las marcas] son condiciones anormales del campo. El jugador puede tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

E-11

Bola Desviada por Cables Eléctricos

Propósito. Si un cable eléctrico elevado permanente puede interferir con el juego razonable de un hoyo, un Comité puede requerir que si una bola golpea el cable eléctrico (y torres, cables de sujeción o postes que sostienen los cables eléctricos), el golpe no cuenta y el jugador debe realizar el golpe de nuevo. Esta Regla Local generalmente no debería usarse para cables eléctricos que no interfieran con el juego de un hoyo o que estén fuera de límites.

Una Regla Local que le dé al jugador la opción de repetir el golpe para una bola que golpea un cable eléctrico no está autorizada.

Regla Local Modelo E-11

"Si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpeó [describir la estructura, por ejemplo, un cable eléctrico, torre, cables de sujeción o postes que sostienen los cables eléctricos] durante el juego del [especificar el número de hoyo], el jugador debe repetir el golpe jugando la bola original u otra bola desde el lugar donde se realizó el golpe anterior (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el golpe pero lo hace desde un lugar equivocado, incurre en la **penalización general** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el golpe, incurre en la **penalización general** y el golpe cuenta, pero el jugador no ha jugado desde lugar equivocado."

E-12

Uso Obligatorio de Alfombrillas de Fairway (calle)

Propósito. Puede ser necesario proteger partes del campo para que no se dañen durante el juego, como cuando los períodos prolongados de frío limitan el crecimiento de la hierba. Cuando este es el caso, un Comité puede decidir requerir el uso de alfombrillas en las partes del área general cortadas a la altura del fairway (calle) o menor, siempre que no se está empleando el putter para realizar el golpe.

No se recomienda el uso de esta Regla Local fuera del fairway (calle) en el área general y no se autoriza a restringir el uso de los putters a áreas específicas.

Para obtener directrices o una guía sobre cuándo y cómo se puede utilizar esta Regla Local para poder entregar resultados válidos a efectos de hándicap, consulte las reglas, publicaciones o recomendaciones proporcionadas por el Comité de Hándicaps de la Real Federación Española de Golf y las contenidas en la publicación World Handicap System.

Regla Local Modelo E-12

"Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor y no se está utilizando el putter para el golpe, el jugador debe tomar alivio sin penalización levantando la bola original y colocando la bola original u otra bola en una alfombrilla artificial y jugarla desde allí. La alfombrilla debe colocarse sobre el punto en el que la bola quedó en reposo.

Si una bola colocada rueda fuera de la alfombrilla, el jugador debe intentar colocarla por segunda vez. Si la bola de nuevo no queda en reposo sobre la alfombrilla, la alfombrilla debe moverse al punto más cercano, no más cerca del hoyo, y donde la bola quede en reposo sobre la alfombrilla cuando se coloque.

Si la bola en la alfombrilla es accidentalmente movida antes de realizar un golpe, no hay penalización y la bola debe colocarse de nuevo en la alfombrilla

Si se utiliza un tee para fijar la alfombrilla al suelo, la bola no debe colocarse en el tee.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F

Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes

F-1

Definir Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes

Propósito. Existen muchas formas en las que un Comité puede definir las condiciones anormales del campo y los objetos integrantes en el campo, por lo tanto no es apropiado o posible proporcionar una lista completa de Modelos de Reglas Locales que puedan ser utilizados con este propósito.

La clave es ser claro y conciso al definir las condiciones anormales del campo y los objetos integrantes en las Reglas Locales.

El Comité puede adoptar Reglas Locales para los siguientes propósitos, sin necesidad de que se ajusten a las Reglas Locales Modelo:

- Aclarar la condición de los objetos que pueden ser obstrucciones.
- Declarar cualquier objeto artificial como objeto integrante (y no como una obstrucción).
- Declarar superficies artificiales y bordes de caminos como objetos integrantes.
- Declarar los caminos y senderos que no tienen superficie artificial y sus bordes como obstrucciones si pudieran afectar injustamente al juego.
- Definir las obstrucciones temporales en el campo o junto al campo como obstrucciones movibles, inamovibles, o obstrucciones temporales inamovibles.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicas en esta sección dada la variedad de opciones disponibles, pero a continuación se proporcionan algunos ejemplos:

- "El terreno en reparación está definido por cualquier área rodeada por una línea blanca [o insertar otro color u otras descripciones según corresponda]."
- "Terreno en reparación incluye rocas al descubierto en áreas cortadas a la altura del fairway (calle) o menor [o dentro de una distancia establecida del fairway (calle), como dos palos de longitud]."
- "Las áreas en búnkers donde la arena ha sido desplazada por el movimiento del agua provocando surcos profundos en la arena son terreno en reparación."
- Las alfombrillas fijas y las rampas de plástico que cubren los cables son obstrucciones inamovibles."
- "Las vallas de protección alrededor de los greenes son obstrucciones inamovibles."

- Las vallas o cercados de media altura son obstrucciones [movibles o inamovibles]."
- "Los muros y postes de contención artificiales cuando están en un área de penalización son objetos integrantes."
- "Los alambres y otros objetos adheridos [estrechamente] a los árboles son objetos integrantes."

Ver Secciones 2F y 5B(4) para más información sobre condiciones anormales del campo.

Ver Secciones 2H y 5B(4) para más información sobre objetos integrantes.

F-2

Alivio Limitado por Bola Empotrada

Propósito. La Regla 16.3 normalmente permite el alivio siempre que una bola esté empotrada en cualquier parte del área general (excepto en arena en áreas que no están cortadas a la altura del fairway (calle) o menor).

Pero un Comité puede optar por:

- Permitir el alivio solo cuando una bola está empotrada en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor.
- No permitir el alivio sin penalización para una bola empotrada en la pared o en el talud de un búnker (como un pared de tepes de césped apilados o de tierra).

Regla Local Modelo F-2.1

"La Regla 16.3 se modifica de la siguiente manera:

El alivio sin penalización solo está permitido cuando una bola está empotrada en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

[Las paredes de tepes de césped apilados por encima de los búnkers no están cortados a la altura del fairway (calle) o menor a los efectos de esta Regla.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo F-2.2

"La Regla 16.3 se modifica de la siguiente manera:

El alivio sin penalización no está permitido cuando una bola está empotrada en [las paredes de tepes de césped apiladas] [paredes de tierra] por encima de los búnkers.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-3

Terreno en Reparación Considerado Parte de una Obstrucción Cercana

Propósito. Un terreno en reparación puede estar situado justo al lado de una obstrucción inamovible. Por ejemplo, cuando un parterre de flores o zona ajardinada que el Comité ha definido como terreno en reparación está rodeada por un camino de coches de golf de superficie artificial o cuando el tráfico de estos causa daños junto al camino de coches de golf.

Esto puede llevar a situaciones de alivio complicadas. Después de tomar alivio de una condición, un jugador puede encontrar que ahora existe interferencia por la otra condición; y después de tomar alivio de esa otra condición, el jugador puede encontrar que la primera condición le interfiere nuevamente.

Aunque la definición de "punto más cercano de alivio total" contempla este escenario, el Comité puede optar por tratar ambas condiciones como una sola condición anormal del campo al objeto de permitir que el jugador se alivie en un solo paso. Cuando se hace esto, las zonas de terreno en reparación deberían estar unidas a la obstrucción inamovible mediante líneas blancas o deberían definirse claramente de alguna otra manera.

Esta Regla Local Modelo da ejemplos de como abordar situaciones de este tipo:

Regla Local Modelo F-3.1

Cuando se usan líneas blancas para marcar el terreno en reparación:

"Donde existan áreas de líneas blancas de terreno en reparación unidas a la [superficie artificial de la carretera o camino u otra obstrucción identificada] serán consideradas una única condición anormal del campo al tomar alivio bajo la Regla 16.1."

Regla Local Modelo F-3.2

Cuando no se usan líneas blancas para marcar el terreno en reparación:

"Donde existan áreas de terreno dañado justo junto a una [superficie artificial de carretera o camino u otra obstrucción identificada] ambas, serán consideradas una única condición anormal del campo al tomar alivio bajo la Regla 16.1."

Regla Local Modelo F-3.3

Para áreas de plantas decorativas como parterres de flores rodeadas por una obstrucción inamovible, como un camino de coches de golf:

"Donde un [describir el área, como las áreas de plantas decorativas] está rodeada por una carretera con superficie artificial o camino (incluyendo todo lo que está en crecimiento dentro de esa área), son consideradas una única condición anormal del campo al tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1."

F-4

Daño Extenso Debido a las Fuertes Lluvias y al Tráfico

Propósito. Cuando las fuertes lluvias han provocado muchas áreas de daños inusuales en el campo (como surcos profundos causados por los vehículos o huellas profundas causadas por los espectadores), y no es viable definirlas con estacas o líneas, el Comité tiene autoridad para declarar dicho daño inusual como terreno en reparación.

Regla Local Modelo F-4

"El terreno en reparación puede incluir áreas de daños inusuales, incluyendo áreas donde espectadores u otro tráfico se han combinado con condiciones de humedad para alterar materialmente la superficie del terreno, pero solo cuando son declaradas así por un árbitro autorizado o un miembro del Comité.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-5

Obstrucciones Inamovibles Cercanas a los Greenes

Propósito. Cuando una bola reposa en cualquier otro lugar que no sea el green, una obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador no es, en sí misma, interferencia bajo la Regla 16.1. El alivio sin penalización normalmente no está permitido.

Pero si los alrededores de los greenes o antegreenes están cortados lo suficientemente cortos como para que puttear desde fuera del green sea una opción frecuente al realizar un golpe, las obstrucciones inamovibles que están cercanas al green pueden interferir con dichos golpes.

En ese caso, el Comité puede optar por dar una opción de alivio adicional bajo la Regla 16.1 cuando la bola de un jugador se encuentra en el área general y una obstrucción inamovible cercana a green está en la línea de juego del jugador.

El Comité puede limitar tal alivio a ciertas situaciones, como por ejemplo solo para algunos hoyos u obstrucciones particulares, o solo cuando la bola y la obstrucción están en una parte del área general

cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

Regla Local Modelo F-5.1

"El alivio por la interferencia causada por una obstrucción inamovible se puede tomar de acuerdo con la Regla 16.1.

El jugador tiene una opción adicional para tomar alivio cuando tales obstrucciones inamovibles están en o cercanas al green y en la línea de juego:

Bola en Área General: El jugador puede tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1b si una obstrucción inamovible está:

- En la línea de juego, y está:
  - En o dentro de dos palos de longitud del green, y
  - Dentro de dos palos de longitud de la bola.

Pero debe tomarse alivio total, esto incluye tanto la interferencia física como la interferencia en la línea de juego.

Excepción - No Hay Alivio Si la Línea de Juego Es Claramente Irrazonable. No hay alivio bajo esta Regla Local si el jugador elige una línea de juego que es claramente irrazonable.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo F-5.2

Se aplica la Regla Local Modelo F-5.1 pero con la siguiente adición al segundo párrafo:

"Esta Regla Local solo se aplica cuando tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor."

F-6

Prohibir el Alivio de una Condición Anormal del Campo Cuando Solo Existe Interferencia en el Stance

Propósito. Un Comité puede querer no conceder alivio por interferencia con el stance del jugador de ciertas condiciones, como los agujeros de animal, ya que la interferencia con el stance no afecta significativamente al golpe o si el alivio por interferencia con el stance podría significar tomar alivio repetidamente de condiciones similares cercanas.

Regla Local Modelo F-6

"La Regla 16.1a(1) se modifica de la siguiente manera:

No está autorizado el alivio si [insertar la condición de la cual se restringe el alivio] solo interfiere con el stance del jugador.".

F-7

Alivio de Juntas de Tepes

Propósito. Una parte del campo que se ha reparado con tepes de césped, a menudo, se marca como terreno en reparación hasta que este lo suficientemente firme o estable para el juego.

Pero cuando el área de césped ya no necesita ser marcada como terreno en reparación, aún puede el Comité optar por permitir el alivio cuando:

- Una bola reposa en una junta de tepe de césped (también conocidas como unión de juntas de césped).
- Una junta interfiere con el área de swing pretendido del jugador.

Cuando dichas juntas solo interfieren con el stance del jugador, no es necesario permitir el alivio.

Regla Local Modelo F-7

"Si la bola de un jugador está o toca una junta de tepe de césped, o una junta interfiere con el área del swing pretendido del jugador:

(a) Bola en Área General .El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b.

(b) Bola en Green .El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si la junta solo interfiere con el stance del jugador..

Todas las juntas dentro del área de tepes de césped se consideran la misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia de cualquier junta después de dropar la bola, el jugador debe proceder como se requiere en la Regla 14.3c(2), incluso cuando la bola todavía está dentro de un palo de longitud del punto de referencia.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-8

Alivio por Grietas en el Terreno

Propósito. En ciertas condiciones, partes del campo pueden sufrir debido a grietas en el terreno. El lie de una bola podría verse seriamente afectado si la bola va a reposar en una de esas grietas, pero el stance de un jugador puede no verse obstaculizado por la condición, en cuyo caso se recomienda una Regla Local que de alivio por el lie de la bola y el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-8

"Las grietas en el terreno [especificar las áreas del campo, como en partes del área general cortadas a la altura del fairway (calle) o menor] son terreno en reparación. El jugador puede tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1b.

[**Pero** no está permitido el alivio si la grieta solo interfiere con el stance del jugador.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-9

Alivio de Raíces de Árbol en o Cerca del Fairway (calle)

Propósito. En la situación inusual donde se encuentren al descubierto raíces de árbol en el fairway (calle), puede ser injusto prohibir al jugador tomar alivio de las raíces. El Comité puede optar por tratar tales raíces de árbol como terreno en reparación, del cual se permite el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b.

En algunas circunstancias en las que las raíces de los árboles al descubierto se encuentran cerca del fairway (calle), el Comité también puede optar por considerar esas raíces de árbol, dentro de una distancia específica del margen del fairway (por ejemplo, cuatro palos) como terreno en reparación, del cual se permite el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b.

Al hacerlo, el Comité puede optar por limitar el alivio por interferencia con el lie de la bola y el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-9

"Si la bola de un jugador reposa en el área general y existe interferencia por raíces de árbol al descubierto que están [especificar el área del campo, como en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor o en el rough dentro de la distancia de un cierto número de longitudes de palo del margen del área cortada a la altura del fairway o menor], las raíces de los árboles se consideran terreno en reparación. El jugador puede tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b.

[**Pero** no está permitido el alivio si las raíces de árbol solo interfieren con el stance del jugador.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-10

Daño por Animales

Propósito. Puede haber ocasiones en las que los animales causen daños en el campo y que están tan extendidos que no es práctico marcar todas las áreas dañadas como terreno en reparación. Además, algunos tipos de daños de animal pueden no estar cubiertos por la Regla 16.1.

Esta Regla Local Modelo muestra la forma en que el Comité puede optar por abordar estas cuestiones.

Si los animales, incluidos los insectos, crean daños en un campo, el Comité puede optar por tratar dichos daños como terreno en reparación del cual se permite el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1. Esto se hace definiendo las áreas o la condición en lugar de intentar marcar todas las áreas dañadas.

Un Comité puede optar por limitar el alivio solo por el daño que interfiere con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-10

"Las áreas dañadas en [especificar las áreas del campo, como el área general] por [tipo de animal] se consideran terreno en reparación, del cual se permite el alivio sin penalización de bajo la Regla 16.1b.

[**Pero** no hay alivio si el daño solo interfiere con el stance del jugador.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-11

Hormigueros

Propósito. Los hormigueros son impedimentos sueltos y pueden quitarse de acuerdo con la Regla 15.1. No son agujeros de animal de los cuales se permite el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1.

Pero hay situaciones en las que los hormigueros son difíciles o imposibles de quitar (como cuando son de gran tamaño, duros o de forma cónica). En ese caso, el Comité puede adoptar una Regla Local que le da al jugador la opción de considerar tales hormigueros terreno en reparación.

