



Reglas de Golf

y Reglas del Estatus del jugador Aficionado

ENERO 2016



Reale
ESPANIA



Reglas de Golf

de acuerdo con la versión aprobada por

R&A Rules Limited y

La United States Golf Association

33^a Edición

En vigor desde el 1 de Enero de 2016

Copyright 2015© R&A Rules Limited and the United States Golf Association

Todos los derechos reservados



Juntos, el R&A, con sede en Sant Andrews, Escocia y la USGA, con sede en Far Hills, New Jersey gobiernan el juego a lo largo del mundo, incluyendo la redacción e interpretación de las Reglas de Golf y las Reglas del Estatus del Jugador Aficionado.

Aun colaborando para la emisión de un único conjunto de Reglas, el R&A y la USGA operan en jurisdicciones separadas. La USGA es responsable de administrar la Reglas en los Estados Unidos, sus territorios y México, y el R&A, operando con el consentimiento de sus organismos de golf afiliados, tiene las mismas responsabilidades para el resto del mundo.

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

www.RandA.org

www.USGA.org

Contenidos

Introducción	8
Principales Cambios	9
Cómo utilizar el libro de Reglas	12
Guía Rápida de las Reglas de Golf	14
Sección	
I – Etiqueta.....	23
II - Definiciones.....	28
III - Las Reglas del Juego.....	43
El Juego	
1 El Juego	43
2 Juego por Hoyos (Match Play).....	44
3 Juego por Golpes (Stroke Play).....	47
Los Palos y la Bola	
4 Los Palos.....	50
5 La Bola.....	54
Responsabilidades del Jugador	
6 El Jugador.....	56
7 Práctica.....	64
8 Consejo; Indicación de la Línea de Juego	66
9 Información sobre los Golpes que se Llevan.....	67
Orden de Juego	
10 Orden de Juego.....	68
Lugar de Salida	
11 El Lugar de Salida	71

Jugando la Bola

12 Búsqueda e Identificación de la Bola	72
13 La Bola se Jugará como Repose	75
14 Golpear la Bola.....	78
15 Bola Sustituta; Bola Equivocada.....	81

El Green

16 El Green.....	83
17 La Bandera.....	86

Bola Movida, Desviada o Detenida

18 Bola en Reposo Movida.....	88
19 Bola en Movimiento Desviada o Detenida.....	91

Situaciones y Procedimientos de Alivio

20 Levantar, Dropar o Colocar; Jugar desde Lugar Equivocado	94
21 Limpiar la Bola.....	101
22 Bola que Ayuda o Interfiere al Juego.....	102
23 Impedimentos Sueltos.....	103
24 Obstrucciones.....	104
25 Condiciones Anormales del Terreno, Bola Empotrada y Green Equivocado.....	108
26 Obstáculos de Agua (Incluyendo Obstáculos de Agua Lateral).....	112
27 Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional	114
28 Bola Injugable.....	117

Otras Formas de Juego

29 Threesomes y Foursomes.....	118
30 Tres Bolas, Mejor Bola (Best Ball) y Cuatro Bolas (Fourball) en el Juego por Hoyos.....	119
31 Cuatro Bolas (Fourball) en el Juego por Golpes.....	121
32 Competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford.....	124

Administración..... 128

33 El Comité.....	128
34 Disputas y Decisiones	132

Apéndice I	
Contenidos	134
Parte A Reglas Locales	136
Parte B Condiciones de la Competición.....	153
Apéndice II	
Diseño de Palos	163
Apéndice III	
La Bola.....	178
Apéndice IV	
Dispositivos y Otro Equipo.....	180
Reglas del Estatus del Jugador Aficionado	184
Apéndice – Política sobre Apuestas	204
Índice.....

En caso de duda sobre la interpretación de una Regla, prevalecerá el texto en inglés

R&A Rules Limited

Desde el 1 de enero de 2004, las responsabilidades y autoridad del Royal and Ancient Golf Club of Saint Andrews para tomar e interpretar decisiones sobre las Reglas de Golf y las Reglas del Estatuto del Jugador Aficionado fueron transferidas a R&A Rules Limited.

Género

En las Reglas de Golf, el género usado en relación con cualquier persona comprende ambos géneros.

Jugadores de Golf con Discapacidades

La publicación del R&A titulada “Modificación de las Reglas de Golf para Jugadores de Golf con Discapacidad” conteniendo las modificaciones de las Reglas de Golf adaptadas a los jugadores discapacitados, puede obtenerse en el R&A y en la Real Federación Española de Golf.

Handicaps

Las Reglas de Golf no legislan sobre la adjudicación y ajuste de handicaps. Estas cuestiones se encuentran bajo la jurisdicción y control de la Real Federación Española de Golf y las consultas sobre las mismas deben dirigirse a ésta.

Introducción a la Edición del Año 2016 de las Reglas de Golf

Este libro contiene las Reglas de Golf que serán aplicables en todo el mundo a partir de enero de 2016. Las revisiones de esta edición de 2016 reflejan cuatro años de trabajo de los Comités de Reglas de Golf de R&A Rules Limited y la United States Golf Association (USGA), después de consultar con otros organismos de golf de todo el mundo.

Al afrontar esta revisión, nuestros comités han continuado siendo guiados por los principios históricos y éticos del juego, la necesidad de que las Reglas sigan siendo claras, comprensibles, apropiadas y relevantes, y por la importancia de que el golf se juegue con integridad y de acuerdo con la etiqueta. También estamos comprometidos a mantener un único conjunto de Reglas que se aplique a jugadores de todas las habilidades y tanto a profesionales como a aficionados. Los principales cambios se encuentran resumidos en las páginas 28 a 42.