No es necesario adoptar una Regla Local para las hormigas rojas, ya que las hormigas rojas se consideran una condición de animal peligroso y el alivio sin penalización está disponible bajo la

Regla 16.2.

Regla Local Modelo F-11

"Los hormigueros "[describir los tipos de hormigueros] en el campo son, a elección del jugador, impedimentos sueltos, que pueden quitarse bajo la Regla 15.1, o terreno en reparación del cual se permite el alivio bajo la Regla 16.1.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-12

Excremento de Animal

Propósito. El excremento de un pájaro u otro animal es un impedimento suelto que puede quitarse de acuerdo con la Regla 15.1.

Pero si existe preocupación por el efecto de los excrementos en el desarrollo correcto del juego, el Comité puede dar a los jugadores la opción de considerar los excrementos como terreno en reparación, del cual se permite el alivio bajo la Regla 16.1.

Si al considerar los excrementos como terreno en reparación no se da necesariamente alivio total cuando una bola está en el green, un Comité también puede permitir que los jugadores utilicen una escobilla, una varilla flexible o un equipo de mantenimiento similar con objeto de quitar los excrementos de la línea de juego sin penalización, incluso si al hacerlo mejora la línea de juego u otras condiciones que afectan al golpe.

Regla Local Modelo F-12

"A elección del jugador, los excrementos de [especificar el excremento del que se daría alivio, por ejemplo: excremento de ganso, excremento de perro] puede considerarse como:

- Un impedimento suelto el cual puede quitarse de acuerdo con la Regla 15.1, o
- Terreno en reparación del cual se permite tomar alivio bajo la Regla 16.1.

[Si el excremento se encuentra en el green, el jugador también puede usar una escobilla, varilla flexible de green o un equipo de mantenimiento situado alrededor de los greenes para quitar el excremento de la línea de juego. Si al hacerlo mejora la línea de juego u otras condiciones que afectan al golpe, no hay penalización bajo la Regla 8.1a.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-13

Daño por Pezuña de Animal

Propósito. Las pezuñas de animales como los ciervos o alces pueden causar daños en el campo. Este daño puede ser reparado en el green (ver Regla 13.1), pero el alivio sin penalización no está disponible en ninguna otra parte del campo. Un Comité puede autorizar a que los jugadores se alivien de este daño como terreno en reparación, sin tener que marcar todas esas áreas.

Dado que el daño causado por los animales en el green puede repararse, el Comité puede declarar dicho daño terreno en reparación o puede permitir que los jugadores lo reparen.

Regla Local Modelo F-13

"El daño causado por las pezuñas de los animales es terreno en reparación, del cual se permite el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1.

[Pero en el green, no se aplica la Regla 16.1 ya que dicho daño puede repararse bajo la Regla 13.1.]

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-14

Acumulación de Impedimentos Sueltos

Propósito. En ciertas épocas del año, la acumulación de impedimentos sueltos, como hojas, semillas o bellotas, pueden dificultar que un jugador encuentre o juegue su bola. Un Comité puede optar por tratar esas acumulaciones de impedimentos sueltos en el área general o en un búnker como terreno en reparación, del cual se permite el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1.

Está Regla Local no puede ser implementada para las áreas de penalización, ya que el alivio por condiciones anormales del campo no está disponible en las áreas de penalización.

La Regla Local debería limitarse al hoyo(s) donde se produzcan problemas por tales impedimentos sueltos y debería dejar de estar implementada tan pronto como las condiciones lo permitan.

Regla Local Modelo F-14

"Durante el juego del [especificar el número de hoyo], cualquier terreno con acumulación temporal de [identificar los tipos de impedimentos sueltos] en el área general o en un búnker se considera terreno en reparación, del cual se permite el alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-15

Hongos en el Green

Propósito. Si los hongos que crecen en el green pueden interferir con el juego justo, el Comité puede considerarlos terreno en reparación, de manera que un jugador pueda tomar alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1d.

Regla Local Modelo F-15

"Los hongos que están en crecimiento en el green son terreno en reparación, del cual se permite el alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1d.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-16

Búnker Inundado de Agua Temporal

Propósito. Si un búnker o múltiples búnkers están inundados con agua temporal, el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1c puede no ser suficiente para permitir el juego justo, ya que los jugadores están limitados a tomar el máximo alivio disponible o tomar alivio fuera del búnker con un golpe de penalización. Un Comité puede optar por considerar ciertos búnkers como terreno en reparación en el área general, por lo que el alivio sin penalización está autorizado fuera del búnker.

El Comité solo debería implementar esta Regla Local para búnkers identificados específicamente y no está autorizado a redactar una Regla Local que disponga que en general todos los búnkers inundados de agua temporal son terreno en reparación. La razón de esto es que los búnkers pueden cambiar de estar completamente inundados a parcialmente inundados durante la vuelta, y sería inapropiado que algunos jugadores obtuvieran alivio sin penalización de un búnker considerado terreno en reparación en el área general, mientras que otros jugadores tienen que considerarlo como un búnker, ya que no está completamente inundado en el momento en que su bola está en él.

Regla Local Modelo F-16

"El búnker inundado con agua temporal en [insertar la situación del búnker, por ejemplo, a la izquierda del green del hoyo 5] es terreno en reparación en el área general. No se considera búnker durante la vuelta.

El jugador puede tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b.

Todos los otros búnkers en el campo, contengan agua temporal o no, siguen siendo búnkers a todos

los efectos de acuerdo con las Reglas.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-17

Todos los Caminos y Senderos Considerados Obstrucciones

Propósito. Donde los caminos o senderos que no tienen superficie artificial pueden interferir con el juego justo, el Comité puede optar considerar tales caminos como obstrucciones inamovibles, de las cuales se autoriza el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1.

Regla Local Modelo F-17

"Todos los caminos y senderos en el campo [o identificar los tipos o situaciones], incluso si no tienen superficie artificial, se consideran obstrucciones inamovibles, de las cuales se autoriza el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-18

Tratar los Objetos Movibles como Inamovibles

Propósito. El Comité puede optar por tratar ciertos objetos movibles en el campo, como todas las estacas (excepto las estacas de límite), papeleras y postes de dirección, como objetos inamovibles, para evitar que los jugadores los muevan.

Las implicaciones de esta Regla Local deberían ser consideradas concienzudamente con antelación por el Comité, ya que puede ocurrir que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover una obstrucción que se considera inamovible.

Regla Local Modelo F-18

"Todas las estacas [o identificar las obstrucciones movibles que deben considerarse inamovibles] en el campo se consideran obstrucciones inamovibles, de las cuales se permite el alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1. No está permitido tomar alivio bajo la Regla 15.2.

Penalización por Infracción de la Regla Local: Penalización General."

F-19

Surcos en los Bordes Cerca de los Greenes

Propósito. A veces se hacen surcos en los alrededores de los greenes o antegreenes para evitar que las hierbas se adentren en el green. Debido a que puede ser difícil jugar una bola desde tales surcos, un Comité puede optar por tratarlos como terreno en reparación, desde el cual se autoriza el alivio sin penalización bajo la Regla 16.1.

El alivio debería permitirse solo por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-19

"Los surcos en los alrededores de los greenes o antegreenes son terreno en reparación. Si la bola de un jugador reposa en un surco o lo toca, o un surco interfiere con el área del swing pretendido:

(a) Bola en Área General. El jugador puede tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b.

(b) Bola en (incluido tocando) el Green. El jugador puede tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si los surcos en los bordes solo interfieren con la línea de juego o con el stance del jugador.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-20

Canales de Drenaje de Hormigón

Propósito. A veces se encuentran canales estrechos de hormigón para el drenaje en los campos donde las inundaciones son frecuentes. Esto puede crear problemas para el juego porque:

- Estos canales son áreas de penalización como se define en las Reglas.
- Pero a menudo están situados al lado de los caminos de los coches de golf y parecen más obstrucciones inamovibles que áreas de penalización.

El Comité puede optar por considerar estos canales de drenaje como obstrucciones inamovibles en el área general en lugar de áreas de penalización.

Ver Regla Local Modelo B-4 para saber cuándo se puede definir un cauce de agua abierto parte del área general.

Regla Local Modelo F-20

"Los canales para el drenaje hechos de materiales artificiales y situados junto a los caminos de coches de golf se consideran obstrucciones inamovibles en el área general y son parte del camino de coches de golf. Un jugador puede tomar alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1b.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-21

Líneas o Puntos Pintados

Propósito. Si el Comité pinta líneas o puntos en el green o en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor (por ejemplo, para las marcas de distancia), puede considerar esas áreas condiciones anormales del campo, de las cuales el alivio sin penalización está permitido de acuerdo con la Regla 16.1.

Cuando dichas lineas o puntos pintados solamente interfieren con el stance del jugador, no es necesario permitir el alivio.

Por otro lado, el Comité puede optar por aclarar que no está permitido el alivio de tales líneas o puntos de pintura.

Regla Local Modelo F-21.1

Las "líneas o puntos pintados en el green o en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor se consideran terreno en reparación, desde el cual se permite el alivio de acuerdo con la Regla 16.1.

Pero no hay interferencia si las lineas o puntos pintados solo interfieren con el stance del jugador.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo F-21.2

"No está permitido el alivio de las líneas o puntos pintados [describir el área, por ejemplo, en áreas donde el césped no está cortado a la altura del fairway (calle) o menor].

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-22

Líneas y Cables Temporales

Propósito. A menudo se colocan en el campo líneas y cables temporales con objeto de proporcionar energía y comunicaciones durante una competición. Estos cables pueden estar en la superficie del terreno, por encima o por debajo del terreno. Dichas líneas y cables normalmente no están presentes en un campo de golf y no son parte del desafío de jugar el campo, por lo que el Comité puede optar por dar alivio adicional cuando interfieren con el juego.

Regla Local Modelo F-22

"Las líneas y cables temporales de energía y comunicaciones (y las alfombrillas que los cubren o los postes que los sostienen) son obstrucciones:

1. Si se pueden mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la obstrucción o el campo, son obstrucciones movibles y un jugador puede quitarlos sin penalización bajo la Regla 15.2.

2. De lo contrario, son obstrucciones inamovibles, de las cuales el jugador puede tomar alivio de la siguiente manera:

(a)Bola en Área General o en Búnker. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b.

(b)Bola en Área de Penalización. Se modifica la Regla 16.1b para permitir al jugador la opción adicional para obtener alivio sin penalización por interferencia de estas obstrucciones inamovibles en un área de penalización dropando una bola y jugándola desde este área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto más cercano de alivio total en el área de penalización.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - Debe estar en el área de penalización en la cual la bola quedó en reposo,
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Debe haber alivio total de toda interferencia por la obstrucción inamovible.

3. Si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea una línea elevada temporal o un cable, el jugador debe repetir el golpe jugando la bola original u otra bola desde el punto de reposo donde se realizó ese golpe (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el golpe pero lo hace desde un lugar equivocado, incurre en la **penalización general** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el golpe, incurre en la **penalización general** y el golpe cuenta, pero el jugador no ha jugado desde lugar equivocado.

4. Las zanjas de líneas o cables temporales cubiertas de hierba en el área general son terreno en reparación, aunque no estén marcadas. El jugador puede tomar alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1.

Pero hay dos excepciones:

- **Excepción 1 - Bola que Golpea un Cable Elevado que Se Eleva desde el Terreno**: Si una bola golpea una sección de cable elevado que se eleva desde el terreno, el golpe cuenta, y la bola debe jugarse como reposa.
- **Excepción 2 - Bola que Golpea los Cables de Sujeción de una Obstrucción Temporal Inamovible**: Los cables de sujeción de una obstrucción temporal inamovible (OTI) son parte de la OTI y no están cubiertos por esta Regla Local, a menos que el Comité establezcan que los cables de sujeción deben ser considerados líneas o cables temporales elevados de acuerdo esta Regla Local.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-23

Obstrucciones Temporales Inamovibles

Propósito. Cuando se colocan obstrucciones temporalmente en el campo o cerca del mismo, el Comité debería especificar si son obstrucciones movibles (ver Regla 15.2), obstrucciones inamovibles (ver Regla 16.1) u obstrucciones temporales inamovibles ("OTIs").

Las OTIs (tales como una tribuna de público o una carpa) normalmente no están presentes y no se consideran parte del desafío de jugar el campo. Debido a su naturaleza temporal, esta Regla Local proporciona una opción de alivio adicional que no está permitida para las obstrucciones inamovibles, aunque el jugador aún puede elegir tratar la OTI como si fuera una obstrucción inamovible y usar los procedimientos de alivio contemplados en la Regla 16.

El alivio adicional provisto por esta Regla Local incluye la posibilidad de que un jugador tome alivio cuando la OTI se encuentra en la línea recta entre su bola y el hoyo (conocido como "alivio por línea de visión") moviéndose lateralmente, y manteniendo la misma distancia al hoyo, de modo que la OTI no se encuentre entre la bola del jugador y el hoyo (también conocido como moverse a lo largo del "arco equidistante").

Cuando un jugador toma alivio de una OTI, ya sea de acuerdo con esta Regla Local o bajo los procedimientos de alivio contenidos en la Regla 16, el jugador tiene garantizado el alivio total por la interferencia física. Pero, solo cuando se toma alivio usando la opción de alivio adicional bajo esta

Regla Local, se garantizará normalmente al jugador el alivio total de la interferencia en la línea de visión de la OTI.

Regla Local Modelo F-23

"**Definición de OTI**: Una obstrucción temporal inamovible (OTI) es una estructura que se coloca temporalmente en o junto al campo, por lo general para una competición en particular, y está fija o no cumple con la definición de obstrucción movible.

Ejemplos de OTIs son carpas, marcadores, tribunas, torres de televisión y aseos.

Las OTIs incluyen cualquier cable de sujeción conectado a las mismas, excepto cuando el Comité establece que los cables de sujeción deben considerarse obstrucciones inamovibles o como líneas o cables temporales elevados usando la Regla Local Modelo F-22.

El borde más externo de la OTI se usa para determinar si una bola está debajo del OTI o si la OTI est en la línea de visión del jugador entre la bola y el hoyo.

Se pueden usar líneas o estacas para definir los bordes de una OTI o para unir múltiples OTIs en una única OTI más grande.

Una OTI es diferente de una obstrucción inamovible y esta Regla Local proporciona alivio adicional de la interferencia de una OTI. Esto significa que el jugador puede elegir tomar alivio ya sea usando:

- El procedimiento para tomar alivio de una condición anormal del campo contenido en la Regla 16.1, como si la OTI fuera una obstrucción inamovible (este alivio también está disponible cuando la bola se encuentra en un área de penalización o cuando la OTI está fuera de límites), o
- La opción de alivio adicional disponible bajo esta Regla Local.

a. Cuándo el Alivio Está Permitido

El alivio de una OTI está permitido normalmente cuando hay interferencia física o interferencia en la línea de visión por la OTI.

Interferencia de acuerdo esta Regla Local significa que el jugador tiene:

- Interferencia física,
- Interferencia en la línea de visión, o
- Ambas interferencias física y en la línea de visión.

(1) Significado de Interferencia Física por Obstrucción Temporal Inamovible. La interferencia física existe cuando:

- La bola del jugador toca o reposa en o sobre una OTI, o

- La OTI interfiere con el área del stance pretendido o el área del swing pretendido del jugador.

(2) Significado de Interferencia en la Línea de Visión por Obstrucción Temporal Inamovible. La interferencia en la línea de visión existe cuando:

- La bola del jugador toca, reposa en, sobre o bajo una OTI, o
- La OTI está en la línea de visión del jugador al hoyo (es decir, la OTI está situada en la línea recta entre la bola y el hoyo), o
- La bola se encuentra dentro de la longitud de un palo, medido sobre un arco equidistante desde el hoyo, de un punto donde la TIO estaría en la línea de visión directa del jugador al hoyo (esta área de longitud un palo de anchura se conoce comúnmente como el "corredor").