Mirando hacia adelante, R&A Rules Limited y la USGA están estudiando cómo pueden ser revisadas las Reglas de Golf para hacerlas más fáciles de leer, entender y aplicar por todos los golfistas y para perseguir objetivos más amplios como el ritmo de juego y la administración medioambiental. Ya le anticipamos que este proyecto continuará durante los siguientes años.

Por último, expresamos nuestro más sincero agradecimiento por el trabajo realizado a nuestros respectivos comités y personal, y a todos aquellos que han contribuido a esta revisión.

Christopher J Hilton

Presidente

Comité de Reglas de Golf

R&A Rules Limited

Mark E Newell

Presidente

Comité de Reglas de Golf

United States Golf Association

Septiembre de 2015

Principales Cambios Introducidos en la Edición de 2016

Reglas de Golf

Regla 3-3 Dudas en cuanto al procedimiento

La Regla ha sido corregida para proporcionar más orientación sobre:

1. El procedimiento que ha de seguir un competidor que tiene dudas sobre cómo proceder y decide jugar dos bolas; y
2. Cómo debería el Comité determinar qué bola debe contar en tales situaciones.

Adicionalmente, la Regla ha sido expandida para proporcionar orientación sobre qué bola cuenta cuando las Reglas no permiten el procedimiento usado para cualquier bola.

Excepción a la Regla 6-6d. Resultado Equivocado para un Hoyo

Esta nueva Excepción establece que un competidor no está descalificado por entregar un resultado en un hoyo más bajo que el realmente obtenido cuando esto es debido a no incluir uno o más golpes de penalidad que, antes de devolver su tarjeta de resultados, el competidor no sabía que había incurrido. En su lugar, el competidor incurre en la penalidad prescrita por la Regla aplicable y una penalidad adicional de dos golpes por cada hoyo en el que el competidor haya cometido una infracción de la regla 6-6d.

Regla 14-1b. Anclar el Palo

Se introduce una nueva regla para prohibir anclar el palo, ya sea “directamente” o mediante el uso de un “punto de apoyo”, durante la ejecución de un golpe.

Regla 14-3 Dispositivos Artificiales y Equipo Insólito; Uso Anormal del Equipo

Se han hecho diversas modificaciones a la Regla 14-3, incluyendo:

1. Se ha introducido una declaración de principios para confirmar qué guía a los organismos gobernantes al determinar si el uso de un artículo es una infracción de la Regla 14-3;

2. Por claridad, la referencia previa a “uso inusual del equipo” ha sido cambiada a “uso anormal del equipo”; y
3. La penalidad por una primera infracción de un jugador de la Regla 14-3 durante una vuelta estipulada ha sido modificada de descalificación a pérdida del hoyo en el juego por hoyos (match play) o dos golpes en el juego por golpes (stroke play), aplicándose la descalificación como penalidad por una infracción subsiguiente de la Regla.

Regla 18-2 Bola en Reposo Movidada por el Jugador, su Compañero, Caddie o Equipo

Se ha eliminado la Regla 18-2b (Bola movida después de preparar el golpe). Esto significa que cuando la bola se mueve después de que un jugador ha preparado el golpe, la aplicación de una penalidad bajo la Regla 18-2 se basará exclusivamente en si el jugador causó que la bola se moviese.

Regla 25-2. Bola Empotrada

Se han introducido notas para:

1. Aclarar cuando está empotrada una bola; y
2. Confirmar que un Comité puede introducir una Regla Local permitiendo alivio sin penalidad para una bola empotrada en cualquier lugar del recorrido.

Regla 26-2. Bola Jugada dentro de un Obstáculo de Agua

Se ha cambiado el formato de la regla exclusivamente por claridad. No ha habido cambios sustanciales.

Apéndice I. Reglas Locales; Condiciones de la Competición

Las antiguas partes A y B del Apéndice I relativas a las Reglas Locales se han fusionado para proporcionar toda la información pertinente sobre Reglas Locales específicas en un único lugar.

Apéndice IV. Dispositivos y Otro Equipo

La Parte 5 relativa a dispositivos de medición de distancia se modifica de forma que, cuando es de aplicación una Regla Local permitiendo el uso de dispositivos de medición de distancia, hay una infracción de la Regla 14-3 solo si un jugador usa el dispositivo para algún otro propósito que esté prohibido

por esa Regla. Anteriormente, cuando la Regla Local estaba en vigor, un jugador infringía la Regla 14-3 si usaba un dispositivo de medición de distancia que también contuviese otras características cuyo uso supusiese una infracción de la Regla 14-3, independientemente de que tales otras características fuesen de hecho usadas por el jugador.

Apéndices II, III y IV

Las declaraciones sobre conformidad de equipos y los procesos de homologación de productos se han quitado de las Regla 4, 5 y 14-3 para eliminar redundancias con los Apéndices II, III y IV. La revisión consistente en fusionar estas declaraciones en los apéndices es no-sustantiva y ha sido hecha exclusivamente por motivos de eficiencia.

Reglas del Estatus del Jugador Aficionado

Regla 3-1b. Premio en Metálico para Beneficencia

Se introduce la nueva Regla 3-1b para permitir que un jugador aficionado participe en un evento en el que el premio en metálico o su equivalente sean donados a una entidad benéfica reconocida, siempre que se obtenga por parte del organizador la previa aprobación de la Autoridad Gobernante.