(3) Cuándo el Alivio No Está Disponible a Pesar de Tener Interferencia. Si la bola toca o está en o sobre la OTI, el alivio está siempre disponible.

Pero cuando la bola ni toca, ni está en o sobre la OTI, **no** hay alivio de acuerdo a esta Regla Local si es de aplicación alguna de las siguientes consideraciones:

- Ya sea por interferencia física o interferencia en la línea de visión:
  - No hay alivio cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable, debido a algo de lo que el jugador no puede aliviarse sin penalización (como cuando el jugador no puede realizar un golpe debido a donde reposa la bola en un arbusto fuera de la OTI), y
  - No hay alivio cuando existe interferencia solo porque el jugador elije un palo, un tipo de stance o swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias; y
- Por interferencia en la línea de visión:
  - No hay alivio cuando es claramente irrazonable para un jugador jugar la bola lo suficientemente lejos como para que la bola alcance la TIO, y
  - No hay alivio cuando el jugador no puede demostrar que hay un golpe que podría razonablemente realizar que (a) tendría la OTI (incluyendo el corredor) en la línea de juego de ese golpe, y (b) daría lugar a que la bola terminase en una línea directa al hoyo.

b. Alivio por Interferencia de una Bola en el Área General

Si la bola del jugador está en el área general y hay interferencia por una OTI (incluyendo una OTI situada fuera de límites), el jugador puede tomar alivio sin penalización dropando la bola original u otra bola y jugándola desde este área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto más cercano de alivio total donde no exista ni interferencia física ni interferencia en la línea de visión.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Todo el área dentro de la longitud de un palo desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - Debe estar en el área general,
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Debe existir alivio total de la interferencia física y de la interferencia en la línea de visión por la OTI.

Si el jugador tiene interferencia física de la OTI, en lugar de usar este procedimiento de alivio, puede optar por tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una condición anormal de campo contenido en la Regla 16.1, considerando la OTI una obstrucción inamovible. El procedimiento de alivio bajo la Regla 16.1 también está disponible cuando la bola está en un área de penalización o cuando la OTI está fuera de límites. Ver la Cláusula f de esta Regla Local para saber cómo puede proceder el jugador bajo otras Reglas de alivio.

c. Alivio por Interferencia para una Bola en Búnker o Área de Penalización.

Si la bola del jugador reposa en un búnker o en un área de penalización y existe interferencia de una OTI (incluido una OTI situada fuera de límites), el jugador puede tomar alivio sin penalización o con penalización:

(1)Alivio sin Penalización: Jugar desde el Búnker o desde el Área de Penalización. El jugador puede tomar alivio sin penalización de acuerdo con lo dispuesto en la Cláusula b, **excepto que** el punto más cercano de alivio total donde ya no existe interferencia, y el área de alivio deben estar en ese búnker o área de penalización.

Si no hubiera tal punto en ese búnker o área de penalización, donde ya no existe la interferencia, el jugador aún puede tomar este alivio como se indicó anteriormente usando el punto de máximo alivio disponible en el búnker o en el área de penalización, como el punto de referencia.

(2) Alivio con Penalización: Jugar desde Fuera del Búnker o desde Fuera del Área de Penalización. Con **un golpe de penalización**, el jugador puede dropar la bola original u otra bola, y jugarla desde esta área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto más cercano de alivio total no más cerca del hoyo, donde no exista ni la interferencia física ni la interferencia en la línea de visión y que esté fuera de ese búnker o área de penalización.

- Tamaño del Área de Alivio desde el Punto de Referencia: Todo el área dentro de la longitud de un palo desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - Cualquier área del campo que no sea en ese búnker o área de penalización o en el green,
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como la interferencia en la línea de visión por la OTI.

Si el jugador tiene interferencia física de la OTI, en lugar de usar este procedimiento de alivio, puede optar por aliviarse usando el procedimiento para tomar alivio de una condición anormal de campo contenido en la Regla 16.1c, considerando la OTI una obstrucción inamovible.

El procedimiento de alivio bajo la Regla 16.1b también está disponible cuando la OTI está fuera de límites o la bola reposa en un área de penalización. Si una bola se encuentra en un área de penalización, el punto de referencia y el área de alivio deben estar en esa área de penalización.

Ver la Cláusula f de esta Regla Local para saber cómo puede proceder el jugador bajo otras Reglas de alivio.

d. Alivio Cuando la Bola en la OTI No Se Ha Encontrado

Si la bola del jugador no ha sido encontrada, pero es conocido o virtualmente cierto que quedó en reposo en una OTI:

- El jugador puede tomar alivio de acuerdo esta Regla Local usando el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de la OTI en el campo, como el punto de reposo de la bola a efectos de determinar el punto más cercano de alivio total.
- Una vez que el jugador ha puesto otra bola en juego para aliviarse de esta manera:
  - La bola original ya no está en juego y no debe jugarse.
  - Esto es cierto incluso si la bola original es encontrada en el campo antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no es conocido o virtualmente cierto que la bola quedó en reposo en la OTI, el jugador debe jugar tomando alivio con penalización por golpe y distancia (ver Regla 18.2).

e. Autoridad del Comité para Modificar los Procedimientos de Alivio de una OTI

Cuando se adopta esta Regla Local, el Comité puede modificar los procedimientos de alivio de las Cláusulas b y c de una o ambas de las siguientes maneras:

(1)Uso Opcional u Obligatorio de Zonas de Dropaje. El Comité puede permitir o requerir que un jugador utilice una zona de dropaje como el área de alivio para tomar alivio bajo esta Regla Local. Al hacerlo, el Comité puede establecer la zona de dropaje para tomar alivio solo de la interferencia física o solo de la interferencia en la línea de visión o puede ser utilizada para tomar alivio de ambos tipos de interferencia.

(2)Opción de Alivio a "Ambos Lados". El Comité puede permitir al jugador la opción de tomar alivio en el otro lado de una OTI, además de las opciones de alivio permitidas bajo las Cláusulas b y c de esta Regla Local. **Sin embargo**, la opción de tomar alivio en ambos lados no se aplica cuando se utilizan los procedimientos de la Regla 16.1.

f. El Jugador Puede Proceder Bajo Otras Reglas de Alivio

(1)Tomar Alivio Usando los Procedimientos de la Regla 16.1 o de esta Regla Local. Si un jugador tiene interferencia física de la OTI como se define en la Cláusula a, el jugador puede:

- Elegir usar los procedimientos de alivio contenidos en la Regla 16.1 o
- Usar esta Regla Local.

Pero el jugador no puede tomar alivio bajo una de estas opciones y seguidamente tomar alivio bajo la otra.

Si el jugador opta por usar el procedimiento para tomar alivio de una condición anormal del campo contenido en la Regla 16.1, debe tratar la OTI como una obstrucción inamovible y tomar alivio de acuerdo a donde reposa la bola:

- En el área generalusando los procedimientos de la Regla 16.1b.
- En un búnkerusando los procedimientos de la Regla 16.1c.
- En un área de penalizaciónusando los procedimientos de la Regla 16.1c como si la bola reposara en un búnker.
- En el greenusando los procedimientos de la Regla 16.1d.

(2)Tomar Alivio bajo la Regla 17, 18 o 19. Esta Regla Local no impide que el jugador tome alivio de acuerdo con la Regla 17, 18 o 19 en lugar de tomar alivio de la OTI bajo esta Regla Local.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-24

Alivio Sin Penalización de Obstrucción Inamovible en Área de Penalización

Propósito. Cuando la bola de un jugador se encuentra en un área de penalización y el jugador tiene interferencia de una obstrucción inamovible, no está disponible el alivio sin penalización (ver Regla 16.1a(2)). Sin embargo, puede haber situaciones en las que un Comité desee conceder alivio sin penalización dentro del área de penalización de ciertas obstrucciones.

Cuando se utiliza esta Regla Local, el Comité debería especificar a qué obstrucción inamovible se aplica (en lugar de permitir el alivio sin penalización de todas las obstrucciones inamovibles) y en qué hoyo se aplica si no se aplica en todos los hoyos.

Regla Local Modelo F-24

El alivio por la interferencia de [especificar qué obstrucciones inamovibles] situadas en el área de penalización en [especificar el número del hoyo] esta autorizado bajo la Regla 16.1b, con las siguientes modificaciones.

- Punto de Referencia: El punto más cercano de alivio total debe estar en el área de penalización.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, pero con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - Debe estar en el área de penalización en la cual la bola quedó en reposo,
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Debe haber alivio total de toda interferencia por la obstrucción inamovible.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-25

El Punto Más Cercano de Alivio Total debe Determinarse Sin Cruzar por Encima, a Través o por Debajo de la Condición Anormal del Campo

Propósito. Hay ocasiones en las que un jugador puede tener interferencia de una condición anormal del campo, como una valla o muro estrecho, y su punto más cercano de alivio total puede estar al otro lado de la condición anormal del campo, lo que puede tener un impacto significativo e indeseable en el resultado del alivio.

Aunque el jugador está autorizado a medir la longitud del palo a través de objetos, el Comité puede requerir a que el punto más cercano de alivio total se determine sin cruzar por encima, a través o por debajo de la condición anormal del campo.

El Comité también puede desear utilizar esta Regla Local Modelo para evitar que los jugadores puedan medir a través de un objeto.

Regla Local Modelo F-25.1

"Al tomar alivio bajo la Regla 16.1, el punto más cercano de alivio total debe determinarse sin cruzar por encima, a través o por debajo del [especificar la condición anormal del campo y el número del hoyo].

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

Regla Local Modelo F-25.2

"Al tomar alivio de [especificar la condición anormal del campo y el número del hoyo], el área de alivio debe estar en el mismo lado de la condición anormal del campo que el punto de referencia.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

F-26

Puertas en Vallas y Muros de Límites

Propósito. Si un Comité quiere prohibir a los jugadores que se alivien de las puertas cerradas en las vallas o muros de límites (por ejemplo, cuando se trata de la entrada a una propiedad privada), puede considerar que dicha puerta forma parte del objeto de límites cuando está cerrada.

Las implicaciones de esta Regla Local deberían ser consideradas concienzudamente con antelación por el Comité, ya que puede ocurrir que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover la puerta.

Regla Local Modelo F-26

"Todas las puertas cerradas que están unidas a muros y vallas de límites forman parte del objeto de límites. No está autorizado el alivio de dicha puerta bajo las Reglas 15.2 o 16.1.

Sin embargo, una puerta abierta no se considera parte del objeto de límites y puede cerrarse o moverse a una posición diferente."

G

Restricciones al Uso de Equipamiento Específico

G-1

Lista de Cabezas de Drivers Conformes

Propósito. Para eliminar cualquier duda de que los drivers utilizados en una competición son conformes, un Comité puede optar por requerir a los jugadores que utilicen solo drivers cuyas cabezas hayan sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento. Una Lista de Cabezas de Drivers Conformes puede ser encontrada en RandA.org.

Esta Regla Local se recomienda adoptar solo en competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (es decir, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Incluso si esta Regla Local no está implementada, cualquier driver utilizado debe ser conforme con los requerimientos contenidos en las Reglas de Equipamiento.

Regla Local Modelo G-1

"Cualquier driver utilizado por el jugador para realizar un golpe debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que esté incluida en la Lista de Cabezas de Drivers Conformes emitida por el R&A.

Esta lista se actualiza regularmente y se encuentra en RandA.org.

Excepción - Cabezas de Driver anteriores a 1999: Un driver con una cabeza fabricada antes de 1999 está exento de esta Regla Local.

Penalización por Realizar un Golpe con un Palo Infringiendo esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización bajo esta Regla Local por llevar, pero no realizar un golpe con un driver que no está incluido en la Lista de Cabezas de Drivers Conformes."

G-2

Especificaciones sobre Estrías y Marcas

Propósito. A partir del 1 de enero de 2010, las Reglas de Equipamiento se revisaron para proporcionar nuevas especificaciones sobre las estrías y marcas para todos los palos excepto drivers y putters. Hasta que no se anuncie con cuatro años de antelación, los palos fabricados antes de 2010 no están obligados a cumplir con estas especificaciones.

Pero un Comité puede optar por implementar una Regla Local que requiera que los jugadores utilicen solo palos que cumplan con todas las especificaciones incluidas en las actuales Reglas de Equipamiento. Esta Regla Local se recomienda implementar solo en competiciones limitadas a

jugadores de alto nivel (es decir, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Se puede encontrar una Base de Datos de Equipamiento en RandA.org para ayudar a encontrar qué palos pueden ser utilizados.

Regla Local Modelo G-2

"Al realizar un golpe, el jugador debe utilizar palos que cumplan con las especificaciones sobre estrías y marcas contenidas en las Reglas de Equipamiento que entraron en vigor el 1 de enero de 2010.

Una Base de Datos de Equipamiento, conteniendo las maderas de calle, híbridos, hierros y wedges que han sido verificados como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento actuales se puede encontrar en RandA.org.

Penalización por Realizar un Golpe con un Palo Infringiendo esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización de acuerdo a esta Regla Local por llevar, pero no realizar un golpe con un palo que no es conforme con estas especificaciones de estrías y marcas."

G-3

Lista de Bolas de Golf Conformes

Propósito. Para eliminar cualquier duda de que las bolas utilizadas en una competición son conformes, un Comité puede optar por requerir a los jugadores que utilicen solo bolas que hayan sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento.

Una Lista de Bolas de Golf Conformes, actualizada mensualmente, se puede encontrar en RandA.org.

Incluso si esta Regla Local no está implementada, cualquier bola utilizada debe ser conforme con los requerimientos contenidos en las Reglas de Equipamiento.

Regla Local Modelo G-3

"Cualquier bola utilizada para realizar un golpedebe estar en la Lista de Bolas de Golf Conformes emitida por el R&A.

Esta lista se actualiza regularmente y se encuentra en RandA.org.

Si una bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Conformes es dropada, repuesta o colocada pero aún no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error, sin penalización, bajo la Regla 14.5.

Penalización por Realizar un Golpe con una Bola No Incluida en la Lista de Bolas de Golf Conformes en Vigor Infringiendo Esta Regla Local: Descalificación."

G-4

Regla de Un Único Tipo de Bola

Propósito. Para evitar que un jugador utilice bolas con diferentes características de juego, dependiendo de la naturaleza del hoyo o del golpe a realizar durante una vuelta, el Comité puede optar por exigir que un jugador utilice un único tipo de bola que se encuentre en la Lista de Bolas de Golf Conformes.

Cada mención individual en la Lista de Bolas de Golf Conformes se considera una bola diferente. Las bolas de golf de diferentes colores con marcas idénticas se consideran bolas diferentes.

Esta Regla Local se recomienda implementar solo en competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (es decir, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Regla Local Modelo G-4

"Durante una vuelta, cada bola, con la cual el jugador realiza un golpe, debe ser de la misma marca y modelo que la que se encuentra en la Lista de Bolas de Golf Conformes en vigor.

Si una bola de una marca y/o modelo diferente es dropada, repuesta o colocada pero aún no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error, sin penalización de acuerdo con la Regla 14.5. Al corregir el error, el jugador debe usar una bola de la misma marca y modelo que la utilizada al comienzo de la vuelta.

Si un jugador descubre que ha jugado con una bola que infringe esta Regla Local, deberá volver a utilizar una bola de la misma marca y modelo que la utilizada al comienzo de la vuelta cuando juegue desde la siguiente área de salida; en caso contrario, el jugador estará **descalificado**.

Si el descubrimiento ocurre durante el juego de un hoyo, el jugador puede completar el juego de ese hoyo con la bola jugada que infringe la Regla Local o puede colocar una bola de la marca y modelo correctos en el punto donde la bola que infringe la Regla Local fue levantada.

Penalización por Realizar un Golpe a una Bola que Infringe la Regla Local: El jugador incurre en **un golpe de penalización** por cada hoyo durante el cual infringe esta Regla Local".