Regla 4-3. Gastos Relacionados con el Golf

Se introduce la Nueva Regla 4-3 para aclarar que un jugador aficionado puede recibir el pago de gastos razonables, que no excedan de los gastos incurridos de hecho, para actividades relacionadas con el golf que no sean una competición.

Regla 9-2(i). Periodo de Espera para la Readmisión; Profesionalismo

Las directrices recomendadas sobre los periodos de espera para la readmisión se modifican para establecer que un periodo de infracción de las Reglas de seis años o más (anteriormente cinco años o más) debería resultar en un periodo de espera para la readmisión de dos años. Adicionalmente, se modifica la Regla para establecer que, si un solicitante de readmisión ha jugado de forma generalizada por premios en metálico, se debería tener en cuenta el nivel de las competiciones y la actuación del solicitante en esas competiciones al determinar si el periodo de espera para la readmisión del solicitante debería ser ampliado.

Cómo utilizar el libro de Reglas

Es fácil suponer que no todo aquel que tiene el Libro de Reglas lo ha leído en su totalidad, y que muchos jugadores solamente lo consultan durante el juego para resolver alguna duda. Sin embargo, para garantizar que Ud. tiene un conocimiento básico de las Reglas y que juega de forma adecuada, se recomienda que al menos lea la “Guía Rápida de Reglas de Golf” y la “Sección de Etiqueta” contenidas en esta publicación.

Para dar una respuesta correcta a los problemas de Reglas que surgen en el campo, el uso del índice del libro de Reglas debería ayudarle a identificar la Regla aplicable. Por ejemplo, si un jugador mueve accidentalmente su marcador de bola en el proceso de levantarla en el green, identifique las palabras clave de la pregunta, tales como “*marcador de bola*” y “*bola levantada*” y “*green*”, y busque estos apartados en el índice. La Regla aplicable (Regla 20-1) se encuentra bajo las entradas “*marcador de bola*”, “*bola levantada*”, cuya lectura nos proporcionará la respuesta correcta.

Además de identificar palabras clave y usar el Índice de las Reglas de Golf, los siguientes puntos le ayudaran a utilizar el libro de Reglas de forma eficaz y precisa.

Comprensión de las palabras

El libro de Reglas se ha redactado de una manera muy precisa y meditada. Ud., debería tener en cuenta y entender las siguientes diferencias en el uso de las palabras:

- puede: opcional
- debería: recomendación
- debe: orden (y hay penalidad si no se cumple)
- una bola: Ud. puede sustituir la bola por otra (Ej. Reglas 26, 27 y 28)
- la bola: Ud. no debe sustituir la bola por otra (Ej. Reglas 24-2 y 25-1).

Conocer las Definiciones

Hay más de cincuenta términos definidos (por ejemplo, “*condiciones anormales del terreno*” o “*recorrido*”) y estos forman la base sobre la que se han redactado

las Reglas del Juego. El conocimiento de las Definiciones (que aparecen en *cursiva* en el libro) es muy importante para aplicar correctamente las Reglas.

Los hechos del caso

Para poder resolver cualquier pregunta sobre las Reglas, Ud. debe considerar detalladamente los hechos del caso. Ud. debería identificar:

- La modalidad de juego (por ejemplo, Juego por Hoyos (Match Play) o Juego por Golpes (Stroke Play), individual, *foursome* o Cuatro Bolas (*four-ball*))
- Quién está involucrado (por ejemplo, el jugador, su compañero o caddie, una causa ajena)
- Donde ocurrió el incidente (por ejemplo en el lugar de salida, en un bunker o en un obstáculo de agua, en el green).
- Qué sucedió realmente.
- Las intenciones del jugador (por ejemplo, qué estaba haciendo y qué quiere hacer).
- La cronología de los hechos (Ej. ¿El jugador ha entregado ya su tarjeta? o ¿se ha cerrado la competición?).

Referirse al Libro

Como se ha indicado, la referencia al índice del Libro de Reglas y la Regla aplicable proporcionará la respuesta para la mayoría de las cuestiones que puedan surgir en el campo. En caso de duda, juegue el campo como lo encuentre y la bola como repose. De vuelta a la Casa Club Ud. puede someter los hechos al Comité o consultar el “Libro de Decisiones Sobre las Reglas de Golf” que le ayudará a resolver cualquier cuestión que no pueda solucionar únicamente con el Libro de Reglas.

Guía Rápida de las Reglas de Golf

Esta guía proporciona una explicación simple de situaciones de Reglas habituales. Esta guía no sustituye a las Reglas de Golf que deberían ser consultadas siempre que surja alguna duda. Para más información sobre los apartados que cubre esta guía, por favor, consulte la Regla correspondiente.

Generalidades

El juego del golf debería jugarse con el espíritu correcto y de acuerdo con la Sección de Etiqueta de las Reglas de Golf. En particular:

- muestre consideración hacia los otros jugadores,
- juegue a buen ritmo y esté preparado para invitar a pasar a los grupos más rápidos, y
- cuide el campo alisando los bunkers, reponiendo las chuletas y reparando los piques de bola en el green.