G-5

Prohibir el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia

Propósito. Aunque la Regla 4.3 autoriza a los jugadores a usar equipamiento para medir la distancia (sujeto a ciertos requisitos), un Comité puede optar por prohibir el uso de cualquier dispositivo electrónico medidor de distancias.

Regla Local Modelo G-5

"La Regla 4.3a(1) se modifica de la siguiente manera:

Durante una vuelta, un jugador no debe obtener información de distancia utilizando un dispositivo electrónico medidor de distancias.

Penalización por Infracción de la Regla Local - ver Penalización Contenida en la Regla 4.3."

G-6

Prohibir el Uso de Transporte Motorizado

Propósito. Un Comité puede optar por prohibir a los jugadores el uso de cualquier tipo de transporte motorizado, como un coche de golf durante una vuelta. Esto es apropiado cuando el Comité considera que caminar es una parte integral del juego en la competición, o cuando cree que el uso del transporte motorizado sería inseguro o podría dañar el campo.

Al adoptar esta Regla Local, el Comité puede permitir el transporte motorizado de manera restringida, como transportar a los jugadores de un hoyo a otro cuando esos hoyos están muy separados, o permitir que los miembros del Comité transporten a un jugador cuando juegue, o haya jugado de nuevo bajo penalización por golpe y distancia.

Si un jugador acepta ser transportado sin permiso del Comité, el Comité puede no aplicar la penalización, si hubiera autorizado al jugador a ser trasportado en esa situación, caso de que este lo hubiera solicitado. Por ejemplo, si un jugador que había perdido una bola y que necesitaba regresar al área de salida aceptó el transporte de un voluntario, cuando no había ningún miembro del Comité disponible, el Comité podría no aplicar la penalización si los miembros del Comité hubieran accedido a transportar al jugador en el caso de que este lo hubiera solicitado.

Pero, cuando la Regla Local no permite el transporte motorizado, es un principio de la Regla Local que los jugadores deberían andar todo el campo, por lo que no se debería conceder autorización a transportar un jugador hacia adelante, cuando no haya andado ya esa distancia. Por ejemplo, si un jugador se detiene a comprar un refrigerio después de jugar su golpe de salida, y luego acepta que un voluntario lo transporte hacia adelante a la posición de su bola, la penalización bajo la Regla Local no debe dejar de aplicarse.

Regla Local Modelo G-6

"Durante una vuelta, un jugador o un caddie no deben ser transportados en ninguna forma de transporte motorizado **excepto** si está autorizado o es aprobado posteriormente por el Comité.

[Un jugador que va a jugar, o ha jugado, bajo penalización por golpe y distancia siempre está autorizado a ser transportado en un transporte motorizado.]

[Los jugadores y caddies pueden utilizar el transporte disponible entre los hoyos [identificar el número del hoyo] e [identificar el número del hoyo].]

Penalización por Infracción de la Regla Local:El jugador incurre en **penalización general** por cada hoyo durante el cual infringe esta Regla Local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente."

G-7

Prohibir el Uso de Cierto Tipo de Zapatos

Propósito. Para proteger al campo de daños, el Comité puede prohibir el uso de zapatos con metal o con los tradicionalmente llamados clavos.

El Comité también puede prohibir el uso de zapatos con otras características que puedan causar daños no deseados.

Regla Local Modelo G-7

"La Regla 4.3a se modifica de la siguiente manera:

Durante una vuelta, un jugador no debe realizar un golpe mientras usa zapatos con:

- Clavos tradicionales, es decir, clavos con una o varias puntas diseñados para penetrar profundamente en la superficie del terreno (independientemente de si están hechos de metal, cerámica, plástico u otros materiales); o
- Clavos de cualquier diseño que estén totalmente o parcialmente hechos de metal, si dicho metal puede entrar en contacto con el campo.

Penalización por Infracción de la Regla Local - ver Penalización Contenida en la Regla 4.3."

G-8

Prohibir o Restringir el Uso de Dispositivos de Audio y Video

Propósito. La Regla 4.3a(4) autoriza a un jugador a usar equipamiento para escuchar audios o ver videos de asuntos no relacionados con la competición en juego. Pero el Comité puede adoptar una Regla Local que prohíba el uso de dispositivos de audio y video durante una vuelta.

Regla Local Modelo G-8

"La Regla 4.3a(4)se modifica de la siguiente manera: Durante una vuelta, un jugador no debe escuchar, ni visualizar, contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo personal de audio o video.

Penalización por Infracción de la Regla Local - ver Penalización Contenida en la Regla 4.3."

G-9

Sustituir un Palo Que Está Roto o Dañado Considerablemente

Propósito. La Regla 4.1a(2) permite a un jugador reparar o sustituir un palo dañado durante la vuelta, excepto en casos de abuso. Pero un Comité puede adoptar una Regla Local para restringir la sustitución de un palo a los casos en los que el palo esté roto o dañado considerablemente, lo que no incluye un palo que está agrietado.

Regla Local Modelo G-9

"La Regla 4.1a(2)se modifica de la siguiente manera:

Se aplica la Regla 4.1a(2), excepto que un palo dañado por el jugador o su caddie durante la vuelta (incluso mientras el juego está detenido bajo la Regla 5.7a) solo puede ser sustituido si está "roto o dañado considerablemente."

A efectos de esta Regla Local:

Un palo está "roto o dañado considerablemente" cuando:

- La varilla se rompe en pedazos, se astilla o se dobla (pero no cuando la varilla está solo abollada),
- El área de impacto de la cara del palo está deformada (pero no cuando la cara del palo está solo arañada o agrietada),
- La cabeza del palo está deformada visiblemente y considerablemente deformada (pero no cuando la cabeza del palo solo está agrietada),
- La cabeza del palo está separada o suelta de la varilla, o
- La empuñadura esta suelta.

Excepción: La cara de un palo o la cabeza de un palo no está "rota o dañada considerablemente" cuando únicamente está agrietada.

Penalización por Infracción de la Regla Local - ver Regla 4.1b."

G-10

Prohibido Usar Palos de una Longitud Superior a 46 pulgadas (116.84 cm)

Propósito. Para limitar la longitud máxima permitida de los palos, un Comité puede optar por adoptar una Regla Local que restrinja la longitud máxima de los palos, que no sean putters, a 46 pulgadas (116.84 cm).

Se permite una tolerancia de medición de 0,20 pulgadas (0.508 cm) por encima de 46 pulgadas (116.84 cm).

Para una explicación de la medición de un palo, véase la figura 3 en la Parte 2.1c de las Reglas de Equipamiento.

Esta Regla Local se recomienda implementar solo en competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (es decir, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Para evitar dudas, cuando esta Regla Local Modelo esté en vigor, no se podrá aplicar la excepción de necesidad física que permite a un jugador utilizar palos de más de 46 pulgadas (116.84 cm).

Regla Local Modelo G-10

"Al realizar un golpe, el jugador no debe usar un palo, excepto el putter, que exceda de 46 pulgadas (116.84 cm) de longitud.

Penalización por Realizar un Golpe con un Palo Infringiendo esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización bajo esta Regla Local por llevar pero no realizar un golpe con un palo que no es conforme con estas especificaciones de longitud."

G-11

Restricción del Uso de Materiales de Lectura de Green

Propósito. La Regla 4.3, y en concreto la Aclaración 4.3a/1, establece limitaciones al tamaño y la escala de los materiales detallados de lectura de green. Sin embargo, para garantizar que los jugadores y caddies utilicen únicamente su vista y sensaciones para ayudarles a leer la línea de juego en el green, el Comité puede restringir aún más el uso de materiales para la lectura del green, requiriendo que los jugadores se limiten durante toda su vuelta, a utilizar únicamente el libro de distancias que ha sido aprobado para su uso en la competición.

Esta Regla Local está pensada solo para los niveles más altos de la competición de golf y, aun así, solo para las competiciones en las que es apropiado que el Comité lleve a cabo un proceso de aprobación de los libros de distancias.

Al adoptar esta Regla Local, el Comité es responsable de aprobar el libro de distancias que los jugadores pueden utilizar, y el libro de distancias aprobado debería contener diagramas de los greenes solamente con un mínimo de detalles (como pendientes significativas, niveles o falsos bordes que indican las secciones de los greenes).

Los jugadores y caddies pueden añadir notas escritas a mano al libro de distancias aprobado para ayudarles a leer la línea de juego en un green, siempre y cuando esas notas estén permitidas bajo esta

Regla Local.

Regla Local Modelo G-11

"La Regla 4.3a se modifica de la siguiente manera:

Durante una vuelta, el jugador puede usar solo el libro(s) de distancias aprobado por el Comité. Esta restricción también se aplica a cualquier otro mapa del campo, incluyendo la hoja de localización de los hoyos.

Se aplican restricciones adicionales a las notas escritas a mano y a cualquier otro material utilizado por el jugador que pueda ayudar a leer la línea de juego en el green:

- Las notas escritas a mano pueden ser añadidas a un libro de distancias aprobado, o a una hoja de localización de hoyos aprobada antes o durante la vuelta por el jugador o el caddie del jugador solamente y se limitan a la información recogida solo por el jugador o el caddie.
- Las notas escritas a mano pueden contener información obtenida solo a través de experiencias personales del jugador o del caddie del jugador desde el campo o viendo una transmisión televisada, pero se limitan a la información obtenida:
  - Mientras se observa una bola rodando o jugada (ya sea por el jugador, el caddie u otra persona) o
  - A través de las sensaciones u observaciones generales del jugador o caddie del green.

Estas restricciones adicionales sobre notas manuscritas u otros materiales no se aplican a dicha información cuando no puedan ayudar al jugador a leer la línea de juego en el green (como información manuscrita o impresa que contenga consideraciones sobre el swing o que contenga las distancias de vuelo de los palos del jugador).

Durante una vuelta, si un jugador utiliza:

- Un libro de distancias, otros mapas del campo o una hoja de localización de hoyos que no haya sido aprobada por el Comité,
- Un libro de distancias aprobado o una hoja de localización de hoyos aprobada que contenga una nota manuscrita o información obtenida de una manera no permitida, o
- Cualquier otro material que pueda ayudar a leer la línea de juego en el green (ya sea un green específico o greenes en general),

el jugador está infringiendo esta Regla Local.

"Utiliza" significa mirar:

- Cualquier página de un libro de distancias, otros mapas del campo o una hoja de localización de hoyos que no haya sido aprobada por el Comité,
- Cualquiera de los siguientes elementos cuando hacerlo podría ayudar al jugador o al caddie a leer la línea de juego en el green:
  - Una página de un libro de distancias aprobado o una hoja de localización de hoyos aprobada que contenga una nota manuscrita o información obtenida de una manera no permitida, o
  - Cualquier otro material.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización para la primera infracción: **Penalización General**
- Penalización por la segunda infracción: **Descalificación**."

Notas Adicionales: Existe un documento adicional donde se encuentra el texto de la Regla Local Modelo y unas notas adicionales, pulse aquí.

G-12

Prohibición del Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde Green

Propósito. La Aclaración 4.3a/1 limita el tamaño y la escala de los materiales de lectura del green y cualquier material similar en formato electrónico o digital que un jugador puede utilizar durante una vuelta, con objeto de ayudarle a la lectura de su linea de juego en green, ya que la habilidad de leer un green sigue siendo una parte esencial de la destreza del jugador al puttear. Pero un Comité puede optar por poner aún más énfasis en el juicio, las habilidades y las capacidades del jugador para leer su línea de juego en el green, prohibiendo el uso de cualquier material para tal fin.

Regla Local Modelo G-12

"La Regla 4.3a se modifica de la siguiente manera:

Durante una vuelta, un jugador no debe utilizar ningún material escrito, impreso, electrónico o digital para ayudarle a la lectura de su línea de juego para cualquier golpe que se realice desde el green.

Penalización por Infracción de esta Regla Local:

- Penalización para la primera infracción: **Penalización General**
- Penalización por la segunda infracción: **Descalificación**."

H

Definir Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores

H-1

Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones Sobre el Caddie

Propósito. Un Comité puede optar por modificar la Regla 10.3 para

- Prohibir el uso de caddies,
- Requerir a los jugadores a tener un caddie, o
- Limitar la elección del caddie por parte de un jugador (como exigir que el caddie sea un aficionado, no permitir a un padre, familiar u otro jugador en la competición, etc.).

Regla Local Modelo H-1.1

Si los caddies no están autorizados:

Un jugador no debe tener un caddie durante la vuelta.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- El jugador incurre en **penalización general** por cada hoyo durante el cual tiene un caddie.
- Si la infracción ocurre o continúa entre el juego de dos hoyos, el jugador incurre en **penalización general** en el hoyo siguiente."

Regla Local Modelo H-1.2

Si hay restricciones sobre quién puede tener el jugador como caddie:

Un jugador no debe tener [identificar el tipo prohibido de caddie por ejemplo, un padre o tutor] como su caddie durante la vuelta.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- El jugador incurre en **penalización general** por cada hoyo en el que sea ayudado por dicho caddie.
- Si la infracción ocurre o continúa entre el juego de dos hoyos, el jugador incurre en **penalización general** en el hoyo siguiente."

Regla Local Modelo H-1.3

Si un jugador está obligado a tener un caddie:

"Un jugador debe tener un caddie durante la vuelta.

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador incurre en **penalización general** por cada hoyo durante el cual no tiene un caddie."

H-2

Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos

Propósito. De acuerdo con la Regla 24.4a, en una competición por equipos, incluso cuando haya competiciones individuales y por equipos, el Comité puede permitir que cada equipo nombre a una o dos personas que puedan dar consejo a los miembros del equipo mientras juegan en el campo:

- Cualquier "consejero" debe estar identificado ante el Comité antes de dar consejo.
- El Comité puede limitar los tipos de consejo que esta persona puede dar (tal como no permitir que el consejero le indique la línea de juego cuando una bola está en el green).
- El Comité puede prohibir que un consejero camine por ciertas partes del campo (como por los greenes).
- No es habitual que un Comité permita dos consejeros por equipo, a menos que la naturaleza de la competición lo justifique, por ejemplo, en una competición donde no se permiten caddies o hay una gran número de jugadores en cada equipo.
- El Comité debería determinar la penalización apropiada para una infracción por parte de un consejero. Esta puede ser una penalización para un jugador específico, el cual fue ayudado de una manera prohibida o una penalización general para todo el equipo, por ejemplo, añadir dos golpes al resultado del equipo en una competición stroke play (juego por golpes).

Regla Local Modelo H-2

"Cada equipo puede nombrar [un/dos] consejero[s] a quienes los jugadores del equipo pueden pedir consejo y de quien pueden recibir consejo durante la vuelta. El equipo debe identificar cada consejero al Comité antes de que cualquier jugador en el equipo comience su vuelta.

[El equipo puede cambiar su consejero durante la vuelta, pero debe informar al Comité cuando lo hace.]

[El consejero no debe indicar la línea de juego [o caminar por el green] cuando la bola de un jugador del equipo está en el green].

Penalización por Infracción de la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 10.2.]"

H-3

Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo

Propósito. De acuerdo con la Regla 24.3, en una competición por equipos, el Comité puede establecer restricciones sobre quién puede actuar como capitán del equipo y sobre la conducta del capitán del equipo bajo la Regla 24.4a. Cuando se permiten consejeros (ver Regla Local Modelo H-2), el capitán del equipo también puede ser consejero.

Regla Local Modelo H-3

"El capitán del equipo debe ser [insertar las restricciones de elegibilidad, tal como un miembro del mismo club]."

H-4

Considerar al Consejero como Parte del Bando del Jugador

Propósito. El Comité puede disponer que el consejero tenga la misma condición que un miembro del equipo, con objeto de asegurar que las Reglas de Golf se apliquen a las acciones de esa persona (como por ejemplo que el jugador incurra en penalización bajo la Regla 9.4 si el consejero mueve la bola del jugador).

Regla Local Modelo H-4

"El consejero tiene la misma condición que un miembro del bando en relación con cada miembro de su equipo."