Antes de comenzar su vuelta se recomienda que:

- Lea las Reglas Locales en la tarjeta de resultados y en el tablón de anuncios.
- Ponga una marca de identificación en su bola. Muchos jugadores de golf juegan la misma marca de bola y si Ud. no puede identificarla, se considera perdida. (Reglas 12-2 y 27-1)
- Cuente sus palos; se le permite un máximo de 14 palos. (Regla 4-4)

Durante la vuelta:

- No pida “consejo” a nadie que no sea su caddie, su compañero (es decir, un jugador de su bando) o el caddie de su compañero. No dé consejo a nadie excepto a su compañero. Puede pedir o proporcionar información sobre las Reglas, distancias, situación de los obstáculos y de la bandera, etc. (Regla 8-1)
- Durante el juego de un hoyo no ejecute ningún golpe de práctica. (Regla 7-2)

Al terminar su vuelta:

- En el Juego por Hoyos (Match Play), asegúrese de que el resultado ha sido publicado.
- En el Juego por Golpes (Stroke Play), asegúrese de que la tarjeta ha sido correctamente cumplimentada y firmada por Ud. y su marcador y devuélvala al Comité lo antes posible (Regla 6-6).

Las Reglas de Juego

Golpe de Salida (Regla 11)

Puede cambiar su bola antes de jugar el golpe de salida, pero es una buena práctica avisar a un jugador de su grupo de que está cambiando de bola.

Juegue el golpe de salida entre y no por delante de las barras de salida. Puede jugar desde un punto que esté dentro de la distancia de dos palos detrás de la línea frontal de las barras.

Si juega desde fuera de esta área:

- en el Juego por Hoyos (Match Play) no hay penalidad pero su contrario le puede obligar a repetir el golpe siempre que se lo requiera así inmediatamente;
- en el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en una penalidad de dos golpes, el golpe en sí no cuenta y debe jugar una bola desde dentro del área correcta.

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

Si piensa que una bola es suya pero no puede ver la marca de identificación, después de notificar a su marcador o contrario, puede marcar la posición de la bola y levantarla para identificarla. Cuando se levanta bajo esta Regla, la bola no puede ser limpiada excepto en lo necesario para identificarla. (Regla 12-2)

Juegue la bola como repose. No mejore el reposo (lie) de la bola, el área de la colocación o del swing pretendido o su línea de juego:

- moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento, excepto al colocarse limpiamente o al hacer el swing, o
- presionando cualquier cosa (Regla 13-2).

Si su bola está en un bunker o en un obstáculo de agua:

- no toque el suelo (ni toque el agua en un obstáculo de agua) con la mano o con el palo antes de la bajada del palo para golpear la bola,
- ni mueva impedimentos sueltos (Regla 13-4).

Si juega una bola equivocada (es decir, una bola abandonada o una bola que está siendo usada por otro jugador):

- en el Juego por Hoyos (Match Play) pierde el hoyo
- en el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en una penalidad de dos golpes, los golpes ejecutados con la bola equivocada no cuentan y debe corregir el error jugando la bola correcta. (Regla 15-3)

En el green (Reglas 16 y 17)

En el Green, puede:

- marcar, levantar y limpiar su bola (debe reponerla siempre en el punto exacto de donde la levantó), y
- puede reparar los piques de bola y las tapas de agujeros antiguos pero no otros daños, tales como marcas de clavos. (Regla 16-1).

Al ejecutar un golpe en el green debería asegurarse de que la bandera está quitada o atendida. La bandera también puede ser atendida o quitada cuando la bola reposa fuera del green. (Regla 17)

Bola en reposo movida (Regla 18)

Generalmente, cuando la bola está en juego, si accidentalmente causa que su bola se mueva, o la levanta cuando no está permitido, añada un golpe de penalidad a su resultado y repóngala.

Si alguien distinto de Ud., de su caddie, de su compañero o del caddie de su compañero mueve su bola en reposo, o es movida por otra bola, repóngala sin penalidad.

Si una bola en reposo es movida por el viento o se mueve por sí misma, júéguela como reposa sin penalidad.

Bola en movimiento desviada o detenida (Regla 19)

Si su bola en movimiento es desviada o detenida por Ud., su caddie, su compañero, o el caddie de su compañero, o por el equipo perteneciente a

Ud. o a su compañero, Ud. incurre en la penalidad de un golpe y juegue la bola como repose. (Regla 19-2)

Si su bola en movimiento es desviada o detenida por otra bola en reposo, no hay penalidad normalmente y la bola se jugará como repose. Sin embargo, en el Juego por Golpes (Stroke Play) solamente, Ud. incurre en dos golpes de penalidad si ambas bolas estaban en el green antes de que Ud. ejecutara el golpe (Regla 19-5a).

Levantar, Dropar y Colocar la Bola (Regla 20)

Antes de levantar una bola que ha de reponerse (Ej. cuando se levanta la bola del green para limpiarla) la posición de la bola debe marcarse. (Regla 20-1)

Cuando la bola se levanta para droparla o colocarla en otra posición (ej. al dropar dentro de la distancia de dos palos bajo la Regla de bola injugable) no es obligatorio marcar su posición aunque se recomienda hacerlo.

Al dropar, manténgase erguido, sujete la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y déjela caer.

Las situaciones más comunes en las que una bola dropada ha de ser vuelta a dropar incluyen cuando la bola:

- rueda a una posición en la que hay interferencia de la condición de la que se está tomando alivio sin penalidad (Ej. una obstrucción inamovible),
- viene a reposar a más de dos palos de donde fue dropada, o
- viene a reposar más cerca del agujero que su posición original o del punto más cercano de alivio o de donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua.

Si una bola dropada por segunda vez rueda a cualquiera de esas posiciones, colóquela donde tocó el campo por primera vez al volver a droparse. (Regla 20-2c.)

Bola que ayuda o interfiere en el juego (Regla 22)

Puede:

- levantar su bola o hacer que cualquier otra bola sea levantada si cree que la bola puede ayudar a otro jugador, o

- hacer que se levante cualquier bola que pueda interferir en su juego.

No debe ponerse de acuerdo en dejar una bola en tal posición que ayude a otro jugador.

Una bola que se levanta porque ayuda o interfiere en el juego no debe ser limpiada, excepto cuando haya sido levantada en el green.

Impedimentos sueltos (Regla 23)

Puede mover un impedimento suelto (Ej. Objetos naturales sueltos tales como piedras, hojas y ramitas sueltas) salvo que el impedimento suelto y su bola se encuentren en el mismo obstáculo (búnker u obstáculo de agua). Si quita un impedimento suelto y esto hace que se mueva su bola, ésta debe ser repuesta y Ud. (excepto si la bola estaba en green) incurre en un golpe de penalidad.

Obstrucciones Movibles (Regla 24-1)

Las obstrucciones movibles (Ej. objetos artificiales movibles tales como rastrillos, botellas, etc.) situadas en cualquier lugar se pueden mover sin penalidad. Si la bola se mueve como resultado de ello, debe ser repuesta sin penalidad.

Si su bola está en o sobre una obstrucción movible, la bola puede ser levantada, la obstrucción quitada y la bola dropada, sin penalidad, en el punto directamente debajo del cual la bola reposaba en la obstrucción, excepto que en el green la bola se coloca en ese punto.

Obstrucciones Inamovibles y Condiciones Anormales del Terreno (Reglas 24-2 y 25-1)

Una obstrucción inamovible es un objeto artificial en el campo que no puede ser movido (ej. un edificio) o que no puede ser movido fácilmente (ej. un poste indicador firmemente empotrado). Los objetos que definen el fuera de límites no se tratan como obstrucciones.

Una condición anormal del terreno es cualquier agua accidental, terreno en reparación, o un hoyo o los deshechos de un hoyo hecho por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.

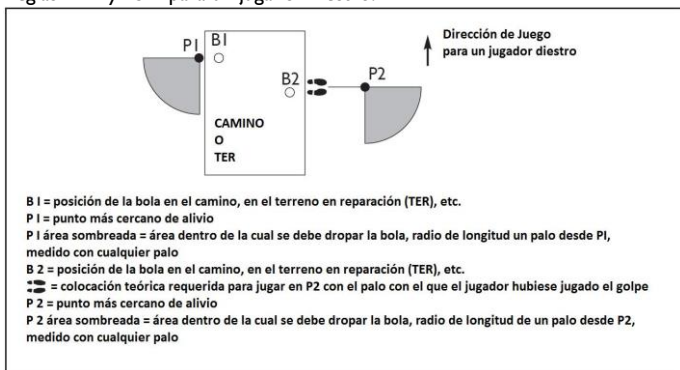
Excepto cuando su bola está en un obstáculo de agua, hay alivio sin penalidad de las obstrucciones inamovibles y de las condiciones anormales del terreno

cuando la condición interfiera físicamente con el reposo (lie) de la bola, su colocación o su swing. Puede levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo del “punto más cercano de alivio” (ver definición de “Punto Más Cercano de Alivio”), pero no más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio (Ver diagrama más abajo). Si la bola está en el green se coloca en el punto más cercano de alivio, que puede estar fuera de green.

No hay alivio por intervención en su línea de juego salvo que tanto la bola como la condición estén en el green.

Como opción adicional, cuando su bola está en un bunker, puede aliviarse de la condición dropando la bola fuera del bunker, detrás de éste, con un golpe de penalidad.

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



Obstáculos de Agua (Regla 26)

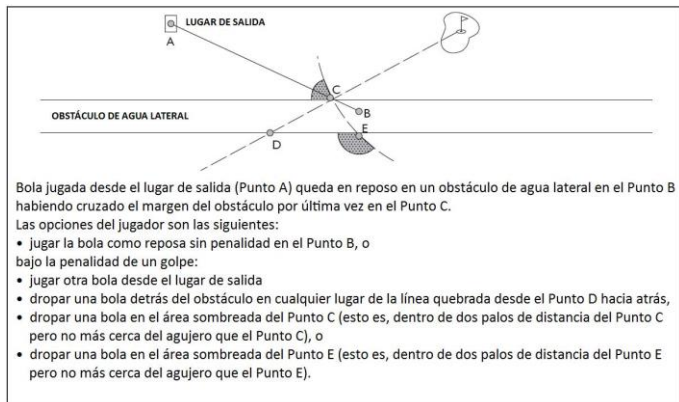
Si su bola está en un obstáculo de agua (estacas y/o líneas amarillas) puede jugar la bola como repose o bajo la penalidad de un golpe:

- jugar una bola desde donde su último golpe fue jugado, o
- dropar una bola sin límite de distancia por detrás del obstáculo de agua manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto por el que la bola

cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua y el punto en el que se dropa la bola.

Si su bola está en un obstáculo de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), además de las opciones indicadas arriba para una bola en un obstáculo de agua, bajo la penalidad de un golpe puede dropar dentro de la distancia de dos palos de, y no más cerca del agujero que:

- el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo, o
- un punto en el lado opuesto del obstáculo, equidistante del agujero del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo.



Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional (Regla 27)

Consulte las Reglas Locales en la tarjeta de resultados para identificar los límites del campo. Estos están definidos normalmente por vallas, muros, estacas blancas o líneas blancas.

Si su bola se ha perdido fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites debe jugar otra bola desde el punto donde jugó el golpe anterior, con un golpe de penalidad, es decir, golpe y distancia.

Se permiten 5 minutos para buscar una bola, tras los cuales, si no se encuentra, está perdida.

Si después de ejecutar un golpe, cree que su bola puede haberse perdido fuera de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites debería jugar una bola provisional. Debe anunciar que es una bola provisional y jugarla antes de adelantarse a buscar la bola original.

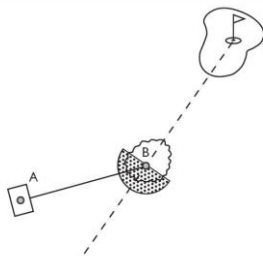
Si resulta que la bola original está perdida (en cualquier lugar que no sea un obstáculo de agua) o está fuera de límites, debe continuar con la bola provisional con un golpe de penalidad. Si la bola original es encontrada dentro de los límites del campo dentro de los cinco minutos, debe continuar el juego del hoyo con ella y dejar de jugar la bola provisional.

Bola Injugable (Regla 28)

Si su bola está en un obstáculo de agua y no desea jugarla como reposa, debe proceder de acuerdo con la Regla de Obstáculo de Agua - la Regla de bola injugable no se aplica. En cualquier otro lugar del campo, si cree que su bola está injugable, con un golpe de penalidad puede:

- jugar una bola desde donde ejecutó el golpe anterior, o
- dropar una bola sin límite de distancia detrás del punto donde la bola reposa manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto donde reposa la bola y el punto donde se dropa la bola, o
- dropar una bola dentro de la distancia de dos palos de donde reposa la bola no más cerca del agujero.

Si su bola está en un bunker puede proceder de la misma manera, pero si elige dropar en línea hacia atrás o dentro de la distancia de dos palos, debe dropar una bola dentro del bunker.



Una bola jugada desde el lugar de salida en el Punto A queda en reposo en un arbusto en el Punto B. Si el jugador considera la bola injugable, las opciones, bajo la penalidad de un golpe, son las siguientes:

- jugar una bola desde el lugar de salida
- dropar una bola detrás del Punto B en la línea quebrada, o
- dropar una bola en el área sombreada (es decir, dentro de dos palos de distancia del Punto B pero no más cerca del agujero que el Punto B).

Sección I – Etiqueta; Comportamiento en el Campo

Introducción

Esta sección proporciona directrices sobre la manera en que debería jugarse el juego del golf. Si se siguen estas directrices, todos los jugadores obtendrán del juego el máximo disfrute. El principio fundamental es que en el campo, debería mostrarse respeto a los demás en cualquier momento.

El Espíritu del Juego

El golf se juega, la mayor parte de las veces, sin la supervisión de un árbitro o de un juez. El golf se basa en la integridad del individuo para mostrar respeto a los demás jugadores y en respetar las Reglas. Todos los jugadores deberían comportarse disciplinadamente, demostrando cortesía y deportividad en todo momento, independientemente de lo competitivos que puedan ser. Este es el espíritu del juego del golf.

Seguridad

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie está situado cerca o en una posición que pueda ser golpeado por el palo, la bola o cualquier piedra, guijarros, ramitas o algo similar cuando ejecutan un golpe o un swing de prácticas.

Los jugadores no deberían jugar hasta que los jugadores que les preceden estén fuera de su alcance.

Los jugadores deberían también avisar a los cuidadores del campo, que estén próximos o delante de ellos, cuando están a punto de jugar un golpe que pueda ponerlos en peligro.

Si un jugador juega una bola en una dirección donde hay peligro de golpear a alguien, debería inmediatamente dar un grito de aviso. La palabra tradicional de aviso en esta situación es “¡bola!” (¡Fore!).

Consideración para Otros Jugadores

No Perturbar o Distraer.

Los jugadores deberían siempre mostrar consideración a otros jugadores en el campo y no deberían perturbar su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesariamente.

Los jugadores deberían asegurarse de que cualquier aparato electrónico llevado dentro del campo no distrae a otros jugadores.

En el lugar de salida un jugador no debería colocar su bola hasta que sea su turno de juego.

Los jugadores no deberían situarse cerca o directamente detrás de la bola, o directamente detrás del agujero, cuando un jugador está a punto de jugar.

En el Green.

En el green, los jugadores no deberían situarse en la línea de putt de otro jugador o, cuando dicho jugador está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea de putt.

Los jugadores deberían permanecer en o cerca del green hasta que todos los demás jugadores del grupo hayan acabado el hoyo.

Anotar los Resultados.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que está actuando de marcador debería, si es necesario, en el camino hacia el siguiente lugar de salida comprobar el resultado con el jugador al que marca y anotarlo.

Ritmo de Juego

Jugar a Buen Ritmo y Mantenerlo.

Los jugadores deberían jugar a buen ritmo. El Comité puede establecer directrices sobre el ritmo de juego que todos los jugadores deberían seguir.

Es responsabilidad de un grupo mantener su posición con respecto al grupo que le antecede, si este pierde un hoyo entero y está retrasando al grupo que le sigue, debería invitarle a pasar, cualquiera que sea el número de jugadores en este grupo.