H-5

Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo

Propósito. De acuerdo con la Regla 24.4c, en stroke play (juego por golpes) donde el resultado del jugador en la vuelta cuenta solo como parte del resultado del equipo, el Comité puede adoptar una Regla Local que permita que los miembros del equipo que juegan en el mismo grupo se den consejo entre sí, incluso si no son compañeros.

Regla Local Modelo H-5

"La Regla 10.2 se modifica de la siguiente manera:

Cuando jugadores del mismo equipo juegan juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden darse consejo y pedirse consejo entre ellos durante la vuelta."

Definir Cuándo y Dónde Pueden Practicar los Jugadores

I-1

Practicar Antes de las Vueltas

Propósito. La Regla 5 cubre la práctica en el campo antes, durante y entre las vueltas de la competición:

- Match Play (Juego por Hoyos) (Regla 5.2a). Los jugadores en un match pueden practicar en el campo antes o entre vueltas, ya que generalmente tendrán la misma oportunidad de hacerlo, debido a que ambos juegan a la misma hora.
- Stroke Play (Juego por Golpes) (Regla 5.2b). Los jugadores no deben practicar en el campo antes de una vuelta el día de una competición, ya que no tienen la misma oportunidad de hacerlo, debido a que generalmente juegan en diferentes grupos a diferentes horas. Pero se les permite practicar el día de la competición después de que hayan finalizado el juego de la competición ese día.
- Match Play (juego por hoyos) y Stroke Play (juego por golpes) (Regla 5.5b). Después de completar un hoyo y antes de comenzar el siguiente, un jugador puede puttear o chipear en o cerca del green del hoyo que acaba de completar, el área de salida del siguiente hoyo o cualquier green de práctica.

Existen muchas consideraciones diferentes sobre si se debe permitir la práctica en el campo, tales como la equidad para los jugadores, la posible interferencia con la preparación del campo y las actividades de mantenimiento, la cantidad de tiempo disponible antes o entre vueltas, o cuando se recomienda a los jugadores a jugar en el campo fuera de la competición.

Por estas u otras razones, un Comité puede optar por adoptar una Regla Local que modifique estas disposiciones predeterminadas al permitir o prohibir dicha práctica por completo o al limitar cuándo, dónde o cómo puede tener lugar dicha práctica.

Regla Local Modelo I-1.1

"La Regla 5.2ase modifica de la siguiente manera:

Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas:

[O, si los jugadores están autorizados a practicar de forma limitada: Describir esas limitaciones y cuándo, dónde y cómo puede practicar un jugador en el campo.]

Penalización por Infracción de esta Regla Local:

Penalización para la primera infracción: **Penalización General** (aplicada al primer hoyo del jugador).

Penalización por la segunda infracción: **Descalificación**."

Regla Local Modelo I-1.2

"La Regla 5.2bse modifica de la siguiente manera:

Un jugador puede practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas."

[O, si los jugadores están autorizados a practicar de forma limitada: Describir esas limitaciones y cuándo, dónde y cómo puede practicar un jugador en el campo.]

[O, si los jugadores tienen prohibido practicar en el campo tanto antes como entre vueltas: "Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas."]

I-2

Prohibir Practicar En o Cerca del Green Anterior

Propósito. La Regla 5.5b permite a un jugador, entre el juego de dos hoyos, practicar con el putter o practicar los golpes de chip en o cerca del green del hoyo que acaba de completar. Pero si esto puede afectar al ritmo de juego, o por otras razones (como impedir que los jugadores practiquen el putt a las próximas posiciones de los hoyos), el Comité puede optar por prohibir dicha práctica. El Comité también puede prohibir a los jugadores puttear o chipear en o cerca de cualquier green de prácticas entre el juego de dos hoyos.

Regla Local Modelo I-2

"La Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera:

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

- Realizar cualquier golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de completar, o
- Probar la superficie de ese green frotando el green o haciendo rodar una bola.
- [Realizar cualquier golpe de práctica en o cerca de cualquier green de práctica.]

Penalización por Infracción de la Regla Local: Penalización General."

J

Procedimientos para Malas Condiciones Meteorológicas y Suspensiones del Juego

J-1

Métodos para la Suspensión y Reanudación del Juego

Propósito. La Regla 5.7b requiere que los jugadores interrumpan inmediatamente el juego si el Comité declara una suspensión inmediata del juego. El Comité debería utilizar un método inequívoco de comunicar la suspensión inmediata a los jugadores.

En general, se utilizan las siguientes señales, y se recomienda que todos los Comités utilicen estas señales siempre que sea posible:

Suspensión Inmediata: Un toque largo de sirena.
Suspensión Normal: Tres toques de sirena consecutivos.
Reanudar el Juego: Dos toques cortos de sirena.

Regla Local Modelo J-1

"Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa se señalizará mediante [insertar la señal a ser utilizada]. Todas las demás suspensiones serán señaladas por [insertar la señal a ser utilizada]. En cualquier caso, la reanudación del juego se señalizará mediante [insertar la señal a ser utilizada]. Ver Regla 5.7b."

J-2

Retirada de Agua Temporal

Propósito. Un Comité puede adoptar una Regla Local que clarifique qué acciones son consideradas apropiadas por parte de un miembro del Comité, una persona designada por el Comité (por ejemplo, un miembro del personal de mantenimiento) o los jugadores, para retirar el agua temporal en el green.

Regla Local Modelo J-2

"Si la bola de un jugador reposa en el green y existe interferencia por agua temporal en el green, el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1d, o
- Hacer que el agua temporal sea quitada de su línea de juego mediante un rodillo.
- [Hacer que el agua temporal sea quitada del green mediante un rodillo cuando una bola este adyacente al green en cualquier área del campo, pero solo cuando sea autorizado por el Comité.]

Dicha acción, de pasar un rodillo, debe hacerse a lo largo de la línea de juego y extenderse una distancia razonable más allá del hoyo (es decir, al menos una longitud de rodillo) y solo debe llevarse a cabo por [especificar quién puede llevar a cabo esta acción, por ejemplo el personal de mantenimiento]."

K

Políticas de Ritmo de Juego

Para fomentar y hacer cumplir el juego rápido, el Comité debería adoptar una Regla Local que establezca una Política de Ritmo de Juego. Las siguientes Reglas Locales Modelo proporcionan algunos ejemplos sobre cómo el Comité puede elegir abordar el tema del Ritmo de Juego. El Comité puede implementar otras Reglas Locales para adaptarse a los recursos disponibles, por lo que no se trata de una lista exhaustiva.

Otros ejemplos de políticas están disponibles en RandA.org.

K-1

Tiempo Máximo para Toda o Parte de la Vuelta

Propósito. En competiciones donde hay pocos o ningún árbitro en el campo, puede ser deseable que el Comité elabore una Regla Local sencilla, en la que establezca el tiempo límite que considere adecuado para que los jugadores completen la vuelta y/o un cierto número de hoyos. Estos tiempos límite variarán de acuerdo a la cantidad de jugadores en los grupos y la modalidad de juego. Si un grupo excede el tiempo límite establecido y está fuera de posición en el campo, cada jugador del grupo está sujeto a penalización.

Regla Local Modelo K-1

"Si un grupo termina la vuelta [o especificar el número de hoyos] con más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo que le precede y en más de [especificar el tiempo, por ejemplo, 3 horas y 45 minutos] del horario de salida [o especificar según lo requerido], todos los jugadores del grupo están sujetos a **un golpe de penalización** [o especificar lo que se desee]."

K-2

Política de Ritmo de Juego Hoyo a Hoyo y Golpe a Golpe

Propósito. En las competiciones donde hay un número adecuado de árbitros en el campo, el Comité puede poner en práctica una política de Ritmo de Juego que establezca un período de tiempo para cada hoyo, y a continuación, si los jugadores exceden ese tiempo, establecer un tiempo máximo para jugar cada golpe.

La Regla Local Modelo, que figura a continuación, es un ejemplo de una política para una competición stroke play (juego por golpes) donde a los jugadores se les tomarán tiempos individualmente cuando el grupo esté fuera de posición.

Una estructura de penalizaciones modificada, que puede utilizarse en una política de ritmo de juego se encuentra también contenida en la Regla Local Modelo K-3.

Opciones para Estar Fuera de Posición

Un grupo está fuera de posición cuando supera el tiempo asignado para los hoyos que se han jugado y no está en posición respecto al grupo que le precede. Al definir cuándo un grupo está fuera de posición, la política de ritmo de juego debería especificar cuándo se considera que el grupo está fuera de posición con referencia al grupo que le precede.

La política contemplada en la Regla Local Modelo K-2 define fuera de posición como cuando el grupo está a más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo que le precede. Otra posibilidad, es que la definición de fuera de posición este basada en la situación de un grupo en el campo en relación con el grupo que le precede, por ejemplo:

- Todos los jugadores del grupo anterior han jugado sus golpes desde el área de salida del siguiente hoyo antes de que el grupo haya llegado al lugar de salida de un par 3, o
- Un hoyo de par 4 o par 5 está vacío antes de que todos los jugadores del grupo hayan jugado sus golpes desde el área de salida.

Tiempo para Realizar un Golpe

Cuando se le está tomando tiempos a un grupo, cada jugador debe realizar su golpe dentro de un tiempo límite específico. El Comité puede requerir que todos los golpes se realicen en la misma cantidad de tiempo o puede adoptar la redacción opcional que se muestra a continuación para permitir un período adicional de tiempo para el primer jugador que juegue desde un área específica como por ejemplo el área de salida o el green.

Malos Tiempos en Competiciones Stroke Play (Juego por Golpes) de Varias Vueltas

En las competiciones stroke play de más de una vuelta, el Comité puede decidir acumular los malos tiempos a lo largo de toda la competición. Por ejemplo, si un jugador tiene un mal tiempo bajo la Regla Local durante la primera vuelta, el siguiente mal tiempo en una vuelta posterior sería el segundo mal tiempo y se aplicaría la penalización por un segundo mal tiempo.

No sería apropiado trasladar los malos tiempos de stroke play (juego por golpes) a match play (juego por hoyos) o de un match a otro match en una competición de match play.

Regla Local Modelo K-2

"Tiempo Máximo Permitido

El tiempo máximo permitido es el tiempo máximo considerado necesario por el Comité para que un grupo complete su vuelta. Esto se expresa en un formato de tiempo por hoyo y de tiempo acumulado

e incluye todo el tiempo asociado con el juego, por ejemplo, el tiempo para las decisiones y el tiempo empleado para caminar entre hoyos.

El tiempo máximo asignado para completar 18 hoyos en [insertar el nombre del campo] es [insertar el tiempo máximo, por ejemplo, 4 horas y 05 minutos]. El siguiente procedimiento se aplica solo si un grupo está "fuera de posición".

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo y cualquier otro grupo después de un hueco en la salida (gap en la salida) en comenzar se considerará "fuera de la posición" si, en cualquier momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente se considerará fuera de posición si está [especificar cuándo un grupo está fuera de posición con respecto al grupo que le precede (vea los ejemplos anteriores)] [y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados].

Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

1. Los árbitros controlarán el ritmo de juego y decidirán si a un grupo que está "fuera de la posición" se le debería tomar tiempos. Se evaluará si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, una decisión que ha necesitado mucho tiempo, una bola perdida, una bola injugable, etc. Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador del grupo estará sujeto a una toma de tiempos individual y el árbitro informará a cada jugador de que están "fuera de posición" y que se les está tomando tiempos. En circunstancias excepcionales, se les puede tomar tiempos a un jugador individual, o a dos jugadores de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

El tiempo máximo asignado por golpe es [especificar un tiempo límite como 40 segundos].[Se autorizan 10 segundos adicionales al primer jugador que juegue: a) un golpe de salida en un hoyo par 3; b) un golpe de aproximación a green; y c) un chip o putt.] La toma de tiempos se iniciara cuando un jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, es su turno de juego y puede jugar sin interferencia ni distracción. El tiempo utilizado para calcular la distancia y seleccionar un palo contará como el tiempo utilizado para el próximo golpe. En el green, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad de tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer la bola, reparar los daños que interfieren con la línea de juego, y quitar los impedimentos sueltos de la línea de juego. El tiempo utilizado en mirar la linea de juego desde más allá del hoyo y/o desde detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo golpe. Los tiempos se tomarán desde el momento que el árbitro considere que es el turno de juego del jugador, y que este puede jugar sin interferencia ni distracción. El tiempo cesa cuando un grupo vuelve a estar en posición y los jugadores serán
2. avisados en ese momento.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por el primer mal tiempo: Aviso verbal.
- Penalización por el segundo mal tiempo: **Un golpe de penalización**.
- Penalización por el tercer mal tiempo: **Penalización General** que se aplica añadida a la penalización por la segunda infracción.
- Penalización por el cuarto mal tiempo: **Descalificación**.

A un jugador se le contabilizará un mal tiempo, infringiendo esta Regla Local, solo cuando haya superado el tiempo máximo asignado por golpe mientras se le está tomando tiempos. Hasta que a un jugador se le haya sido informado de un mal tiempo, no podrá incurrir en otro mal tiempo.

Procedimiento Cuando un Grupo Está Nuevamente Fuera de Posición Durante la Misma Vuelta

Si un grupo está "fuera de posición" más de una vez durante una vuelta, el procedimiento anterior se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de las penalizaciones en la misma vuelta se acumularán hasta que se complete la vuelta."

Opciones Adicionales para Incluir en la Regla Local Modelo K-2

Las siguientes son opciones adicionales, que no se han incluido en la Regla Local Modelo K-2, pero pueden ser incorporadas por un Comité cuando sea necesario:

- La definición de fuera de posición puede modificarse para establecer que los jugadores deben recibir una advertencia oficial antes de que se les tome tiempo, por ejemplo para dar a los jugadores

al menos un hoyo para mejorar su posición.

- El procedimiento para cuando un grupo está fuera de posición puede modificarse, con objeto de que los jugadores dispongan de un tiempo razonable para calcular la distancia de su golpe, antes de que se ponga en marcha el reloj.
- El procedimiento cuando se vuelve a estar fuera de posición durante la misma vuelta puede modificarse para que los malos tiempos se mantengan al final de las vueltas stroke play (juego por golpes) de la competición.
- La política de ritmo de juego puede establecer que, en cualquier momento, si un árbitro observa que un jugador tarda más de un tiempo determinado en jugar un golpe (por ejemplo, 120 segundos), se le notificará del tiempo excesivo para el golpe y se le tomará tiempos, aunque el grupo esté en posición.

K-3

Estructura de las Penalizaciones por Ritmo de Juego Modificada

Propósito. Un Comité puede modificar la penalización por una infracción de cualquier política de Ritmo de Juego, de manera que la penalización por un primer mal tiempo sea de un golpe de penalización.

El Comité puede optar por aplicar la penalización general por un primer mal tiempo, en lugar de la penalización de un golpe.

Regla Local Modelo K-3

"La penalización contenida en la Regla Local Modelo K-2 se modifica de la siguiente manera:

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por el primer mal tiempo: **Un golpe de penalización**.
- Penalización por el segundo mal tiempo: **Penalización General** que se aplica añadida a la penalización por la primera infracción.
- Penalización por el tercer mal tiempo: **Descalificación**."

8L

Responsabilidades con la Tarjeta de Resultados

L-1

Modificación de la Penalización Bajo la Regla 3.3b(2) por Faltar Certificación del Jugador o Marcador

Propósito. La Regla 3.3b(2) penaliza con la descalificación cuando los resultados de los hoyos en la tarjeta de resultados no han sido certificados por el jugador, el marcador o por ambos.

Pero en situaciones en las que el Comité considere más apropiado modificar la penalización a la de dos golpes, puede optar por hacerlo.

Regla Local Modelo L-1

"La Regla 3.3b(2) se modifica de la siguiente manera:

Si un jugador entrega una tarjeta de resultados sin que los resultados estén certificados por el jugador, por el marcador o por ambos, el jugador incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización).**

La penalización se aplica al último hoyo de la vuelta del jugador."

L-2

Responsabilizar al Jugador del Hándicap en la Tarjeta de Resultados

Propósito. La Regla 3.3b(4) establece que no es necesario que el hándicap de un jugador este incluido en la tarjeta de resultados y que es responsabilidad del Comité calcular los golpes hándicap del jugador para la competición con el fin de calcular el resultado neto del jugador.

Pero en algunas circunstancias, puede ser difícil para el Comité calcular los hándicaps de los jugadores, por ejemplo, cuando el Comité no tiene un sistema informático que le ayude en la administración de la competición o cuando no tiene acceso a una base de datos con los hándicaps de los jugadores.

En tales situaciones, el Comité puede optar por modificar la Regla 3.3b(4) con objeto de requerir a los jugadores que incluyan su hándicap en la tarjeta de resultados. Dependiendo del sistema de hándicap que este en vigor, el Comité puede necesitar especificar qué hándicap debe incluirse en la tarjeta de resultados.

Regla Local Modelo L-2

"La Regla 3.3b(4)se modifica de la siguiente manera:

El jugador es responsable de incluir su hándicap [especificar qué hándicap debe mostrar, por ejemplo, hándicap, hándicap del campo, hándicap de juego] en la tarjeta de resultados.

Una vez que el Comité recibe la tarjeta de resultados del jugador al final de su vuelta, el Comité es responsable de:

- Sumar los resultados del jugador, y
- Aplicar los golpes hándicap del jugador para calcular el resultado neto del jugador.

Si el jugador entrega una tarjeta de resultados sin incluir el hándicap correcto:

- Hándicap en Tarjeta de Resultados Demasiado Alto o No Está Incluido el Hándicap. Si esto afecta al número de golpes que el jugador recibe, el jugador esta **descalificado** de la competición hándicap. Si no afecta, no hay penalización.
- Hándicap en Tarjeta de Resultados Demasiado Bajo. No hay penalización y el resultado neto del jugador se mantiene con el hándicap más bajo incluido."

M

Reglas Locales Modelo para Jugadores Discapacitados

M-1

Colocar la Bola para Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia en la Movilidad con Ruedas

Propósito. El uso de algunos dispositivos de asistencia a la movilidad con ruedas, crea una situación en la que el stance del jugador (según el lugar donde se encuentra inicialmente el dispositivo) no puede adoptarse de manera rápida y segura en relación al lugar donde la bola quedó en reposo.

Esta Regla Local puede ser adoptada por el Comité para ayudar a que un jugador que usa un dispositivo de movilidad con ruedas, no tenga que posicionar el dispositivo varias veces para lograr adoptar la posición deseada.

Esta Regla Local puede ser adoptada en cualquier área del campo, incluyendo el green, el área general, las áreas de penalización y los búnkers.

No es el propósito de esta Regla Local influir en la decisión que un jugador, que usa un dispositivo de movilidad con ruedas, debe tomar en relación con la seguridad (como colocar el dispositivo en un terreno inclinado). En tales situaciones, se pueden aplicar otras Reglas de alivio (como alivio por bola injugable según la Regla 19 o alivio de un área de penalización bajo la Regla 17).

Regla Local Modelo M-1

"Antes de realizar un golpe un jugador, que usa un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas, puede tomar alivio sin penalización colocando y jugando la bola original u otra bola desde esta área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: 15,24 centímetros (6 pulgadas) desde el punto de referencia, el cual puede estar más cerca del hoyo, **pero** con estas limitaciones
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
  - Debe estar en la misma área del campo y
  - No debe estar en un área de hierba cortada a la altura del fairway o menor a no ser que la bola original estuviese en reposo en una parte del área general cortada a la altura del fairway o menor (esto significa, por ejemplo, que una bola en el rough no puede ser colocada en el fairway).

Al tomar alivio bajo esta Regla Local, el jugador está autorizado a colocar la bola más de una vez (tal como, por ejemplo, cuando en el primer intento de colocar una bola esta queda ligeramente atrasada en su stance).

Excepción - No Se Permite el Alivio Cuando Es Claramente Irrazonable Jugar la Bola. No hay alivio bajo esta Regla Local cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable (como, cuando la bola ha quedado en reposo en un arbusto y se encuentra en tal posición que el jugador sería incapaz de realizar un golpe).

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla Local: Penalización General Bajo la Regla 14.7a."

M-2

Alivio sin Penalización de Búnkers Específicos para los Jugadores que Utilizan Dispositivos de Movilidad con Ruedas

Propósito. El diseño y la forma de ciertos búnkers crean una situación en la que es muy difícil o prácticamente imposible para un jugador con un dispositivo de movilidad con ruedas entrar y/o salir del búnker para jugar su bola.

La Regla 25.4n modifica la Regla 19.3 para que cuando un jugador, que usa un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas, toma alivio de una bola injugable en búnker, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás fuera del búnker con un golpe de penalización. Pero, especialmente en las competiciones en las que solo participan jugadores que utilizan dispositivos de movilidad con ruedas, si un Comité considera que sería apropiado dar alivio sin penalización de ciertos búnkers o de todos los búnkers de un campo, puede hacerlo.

Regla Local Modelo M-2

"Para los jugadores que utilizan dispositivos de movilidad con ruedas, [identifique el búnker(es) específico(s) o todos los búnkers del campo] es terreno en reparación en el área general. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b."

M-3

Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclaje del Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis

Propósito. A los jugadores con ataxia o atetosis, que provocan movimientos espasmódicos y/o temblorosos de gran intensidad, les resulta casi imposible puttear sin poder utilizar algún tipo de golpe anclado. Estas condiciones impactan particularmente en los golpes con el putter, debido al movimiento mínimo realizado en la ejecución de dicho golpe cuando se combina con los intensos movimientos corporales que son un síntoma de estas condiciones médicas.

Esta Regla Local permite a un Comité eximir a dichos jugadores de la penalización prevista en la Regla 10.1b (Anclaje del Palo) **siempre que se cumplan los tres requisitos** siguientes:

- El jugador tiene un pase WR4GD o un pase EDGA Access,
- El jugador tiene ataxia o atetosis, y
- El Comité determina que hay una clara evidencia de que la condición impacta significativa y negativamente en la habilidad del jugador con el putter (por ejemplo, el jugador realiza regularmente 50 o más putts por vuelta

Regla Local Modelo M-3

"Cuando el Comité haya determinado que existen pruebas claras de que la capacidad de un jugador con el putter se ve significativamente y negativamente afectada por la ataxia o la atetosis, y el jugador es titular de un pase WR4GD o de un pase EDGA Access, ese jugador está exento de penalización bajo la Regla 10.1b (Anclaje del Palo)."

9 Otras Formas de Juego

Las formas más establecidas de *Match Play*, *Juego por Golpes* y juego con *Compañero* y por equipos están detalladas en las Reglas 1-24. Esta sección delinea varias formas de juego alternativas. Las modificaciones detalladas de las Reglas 1-24 que se necesitan para estos formatos se encuentran en RandA.org.

9A *Stableford* Modificado

Stableford modificado es una forma de juego que da puntos más elevados por buen juego, pero también resta puntos por mal juego. Por ejemplo, cuatro puntos se otorgan por birdie, dos por par y se resta un punto por bogey.

9B *Green*somes

*Green*somes es una variación de *Foursomes* donde ambos *Compañero*s juegan desde el *Área de Salida* y se elige uno de los dos tiros de salida. El *Compañero* cuyo tiro no fue elegido juega entonces el siguiente *Golpe* y cada *Golpe* subsiguiente se hace en orden alternado hasta que la bola sea *Embocada*. Por ejemplo, Si el tiro de salida del Jugador A es elegido en el primer *Hoyo*, el Jugador B jugará el siguiente *Golpe*, a continuación, juega el Jugador A y así hasta que la bola sea *Embocada*. Ambos jugadores juegan desde el *Área de Salida* del segundo *Hoyo* y el proceso se repite.

Otras variaciones de *Green*somes incluyen:

- Pinehurst *Foursomes* donde ambos jugadores juegan del sitio de salida, luego cambian bolas de forma que el Jugador A juega la bola del Jugador B, y el Jugador B juega la bola del Jugador A. Luego de los segundos tiros, eligen entonces con que bola continuarán el juego, y a partir de allí esa bola se juega con tiros alternados hasta embocarla.
- *Green*somes Chino o St. Andrews donde los jugadores deciden, antes de comenzar el primer *Hoyo* de la *Vuelta*, qué jugador jugará el segundo *Golpe* en todos los *Hoyos* impares y el otro jugador juega el segundo *Golpe* en todos los *Hoyos* pares. Esta selección de jugador se aplica independientemente de cuál tiro de salida es usado en ese *Hoyo*. Cada *Golpe* subsiguiente en un *Hoyo* se hace en orden alternado.

9C Scramble

Un scramble es jugado con equipos de dos, tres o cuatro personas. Cada jugador juega desde el *Área de Salida*, se selecciona uno de los tiros y todos los jugadores juegan sus segundos tiros desde ese sitio. Entonces se selecciona uno de los segundos tiros, y todos los jugadores hacen sus terceros tiros desde ese sitio, y así sucesivamente hasta embocar la bola.

Hay muchas variantes del formato scramble básico. Algunas de ellas incluyen:

- Texas Scramble es un equipo de cuatro personas y normalmente requiere un número mínimo de tiros de salida de cada miembro del equipo a ser usados durante la *Vuelta*. Algunas formas

de Texas Scramble requieren que un jugador juegue su propia bola durante todo el *Hoyo* en cada *Hoyo* par 3.

- En el *Fuera de Límites*orida Scramble (también conocido como Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out), establece que el jugador cuyo tiro es seleccionado no juega el siguiente tiro.
- Un Scramble de Una-Persona es donde cada jugador hace dos tiros, se elige una bola, se juegan dos tiros desde esa ubicación, una bola es nuevamente elegida y así sucesivamente hasta que la bola sea *Embocada*.

9D Mejores Dos de Cuatro Resultados Cuentan

Este es un evento de equipos de cuatro personas donde los Resultados de solamente dos miembros del equipo se cuentan como el Resultado del equipo en cada *Hoyo*.

9

Otras Modalidades de Juego

Las modalidades de juego más frecuentes (match play (juego por hoyos), stroke play (juego por golpes) y el juego por compañeros y por equipos están detalladas en las Reglas 1–25. Esta sección detalla varias modalidades de juego alternativas. Las modificaciones detalladas a las Reglas 1–25 que se requieren para estas modalidades se encuentran detalladas en RandA.org.

Cualquier situación que no esté cubierta por las Reglas de Golf o por las modificaciones adicionales para la modalidad que se está jugando, debería ser decidida por el Comité:

- Considerando todas las circunstancias, y
- Tratando la situación de forma razonable, justa y coherente con el tratamiento de situaciones similares bajo las Reglas y las Reglas modificadas para esa modalidad.

9A

Stableford Modificado

El Stableford Modificado es una modalidad de juego que otorga un mayor número de puntos por el buen juego, pero también resta puntos por el mal juego. Por ejemplo, se otorgan cuatro puntos para un birdie, dos para un par y menos uno para un bogey o peor.

9B

Greensomes

Greensomes es una variación del Foursomes, donde ambos compañeros juegan desde el área de salida y se elige uno de los dos golpes de salida. El compañero cuyo golpe de salida no fue elegido entonces juega el siguiente golpe y cada golpe siguiente se realiza en orden alternado hasta que la bola está embocada. Por ejemplo, si el golpe de salida del jugador A se elige en el primer hoyo, el jugador B jugará el siguiente golpe, a continuación jugara el jugador A y así sucesivamente hasta que la bola esté embocada. Ambos jugadores juegan desde el área de salida del segundo hoyo y el proceso se repite.

Otras variaciones de Greensomes incluyen:

- Pinehurst Foursomes donde ambos jugadores juegan desde el área de salida, a continuación intercambian las bolas, lo que significa que el jugador A juega la bola del jugador B y el jugador B la bola del jugador A. Después de los segundos golpes, seleccionan qué bola continuarán jugando, y esa bola se juega con golpes alternados hasta que es embocada.

- Chinese o St Andrews Greensomes donde los jugadores deciden, antes de comenzar el primer hoyo de la vuelta, qué jugador jugará el segundo golpe en todos los hoyos impares y el otro jugador jugará el segundo golpe en todos los hoyos pares. Esta elección de jugador se aplica independientemente del golpe de salida que se use en ese hoyo. Cada golpe posterior en un hoyo se realiza en orden alternado.

9C

Scramble

Un Scramble se juega con equipos de dos, tres o cuatro jugadores. Cada jugador juega desde el área de salida en cada hoyo, se selecciona uno de los golpes de salida y todos los jugadores juegan sus segundos golpes desde ese punto. Se selecciona uno de los segundos golpes, y todos los jugadores juegan sus terceros golpes desde ese punto, y así sucesivamente hasta que la bola está embocada.

Hay muchas variaciones de la modalidad básica de Scramble. Algunas de estas incluyen:

- Un Texas Scramble es un scramble por equipos de cuatro personas, y este normalmente requiere un número mínimo de golpes de salida de cada miembro del equipo durante la vuelta. Algunas formas de Texas Scramble requieren que un jugador juegue su propia bola durante todo el hoyo en los hoyos de par 3.
- Un Florida Scramble (también conocido como Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) establece que el jugador cuyo golpe es elegido no juega el siguiente golpe.
- Un Scramble de una persona es donde cada jugador ejecuta dos golpes, se selecciona una bola, se juegan dos golpes desde esa posición, se selecciona una bola nuevamente, se juegan dos golpes desde esa posición, y así sucesivamente hasta que la bola está embocada.

9D

Cuentan los Dos Mejores de Cuatro Resultados

Esta es una competición por equipos de cuatro jugadores donde los resultados de solamente dos miembros del equipo cuentan como el resultado del equipo en cada hoyo.