Aunque un grupo no haya perdido un hoyo, pero es evidente que el grupo que va detrás puede jugar más rápido deberían invitarles a pasar.

Estar Preparado para Jugar.

Los jugadores deberían estar dispuestos para jugar tan pronto como sea su turno de juego. Cuando están jugando en o cerca del green, deberían dejar sus bolsas o sus carros en una posición tal que les permita salir rápidamente del green y en dirección al siguiente lugar de salida. Cuando se ha terminado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar el green inmediatamente.

Bola Perdida.

Si un jugador cree que su bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites, para ahorrar tiempo, debería jugar una bola provisional.

Los jugadores que están buscando una bola deberían indicar a los jugadores del grupo que les sigue que les pasen tan pronto como se den cuenta de que la bola no se encontrará fácilmente. No deberían esperar a hacerlo a que transcurran los cinco minutos de búsqueda.

Después de permitir al grupo que les sigue que les adelanten, no deberían continuar el juego hasta que el grupo haya pasado y esté fuera de su alcance.

Prioridad en el Campo.

Salvo que el Comité lo determine de otra manera, la prioridad en el campo está determinada por el ritmo de juego de un grupo. Cualquier grupo que está jugando una vuelta completa tiene derecho a pasar a un grupo que juega una vuelta más corta. El término grupo incluye a un jugador que está jugando solo.

Cuidado del Campo.

Bunkers.

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían arreglar y alisar todos los agujeros y pisadas que han hecho ellos y cualquier otro próximo hecho por otros. Si hay algún rastrillo razonablemente próximo al bunker debería usarse para ese fin.

Reparación de Chuletas, Marcas de Bola y Daños Hechos por Zapatos.

Los jugadores deberían reparar cuidadosamente las chuletas hechas por ellos mismos y cualquier otro daño hecho al green por el *impacto* de una bola (esté o no hecho por el mismo jugador). A la terminación del hoyo por todos los jugadores del grupo, los daños causados al green por los zapatos de golf deberían ser reparados.

Prevención de Daño Innecesario.

Los jugadores deberían evitar causar daño al campo por arrancar chuletas al realizar swings de práctica o por golpear la cabeza de un palo contra el suelo, sea por enfado o por cualquier otra razón.

Los jugadores deberían asegurarse de que no se produce daño al green al apoyar las bolsas o colocar la bandera.

Con el fin de evitar daños al agujero, los jugadores y caddies no deberían situarse demasiado cerca del agujero, y deberían actuar con cuidado durante el manejo de la bandera y al sacar una bola del agujero. No debería usarse la cabeza de un palo para sacar una bola del agujero.

Los jugadores no deberían apoyarse sobre sus palos cuando están sobre el green, particularmente al sacar la bola del agujero.

La bandera debería ser repuesta correctamente en el agujero antes de que los jugadores abandonen el green.

La Información Local regulando el movimiento de los carros de golf debería ser estrictamente observada.

Conclusión; Penalidades por Infracción.

Si los jugadores siguen las directrices de esta sección, harán el juego más agradable para todos.

Si un jugador hace caso omiso sistemáticamente de estas directrices durante una vuelta o durante un periodo de tiempo en detrimento de otros, se recomienda que el Comité considere tomar una acción disciplinaria apropiada contra el jugador infractor. Tal acción puede, por ejemplo, incluir la prohibición durante un tiempo limitado de jugar en el campo o en un cierto número de competiciones. Esto se considera justificado como forma de

proteger los intereses de la mayoría de los golfistas que desean jugar de acuerdo con estas directrices.

En el caso de una grave infracción de la etiqueta, el Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7.

Sección II - Definiciones

Las Definiciones están ordenadas alfabéticamente y, en las propias Reglas, los términos están definidos en *Itálica (Cursiva)*.

Agua Accidental

“*Agua accidental*” es cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no esté en un *obstáculo de agua* 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

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).

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.

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

Árbitro

Un “*árbitro*” es la persona designada por el Comité para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Debe actuar ante cualquier infracción de una Regla que observe o le sea comunicada.

Un *árbitro* no debería atender la *bandera*, permanecer junto al *agujero* o indicar su posición, o levantar la bola o marcar su posición.

Excepción en el Juego por Hoyos (match play): Salvo que un *árbitro* esté asignado para acompañar a los jugadores a lo largo de un partido, no tiene autoridad para intervenir en un partido excepto en aquello relacionado con las Reglas 1-3, 6-7 o 33-7.

Bandera

La “*bandera*” es un indicador recto movable, 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

Un “*bando*” es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*. En el Juego por Hoyos (match play), cada miembro del *bando* opuesto es un *contrario*. En el Juego por Golpes (stroke play), los miembros de cualquier *bando* son competidores y los miembros de diferentes *bandos* que juegan juntos son *compañeros-competidores*.

Bola 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*.

Bola en Juego

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. 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 (Match Play): *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 ha requerido que el golpe sea cancelado de acuerdo con la Regla 11-4a.

Bola Equivocada

Una "*bola equivocada*" es cualquier bola que no sea:

- La *bola en juego* del jugador;
- Una *bola provisional* del jugador; o
- En el juego por golpes (stroke play), una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 3-3 o la Regla 20-7c.

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).

Bola Movida

Se considera que una bola "se ha movido" si deja su posición y va a reposar a cualquier otro lugar.