ÍNDICE de Q&A by Barry Rhodes

Regla 1 El juego, la conducta del jugador y las reglas

1.1 El juego de golf _____ 463

1.2 Normas de conducta del jugador _____ 114 519

1.3 Jugando de acuerdo con las Reglas _____ 8 29 102 157 169 235 262 356 524 559 560

Regla 2 El *Campo*

2.1 Límites del *Campo* y *Fuera de Límites* _____ 639

2.2 Áreas definidas del *Campo* _____ 61 291 486 488

2.3 Objetos o condiciones que pueden interferir con el juego _____ 40 66 200 529 622

2.4 *Zonas de Juego Prohibido* _____ 155

Regla 3 La competición

3.1 Elementos básicos de todas las competiciones _____ 138 170 201 219 470

3.2 *Match Play* (*Juego por Hoyos*) _____ 5 7 20 63 118 246 252 263 266 288 316 351 393 437 442 483 503 576

3.3 *Stroke Play* (*Juego por Golpes*)_____ 25 124 237 305 382 390 484 534 661 662

Regla 4 El *Equipamiento* del jugador

4.1 Palos _____ 28 31 184 193 225 236 249 276 290 396 462 511 620 648 650 666

4.2 Bolas _____ 9 142 167 171 218 550

4.3 Uso del *Equipamiento*_____ 14 57 297 311 363 368 381 413 565 587 601

Regla 5 Jugando la *Vuelta*

5.1 Significado de *Vuelta*__ _____ 208 417

5.2 Practicando en el *Campo* antes o entre *Vueltas* _____ 93 154 211 344 577 616

5.3 Comenzando y terminando una *Vuelta* _____ 36 352

5.4 Jugando en grupos_____ 90 202

5.5 Practica durante la *Vuelta* o cuando el juego está Interrumpido __ 115 130 425 440 660 644

5.6 Demora irrazonable; buen ritmo de juego _____ 187 319

5.7 Interrumpiendo el juego; reanudando el juego _____ 6 27 98 384 414 431 527 552

Regla 6 Jugando un *Hoyo*

6.1 Comenzando el juego de un *Hoyo* _____ 238 409 583 645

6.2 Jugando una bola desde el *Área de Salida* _____ 21 68 282 293 303 329 544 554

6.3 Bola usada en el juego del *Hoyo*_____ 100 123 152 189 214 232 313 357 419 450 512 530 593

6.4 Orden de juego durante el juego del *Hoyo* _____ 101 103 175 180 318 443 501 564 663

6.5 Completando el juego de un *Hoyo* _____ 534

Regla 7 Búsqueda de la bola: encontrando e identificando la bola

7.1 Como buscar la bola adecuadamente _____ 53 628

7.2 Como identificar la bola _____ 481 537

7.3 Levantando la bola para identificarla _____ 496 605

7.4 Bola accidentalmente movida al tratar de encontrarla e identificarla 104 129 333 439

Regla 8.- El *Campo* se juega como se encuentra

8.1 Acciones del jugador que mejoran las

*Condiciones que Afectan al Golpe*_____ 1 43 53 86 105 113 131 143 194 244 250 372 436 451 464 473 578 581 590 629 642 652

8.2 Acciones deliberadas del jugador para Alterar

otras condiciones físicas y afectar la

propia bola del jugador en reposo o al *Golpe* que va a ejecutar ____ 58 274

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 ejecutar _____ 546

Regla 9 Bola jugada como reposa. Bola en reposo levantada o movida

9.1 Bola jugada como reposa _____ 592 604

9.2 Decidiendo si la bola se ha movido y que causó el movimiento_ 257 438

9.3 *Bola Movida* por *Fuerzas Naturales* _____ 306 377 424 477

9.4 Bola levantada o movida por el jugador _____ 173 330 447 498 649

9.5 Bola levantada o movida por el *Contrario* en *Match Play* _____ 231 427 647

9.6 Bola levantada o movida por *Influencia Externa* _____ 191 426 521 561 597

9.7 *Marcador de Bola* movido o levantado _____ 580 637

Regla 10 Preparando y ejecutando un *Golpe*; *Consejo* y ayuda; *Caddie*s

10.1 Ejecutando un *Golpe* _____ 140 210 286 525 567 626 654

10.2 *Consejo* y otra ayuda _____ 11 69 97 122 186 322 369 388 408 480 495 539 589

10.3 *Caddie*s _____ 59 121 339 341 370 385 570

Regla 11 Bola en movimiento accidentalmente golpea a una persona, *Animal* u objeto; acciones deliberadas para afectar una bola en movimiento

11.1 Bola en movimiento golpea accidentalmente a una persona

o *Influencia Externa* _____ 65 140 268 310 332 547 551 625 635

11.2 Bola en movimiento deliberadamente desviada o

detenida por una persona_____ 416 621

11.3 Moviendo objetos deliberadamente o Alterando las condiciones

para afectar a una bola en movimiento _____ 192 285 609

Regla 12 *Búnkers*

12.1 Cuando la bola está en *Búnker*_____ 134 404

12.2 Jugando una bola en *Búnker* _____ 19 354 449 459 487 607

12.3 Reglas especiales para alivio de una bola en *Búnker* _____ 400

Regla 13 *Green*

13.1 Acciones permitidas y requeridas en *Green* _____ 10 44 110 145 161 230 250 256 275 278 298 347 379 452 520 549 608 634

13.2 El *Asta de la Bandera* _____ 54 87 197 198 207 212 281 328 353 406 643

13.3 Bola que sobrepasa el borde del *Hoyo* _____ 26 212 267

Regla 14 Procedimientos para la bola: marcado, levantando y limpiando; reponiendo en el punto de reposo; dropando en *Área de Alivio*; jugando desde *Lugar Equivocado*

14.1 Marcando, levantando y limpiando _____ 52 158 251 287 348 435 446 500 568 588

14.2 Reponiendo la bola en un punto de reposo _____ 22 51 108 253 331 360 403 489

14.3 Dropando la bola en un *Área de Alivio* _____ 84 95 136 153 172 295 334 397 428 479 623

14.4 Cuando la bola del jugador está nuevamente en juego después

de que la bola original quedó fuera de juego _____ 81 399

14.5 Corrigiendo un error cometido al sustituir, *Reponer*, *Dropar* o

colocar la bola _____4 346 548 586 659

14.6 Jugando el siguiente *Golpe* desde donde se jugó el *Golpe* anterior_ 30 176 181 226 402

14.7 Jugando desde *Lugar Equivocado* _____ 46 383

Regla 15 Alivio de *Impedimentos Sueltos* y *Obstrucciones Movibles* (incluyendo bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo en el juego)

15.1 *Impedimentos Sueltos* _____ 94 289 302 350 389 395 473 562 657

15.2 *Obstrucciones Movibles* _____ 133 160 213 279 350 375 664

15.3 Bola o *Marcador de Bola* ayudando o interfiriendo en el juego __ 16 135 162 296 376 482 505

Regla 16 Alivio de *Condiciones Anormales del Campo* (incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*), condición de *Animal* peligroso, bola *Empotrada*.

16.1 *Condiciones Anormales del Campo*

(incluyendo *Obstrucciones Inamovibles*)_____ 96 99 147 174 200 203 239 242 317 387 391 392 401 420 513 515 529 594 602 611 622 646

16.2 Situaciones de condición de *Animal* peligroso _____ 144 321 563

16.3 Bola *Empotrada* _____ 359 367 433 475 518 599

16.4 Levantando la bola para ver si reposa en una condición

donde está permitido el alivio _____ 355 579

Regla 17 *Áreas de Penalización*

17.1 Opciones para una bola en *Área de Penalización* _____ 13 24 89 228 248 410 434 488 535 536 555 614

17.2 Opciones después de jugar una bola desde un *Área de Penalización*_ 106 233

17.3 No hay alivio bajo otras Reglas para bola en *Área de Penalización* _ 156 444

Regla 18 Alivio por *Golpe y Distancia*, *Bola Perdida* o *Fuera de Límites*, *Bola Provisional*

18.1 Alivio con penalización de *Golpe y Distancia* permitido en

cualquier momento _____ 34

18.2 *Bola Perdida* o *Fuera de Límites*: debe tomarse alivio

de *Golpe y Distancia* _____ 221 636

18.3 *Bola Provisional* _____ 77 107 137 220 273 373 394 422 445 656

Regla 19 Bola injugable

19.1 El jugador puede aliviarse por bola injugable

en cualquier parte excepto en *Área de Penalización* _____ 245 323

19.2 Opciones de alivio para bola injugable en *Área General* o *Green* 168 240 432 624

19.3 Opciones de alivio para bola injugable en *Búnker* _____ 204 299 456 584 617

Regla 20 Resolviendo cuestiones de Reglas durante la *Vuelta*; decisiones del *Árbitro* y del *Comité*

20.1 Resolviendo cuestiones de Reglas durante la *Vuelta* _____ 8 18 67 71 85 116 151 177 455 485 522 542 557 595

20.2 Decisiones sobre cuestiones cubiertas por las Reglas _____ 114 128 149 504 509

20.3 Situaciones no cubiertas por las reglas _____ 573

Regla 21 Otras modalidades de *Stroke Play* y *Match Play* 241

21.1 *Stableford* _____ 15 56 272 338 396 566 574 612 618

21.2 *Resultado Máximo* _____ 259 336 448 651

21.3 Par/Bogey _____ 91 314 457 630

21.4 Three-Ball *Match Play* (*Juego por Hoyos*) _____ 111 510

21.5 Otras modalidades de jugar al golf _____ 243

Regla 22 *Foursomes* (también conocido como *Golpes* alternados)

22.1 Resumen de *Foursomes*_____ 188

22.2 Cualquier *Compañero* puede representar la *Bando* _____ 342 514

22.3 El *Bando* debe alternarse al ejecutar los *Golpes* _____ 209 269 301 307 494 585

22.4 Iniciando la *Vuelta* _____ 407

22.5 *Compañero*s pueden compartir palos _____ 75

Regla 23 Four-Ball

23.1 Resumen de Four-Ball _____ 3 222

23.2 Anotación de resultados en Four-Ball _____ 364 468 538

23.3 Cuando empieza y termina la *Vuelta*; cuando está completado el *Hoyo* 3

23.4 Uno o ambos *Compañero*s pueden representar al *Bando* _____ 254 371

23.5 Acciones del jugador que afectan el juego del *Compañero*_____ 315 408 411 492

23.6 Orden de juego del *Bando* _____ 60

23.7 Los *Compañero*s pueden compartir palos _____ 75

23.8 Cuando la penalización se aplica solo a un *Compañero* o al *Bando*_ 125 148 163 506

Regla 24 Competiciones por equipos

24.1 Resumen de competiciones por equipos _____ 466

24.2 Condiciones de competiciones por equipos _____ 324

24.3 Capitán del equipo_____ 531

24.4 *Consejo* permitido en competiciones por equipos _____ 216 531

DEFINICIONES

Definición - *Condiciones Anormales del Campo* 62 166 292 392 423 516 610

Definición – *Consejo* 72 150 179 405 415 474 539

Definición – *Animal* 423 429 472 602

Definición – *Agujero de Animal* 62 265 292 423 516 602

Definición - *Áreas del Campo* 291

Definición – *Marcador de Bola* 362

Definición - *Objeto de Límites* 66 105 283 320 556 629

Definición – *Búnker* 76 119 418 476 606 658

Definición – *Caddies* 370

Definición – *Longitud del Palo* 42 83

Definición – *Comité* 573

Definición - *Condiciones que Afectan al Golpe* 655

Definición – *Campo* 221

Definición – *Dropar* 136 479

Definición – *Empotrada* 227 261

Definición – Equipo 146 633

Definición - Reglas del *Equipamiento* 247

Definición – *Asta de la Bandera* 405

Definición – Four-Ball 37

Definición – *Foursomes* 188

Definición - *Área General* 61 159 300 646

Definición - *Penalización General* 497

Definición - *Terreno en Reparación* 32 117 178 200 224 271 526 529 622

Definición – Agujero 50 139 326

Definición – *Hoyo* 491 571

Definición – *Honor* 175 663

Definición - *Obstrucción Inamovible* 507

Definición – *Mejorar* 352 372 410 449 642 652

Definición – *Bola en Juego* 223 260 502

Definición - *Objeto Integrante* 40 79 493

Definición - *Conocido o Virtualmente Cierto* 325 438

Definición – *Lie* 165 361

Definición - *Línea de Juego* 638

Definición - *Impedimento Suelto* 35 64 74 82 113 143 234 250 294 361 389 395 436 464 473 517 582 603

Definición – *Bola Perdida* 47 152 615 627

Definición – *Marcar* 435 598

Definición – *Marcador* 78 553

Definición - *Match Play* 132

Definición – *Resultado Máximo* 259 336 448 651

Definición - *Obstrucción Movible* 82 217 264 471 507

Definición – *Bola Movida* 569 649

Definición - *Fuerzas Naturales* 196 335

Definición - *Punto Más Cercano de Alivio Total* 109 112 183 205 265 366 401 424 545

Definición – *Zona de Juego Prohibido* 141 206 558

Definición – *Obstrucción* 82 229 340 349 398 469 471

Definición – *Contrario* 600

Definición - *Influencia Externa* 215 309 508 517 543

Definición - *Fuera de Límites* 92 327 374 499 532 632 639

Definición - Par/Bogey 591

Definición – *Compañero* 33 575

Definición - *Área de Penalización* 345 380 421 541 658 665

Definición - *Punto de Máximo Alivio Disponible* 365

Definición - *Bola Provisional* 73 304 460

Definición - *Green* 412

Definición – *Árbitro* 540

Definición - Área de socorro 120 126 533

Definición – *Reponer* 51

Definición – *Vuelta* 17 463

Definición – *Tarjeta de Resultados* 461 653

Definición – *Grave Infracción* 49 182 631

Definición – *Bando* 324

Definición – *Stableford* 190

Definición – *Stance* 195

Definición - *Golpe* 12 48 277 412 453 528 634

Definición – *Golpe y Distancia* 497

Definición - *Juego por Golpes* 185 343

Definición – Sustituir 467

Definición – *Tee* 247

Definición - *Área de Salida* 42 465 544 572 641

Definición - *Agua Temporal* 308 441 478 490 582 613

Definición – Three-Ball 458

Definición - *Bola Equivocada* 45 223 386 502

Definición – *Greene Equivocado* 80 164 619

Definición - *Lugar Equivocado* 312 558 596

Regla local para alternativa a *Golpe y Distancia* 2 70 199 255 258 270 523 640

Índice

Indice

	Regla	Pagina
Agua Temporal	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Agujeros de Animal	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Alivio Según Golpe y Distancia	18.1	172
Animal Peligroso		
- Cómo Aliviarse	16.2b	156
- Cuándo Está Permitido el Alivio	16.2a	156
Área de Penalización		
- Bola Jugada Desde Área Penalización está Perdida, Fuera de Límites o Injugable	17.2b	171
- Bola Jugada Desde Área Penalización va a Reposar al Área de Penalización	17.2a	167
- Bola No Encontrada	17.1c	163
- Cómo Aliviarse	17.1d	163
- Cuándo Una Bola Está en Área de Penalización	17.1a	162
- Jugar la Bola Como Reposa	17.1b	162
- No Hay Alivio por Otras Reglas	17.3	171
- Opciones de Alivio Para Área de Penalización Amarilla	17.1d	163
- Opciones de Alivio Para Área de Penalización Roja	17.1d	165
- Zona de Juego Prohibido	17.1e	166
Área de Salida	**6.2**	62
- Bola Puede Colocarse Sobre un Tee	6.2b(2)	63
- Cuándo la Bola Está en el Área de Salida	6.2b(1)	62
- Cuándo Se Aplican las Reglas del Área de Salida	6.2a	62
- Mejoras Permitidas	6.2b(3)	64
- Moviendo las Marcas de Salida	6.2b(4)	64
Área General	**2.2a**	25
Astabandera		
- Bola Golpea Persona o Astabandera Cuando Está Atendida	13.2b(2)	119
- Bola Reposando Contra Astabandera en el Hoyo	13.2c	120
- Dejando Astabandera en el Hoyo	13.2a	117
- Quitando Astabandera del Hoyo	13.2b(1)	118
Bola		
- Bola Conforme	4.2a	44
- Cortada o Agrietada	4.2c	44

	Regla	Pagina
- Que Ayuda en el Juego– En el Green	15.3a	146
- Que Interfiere en el Juego – En Cualquier Lugar	15.3b	147
- Se Rompe en Pedazos	4.2b	44
- Sustituyendo Bola	4.2c(2), 14.2	45, 126
Bola Empotrada		
- Cómo Aliviarse	16.3b	158
- Cuándo se Permite el Alivio	16.3a	157
Bola en Juego	**14.4**	134
Bola en Movimiento		
- Alterando Deliberadamente Condiciones para Afectar Bola en Movimiento	11.3	104
- Deliberadamente Desviada o Detenida por Persona	11.2	102
- Golpea Influencia Externa	11.1	100
- Golpea Persona	11.1	100
- Levantando Bola en el Green	11.3	104
- Moviendo Astabandera	11.3	104
Bola Equivocada		
- Bola del Jugador Jugada por Otro Jugador	6.3c(2)	67
- Ejecutando Golpe a Bola Equivocada	6.3c(1)	66
Bola Injugable	**19**	179
- Alivio En Línea Hacia Atrás	19.2b	179
- Alivio Lateral	19.2c	180
- Alivio Según Golpe y Distancia	19.2 a	179
- Área de Penalización	19.1	179
- Área General	19.2	179
- Bunker – Alivio en Bunker	19.3 a	182
- Bunker -Alivio Afuera del Bunker	19.3b	183
- Cuándo Se Puede Tomar Alivio	19.1	179
- Green	19.2	179
Bola Jugada como Reposa	**9.1a**	84
Bola Movida		
- Ayudando al Juego – En el Green	15.3a	146
- Decidiendo Qué Causó que la Bola se Mueva	9.2b	85
- Decidiendo Si la Bola Se Movió	9.2a	85
- Durante el Backswing o Golpe	9.1b	84
- Por Animal	9.6	89
- Por Caddie	9.4	86
- Por Caddie del Contrario en Match-Play	9.5	88

	Regla	Pagina
- Por Compañero	22.2, 23.5b	205, 212
- Por Contrario en Match-Play	9.5	88
- Por Contrario en Match-Play – Cuando hay Penalización	9.5b	88
- Por Cualquier Otra Persona	9.6	89
- Por el Jugador	9.4	86
- Por el Jugador – Cuando hay Penalización	9.4b	87
- Por Influencia Externa	9.6	89
- Por Otra Persona en Juego por Golpes	9.6	89
- Por Viento, Agua u Otras Fuerzas Naturales	9.3	86
Bola Perdida		
- Cuándo una Bola está Perdida	18.2a(1)	173
- Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida	18.2b	174
Bola Provisional		
- Anunciando Juego de Bola Provisional	18.3b	175
- Cuándo la Bola Provisional Se Convierte en Bola en Juego	18.3c(2)	176
- Cuándo Debe Abandonarse la Bola Provisional	18.3c(3)	178
- Cuándo Está Permitido	18.3a	175
- Jugando Bola Provisional Más de Una Vez	18.3c(1)	176
Bunker		
- Bola Injugable	19.3	183
- Condición Anormal del Campo	16.1c	152
- Condición de Animal Peligroso	16.2	156
- Cuándo la Bola Está en el Bunker	12.1	109
- Cuándo Tocar Arena Implica Penalización	12.2b(1)	109
- Cuándo Tocar Arena no Implica Penalización	12.2b(2)	110
- Impedimentos Sueltos	12.2a, 15.1	109, 142
- Obstrucciones Movibles	12.2a, 15.2	109, 143
Buscando Bola		
- Arena Movida Durante Búsqueda	7.1b	75
- Bola Accidentalmente Movida Durante Búsqueda	7.4	76
- Buscar Adecuadamente la Bola	7.1a	74
Caddie		
- Acciones No Permitidas	10.3b(3)	99
- Acciones Permitidas Con Autorización del Jugador	10.3b(2)	98
- Acciones Siempre Permitidas	10.3b(1)	98
- Compartiendo Caddie	10.3a(2)	97
- Infracción a las Reglas	10.3c	99

	Regla	Pagina
- Restricción a Pararse Detrás del Jugador	10.2b(4)	96
- Un Caddie Permitido al Mismo Tiempo	10.3a(1)	97
Caminos Artificiales	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Campo		
- Áreas Específicas	2.2b	26
- Cuando Una Bola Toca Dos Áreas	2.2c	26
Comenzando un Hoyo		
- Cuándo Comienza el Hoyo	6.1a	61
- Jugando Desde Adentro del Área de Salida – Juego por Golpes	6.1b(2)	61
- Jugando Desde Adentro del Área de Salida . Match-Play	6.1b(1)	61
Comenzando una Vuelta	**5.3a**	53
Competiciones por Equipos		
- Capitán del Equipo	24.3	216
- Consejo	24.4	217
- Condiciones	24.2	216
Completando un Hoyo	**6.5**	71
Condiciones Anormales del Campo		
- Area de Penalización	16.1a(2)	150
- Area General	16.1b	151
- Bola no Encontrada	16.1e	155
- Bunker	16.1c	152
- Cuando se Permite el Alivio	16.1a(1)	149
- Golpe Claramente Irrazonable	16.1a(3)	151
- Green	16.1d	154
- Levantando para Saber si Hay Alivio Disponible	16.4	160
- Terreno en Reparación	16.1	149
- Zona de Juego Prohibido	16.1f	155
Condiciones Deliberadamente Alteradas		
- Acciones Prohibidas	8.3b	82
- Afectando el Lie de la Bola	8.2, 22.2, 23.5b	81, 205, 212
- Afectando la Bola de Otro Jugador		82
- Afectando Otras Condiciones Físicas	8.3	81
Condiciones Empeoradas	**8.2**	80
Conducta	8.1d	
- Código de Conducta		21

	Regla	Pagina
- Conducta Esperada del Jugador	1.2b	20
Consejo y Otra Ayuda		
- Ayuda Física y Protección de los Elementos	10.2b(5)	96
- Ayuda de un Ayudante, Otra Persona o Supervisor – Jugadores Discapacitados	25.2a, 25.4a, 25,5a	221, 224, 228
- Línea de juego	10.2a	93
- Consejo	10.2b	94
- Objetos para Ayudar en Alineamiento	10.2b(3)	95
- Objetos para Ayudar en Alineamiento para Jugadores Ciegos	25.2c	221
Corrigiendo Error		
- Cuándo Está Permitido Cambiar de Opción	14.5b	135
- Cuándo se Aplica Penalización	14.5c	136
- Cuándo se Pueden Hacer Correcciones	14.5a	135
Cuestiones de Reglas		
- Aplicando el Estándar de a Simple Vista Cuando se Usa Evidencia de Video	20.2c	190
- Corrigiendo Fallos Equivocado	20.2d	191
- Descalificando Jugadores Luego de Cerrada la Competición	20.2e	191
- Descalificando Jugadores Luego que el Resultado del Match es Final	20.2e	191
- Evitando Demora Irrazonable	20.1 a	186
- Fallos del Árbitro	20.2 a	190
- Fallos del Comité	20.2b	190
- Juego por Golpes	20.1c	190
- Match-Play	20.1b	186
- Situaciones No Cubiertas Por las Reglas	20.3	193
Dropeando la Bola		
- Bola Debe Dropearse en Área de Alivio e Ir a Reposar a la Misma	14.3c(1)	131
- Bola Desviada Accidentalmente Después de Tocar el Suelo	14.3c	130
- Bola Desviada Intencionalmente	14.3d	133
- Bola Original u Otra Bola Pueden Usarse	14.3a	128
- Bola va a Reposar Afuera del Área de Alivio	14.3c(2)	131
- Cómo Debe Dropearse la Bola	14.3b	128
Ejecutando un Golpe		
- Anclando el Palo	10.1b	91

	Regla	Pagina
- Bola Cae del Tee	10.1d	93
- Bola Moviéndose en Agua	10.1d	93
- Bola se Mueve Luego de Iniciado el Backswing	10.1d	93
- Golpeando Adecuadamente la Bola	10.1a	91
- Parado a Horcajadas o Sobre la Línea de Juego	10.1c	92
El Juego de Golf	**1.1**	20
Equipamiento		
- Audio y Video	4.3a(4)	45
- Cinta Adhesiva o Protección Similar	4.3b(2)	48
- Dispositivos de Elongación y Ayuda Entrenamiento	4.3a(6)	47
- Excepciones Médicas	4.3b(1)	48
- Información Conseguida Antes o Durante la Vuelta	4.3a(3)	46
- Información de Distancia y Direccional	4.3a(1)	46
- Información Sobre Viento y Condición Meteorológica	4.3a(2)	46
- Guantes y Agentes Adhesivos	4.3a(5)	47
Four-Ball		
- Acciones del Jugador que Afectan Juego Compañero	23.5a	212
- Bola Deliberadamente Desviada	23.2 c	209
- Compañeros Compartiendo Palos	23.7	213
- Cuándo Comienza la Vuelta	23.3 a	210
- Cuándo Compañero Ausente Puede Unirse al Grupo	23.4	211
- Cuándo Termina la Vuelta	23.3b	210
- Jugador Responsable por Acciones del Compañero	23.5b	212
- Orden de Juego	23.6	213
- Penalizaciones	23.8	213
- Score del Bando – Match-Play y Juego por Golpes	23.2a	208
- Si Puede Jugarse Golpe Concedido	23.6	213
- Tarjeta de Score en Juego por Golpes	23.2b	209
- Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	23.4	211
Foursomes	**22.1**	205
- Bando Debe Jugar Golpes Alternados	22.3	206
- Comenzando la Vuelta	22.4b	207
- Compañeros Compartiendo Palos	22.5	207
- Compañero para Jugar Primero	22.4a	206
- Cualquier Compañero Puede Actuar por el Bando	22.2	205
- Cuando Juega el Compañero Equivocado	22.3	206
Fuera de Límites		
- Cuándo una Bola Está Fuera de Límites	18.2a(2)	173

	Regla	Pagina
- Qué Hacer Cuando la Bola Está Fuera de Límites	18.2b	174
Golpes Alternados	Ver Foursomes	
Golpe Cancelado	**14.6**	136
Golpe y Distancia		
- Jugando Nuevamente Desde Área General, Área de Penalización o Bunker	14.6b	137
- Jugando Nuevamente Desde el Área de Salida	14.6a	137
- Jugando Nuevamente Desde el Green	14.6c	138
Green		
- Bola o Marcador de Bola Movido Accidentalmente	13.1d(1)	113
- Bola o Marcador de Bola Movido por Fuerzas Naturales	13.1d(2)	114
- Cuándo la Bola Está Sobre el Green	13.3	120
- Green Equivocado	13.1a	112
- Bola Sobrepasando Borde del Hoyo	13.1f	115
- Marcar, Levantar y Limpiar	13.1b	112
- Probar Deliberadamente	13.1e	114
- Quitando Arena o Tierra Suelta	13.1c(1)	113
- Reparar Daño	13.1c(2)	113
Grupos		
- Juego por Golpes	5.4b	54
- Match-Play	5.4a	54
Identificando la Bola		
- Bola Accidentalmente Movida al Identificarla	7.4	76
- Cómo Identificar Bola	7.2	73
- Levantando Bola para Identificarla	7.3	73
Impedimentos Sueltos		
- Bola Movida Durante la Remoción	15.1b	143
- Remoción de Impedimentos Sueltos	15.1a	142
Interrumpiendo el Juego		
- Bola o Marcador de Bola Movida Durante Interrupción del Juego	5.7d(2)	59
- Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego	5.7a	57
- Levantando la Bola	5.7d(1)	59
- Por Acuerdo en Match-Play	5.7a	57
- Rayos	5.7a	57
- Reanudando el Juego	5.7c	59
- Suspensión Inmediata por el Comité	5.7b(1)	58

	Regla	Pagina
- Suspensión Normal por el Comité	5.7b(2)	58
- Suspensión por el Comité	5.7a	57
Juego por Golpes		
- Determinando un Ganador	3.3a	34
- Embocando	3.3c	38
- Tarjeta de Score - Hándicap en la Tarjeta de Score	3.3b(4)	37
- Tarjeta de Score - Responsabilidades del Jugador	3.3b(2)	36
- Tarjeta de Score - Responsabilidades del Marcador	3.3b(1)	35
- Tarjeta de Score - Score Equivocado para el Hoyo	3.3b(3)	37
Juicio Razonable	1.3b(2)	22
Levantando la Bola	14.1b	125
Levantando y Reponiendo la Bola	Ver también Reponiendo la Bola	
- Bola Original Debe Usarse	14.2a	126
- Cómo Reponer la Bola	14.2b	126
- Posición Debe Marcarse	14.1a	124
Limpiando la Bola	14.1c	125
Lugar Equivocado		
- Corrección o No	14.7b(1)	139
- Grave Infracción	14.7b	139
- Lugar Desde Donde la Bola Debe Jugarse	14.7a	139
- No Una Grave Infracción	14.7b	139
Marcador de Bola		
- Ayuda o Interfiere el Juego	15.3c	147
- Levantado o Movido	9.7	89
- Penalización al Contrario por Levantarlo o Moverlo	9.7b	90
Match Play		
- Aplicando Hándicaps	3.2c	32
- Concesiones	3.2b	30
- Continuando Match Empatado	3.2a(4)	30
- Cuándo el Resultado es Final	3.2a(5)	30
- Empatando un Hoyo	3.2a(2)	30
- Ganando un Hoyo	3.2a(1)	29
- Ganando un Match	3.2a(3)	30
- Informando al Contrario sobre Número de Golpes que Lleva	3.2d(1)	32
- Informando Penalización al Contrario	3.2d(2)	33
- Protegiendo los Propios Derechos e Intereses	3.2d(4)	34

	Regla	Pagina
- Sabiendo el Resultado del Match	3.2d(3)	33
Mejorando las Condiciones		
- Acciones Permitidas	8.1b	78
- Acciones Prohibidas	8.1a	78
- Condiciones que Afectan al Golpe	8.1	77
- Restaurando Condiciones Mejoradas	8.1c	79
Modalidades de Juego: Match Play o Juego por Golpes	**3.1a**	28
Modalidades de Juego: Otras	**21.5**	204
Obstrucciones Inamovibles	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Obstrucciones Movibles	**15.2**	143
- Alivio en Cualquier Lugar Menos en el Green	15.2a(2)	144
- Alivio en el Green	15.2a(3)	145
- Bola No Encontrada	15.2b	146
- Remoción de Obstrucción Movible	15.2a(1)	143
Orden de Juego		
- Al Tomar Alivio	6.4d(1)	70
- Four-Ball	23.6	213
- Foursomes	22.3, 22.4	206, 206
- Juego por Golpes	6.4b(1)	69
Jugando Bola Provisional Desde Área de Salida	6.4c	70
- Jugando Bola Provisional en Cualquier Lugar que No Sea Área de Salida	6.4d(2)	71
- Jugando Nuevamente Desde Área de Salida	6.4c	70
- Match-Play	6.4a(1)	68
- Match-Play – Jugando Fuera de Turno	6.4a(2)	68
- Ready Golf	6.4b(2)	69
Palos		
- Añadiendo o Sustituyendo Palos	4.1b(3), (4)	42, 42
- Compartiendo Palos	4.1b(2), 22.5, 23.7	41, 207,213
- Declarando Palos Fuera de Juego	4.1c	43
- Límite de 14 Palos	4.1b(1)	41
- Modificando Características de Juego	4.1a(3)	40
- Palos Conformes	4.1a(1)	39
- Usar o Reparar Palo Dañado Durante la Vuelta	4.1a(2)	39
Par/Bogey		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.3d	203
- Cuándo Termina la Vuelta	21.3e	203

	Regla	Pagina
- Penalizaciones	21.3c	202
- Registrando Scores	21.3b	201
Penalizaciones	**1.3c**	23
Práctica		
- Antes o Entre Vueltas – Juego por Golpes	5.2b	53
- Antes o Entre Vueltas – Match-Play	5.2a	53
- Práctica Cuando el Juego Está Suspendido	5.5c	55
- Práctica Entre Dos Hoyos	5.5b	55
- Práctica Durante El Juego De Un Hoyo	5.5a	54
Reglas		
- Aplicando las Reglas	1.3b(1)	22
- Significado de Reglas	1.3a	21
Reponiendo la Bola		
- Bola Repuesta No Queda en Posición Original	14.2e	128
- Lie Original Alterado en la Arena	14.2d(1)	127
- Lie Original Alterado Salvo en Arena	14.2d(2)	127
- Punto Donde se Repone la Bola	14.2c	126
- Quién Puede Reponer la Bola	14.2b(1)	126
Ritmo de Juego		
- Demora Irrazonable del Juego	5.6a	56
- Jugando Fuera de Turno	5.6b(2)	56
- Política de Ritmo de Juego	5.6b(3)	57
- Recomendaciones	5.6b(1)	56
- Ready Golf	5.6b, 6.4	56, 68
Score Máximo		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.2d	200
- Cuándo Termina la Vuelta	21.2e	201
- Penalizaciones	21.2c	200
- Registrando Scores	21.2b	199
Scores Gross	3.1c(1)	29
Scores Netos	3.1c(2)	29
Stableford		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.1d	199
- Cuándo Termina la Vuelta	21.1e	199
- Penalizaciones	21.1c	198
- Registrando Scores	21.1b	196
Sustituyendo Bola	6.3b	65

	Regla	Pagina
Terminando una Vuelta	5.3b	54
Terreno en Reparación	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Three Ball Match Play		
- Bola o Marcador de Bola Levantado o Movido por el Contrario	21.4c	204
- Jugando Fuera de Turno	21.4b	203
Zona de Juego Prohibido	16.1f, 17.1e	155, 166