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); o
- c. El jugador ha puesto otra *bola en juego* bajo penalidad de golpe y distancia bajo las Reglas 26-1a, 27-1 o 28a; 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 *condición anormal del terreno* (ver la Regla 25-1c) o está en un *obstáculo de agua* (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.

Bola Provisional

Una "*bola provisional*" es una bola jugada bajo la Regla 27-2 cuando una bola puede estar perdida fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*.

Bola Sustituta

Una *bola sustituta* es una bola puesta en juego en 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).

Bunker

Un "*bunker*" 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 hierba que bordea o está dentro de los límites de un *bunker*, incluyendo una pared formada con tepes (esté cubierta de hierba o de tierra), no es parte del *bunker*. Una pared o un borde de un *bunker* que no esté cubierta de hierba, es parte del *bunker*.

El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una bola está en un *bunker* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *bunker*.

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

El "*campo*" es toda el área dentro de cualquier límite establecido por el *Comité* (ver la Regla 33-2).

Causa ajena

En el Juego por Hoyos (Match Play) 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 (Stroke Play), 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 *forecaddie*. Ni el viento ni el agua son *causa ajena*.

Colocarse (Stance)

"*Colocarse*" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición para ejecutar un *golpe*.

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 "*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 (Stroke Play)". 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 (Stroke Play)”, donde el contexto así lo admita, la palabra “*competidor*” o “*compañero-competidor*” incluye a su *compañero*.

Condiciones Anormales del Terreno

Una “*condición anormal del terreno*” es cualquier *agua accidental, terreno en reparación* u hoyo, desecho o senda hechos en el *campo* por un *animal de madriguera*, un reptil o un pájaro.

Consejo

“*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

Un “*contrario*” es un miembro de un *bando* contra el que el *bando* del jugador está compitiendo en el Juego por Hoyos (match play).

Cuatro Bolas (Four –Ball)

Ver “*Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)*” y “*Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)*”.

Equipo

“*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 *caddies*), 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 *caddies*).

Eventualidad del Juego

Una "*eventualidad del juego*" ocurre cuando una bola en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una *causa ajena* (ver la Regla 19-1).

Forecaddie

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*.

Foursome

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)" y "Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)".

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.

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 Penalidad

Un “*golpe de penalidad*” es el que bajo la aplicación de ciertas *Reglas* se añade al resultado de un jugador o *bando*. En los *threesome* o *foursome*, los *golpes de penalidad* no afectan al orden del juego.

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

Un “*green 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

Se dice que tiene el "honor" el jugador que ha de jugar primero desde el *lugar de salida*.

Impedimentos Suelos

"*Impedimentos sueltos*" son objetos naturales, incluyendo:

- 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 *impedimentos sueltos* a elección del jugador.

El rocío y la escarcha no son *impedimentos sueltos*.

Individual (Single)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)" y "Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)".

Línea de Juego

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, 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*.

Lugar de Salida

El “*lugar de salida*” es el sitio 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.

Marcador

Un “*marcador*” es la persona designada por el *Comité* para anotar el resultado de un *competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play). Puede ser un *compañero-competidor*. No es un *Árbitro*.

Mejor Bola (Best Ball)

Ver “*Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)*”.

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 penalidad.

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.

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

Un “*obstáculo de agua*” 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 *obstáculo de agua* son parte del *obstáculo de agua*. Cuando el margen de un *obstáculo de agua* está definido por estacas, éstas están dentro del *obstáculo de agua* 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 *obstáculo de agua*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un *obstáculo de agua* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *obstáculo de agua*. El margen de un *obstáculo de agua* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un *obstáculo de agua* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua*.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua* son *obstrucciones*.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua* 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 *obstáculo de agua*.

Obstáculo de Agua Lateral

Un “*obstáculo de agua lateral*” es un *obstáculo de agua*, o aquella parte de un *obstáculo de agua*, situada de tal forma que no es posible, o que a juicio del Comité resulta impracticable dropar una bola detrás del *obstáculo de agua* de acuerdo con la Regla 26-1b.

Todo el terreno y agua dentro del margen de un *obstáculo de agua lateral* son parte del *obstáculo de agua lateral*. Cuando el margen de un *obstáculo de agua 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 *obstáculo de agua lateral*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un *obstáculo de agua lateral* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *obstáculo de agua lateral*. El margen de un *obstáculo de agua lateral* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un *obstáculo de agua lateral* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua lateral*.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua lateral* son obstrucciones.

Nota 1: La parte de un *obstáculo de agua* que tenga que jugarse como un *obstáculo de agua lateral* debe ser marcada de forma diferente. Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua 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 *obstáculo de agua lateral*.

Nota 3: El Comité puede definir un *obstáculo de agua lateral* como un *obstáculo de agua*.

Obstáculos

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

Obstrucciones

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 móvil si puede ser movida sin un gran esfuerzo, sin demorar indebidamente el juego y sin causar daño alguno. De otra manera, es una *obstrucción* inamovible.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local para declarar una *obstrucción* móvil como *obstrucción* inamovible.

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.

Punto más Cercano de Alivio

El “*punto más cercano de alivio*” es el punto de referencia para aliviarse sin penalidad por interferencia de una *obstrucción inamovible* (Regla 24-2), una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o un *green equivocado* (Regla 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.

Recorrido

“*Recorrido*” es toda 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*.

Regla o Reglas

El término “Regla” incluye:

- a. Las Reglas de Golf y sus interpretaciones contenidas en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf”;
- b. Cualquier Condición de la Competición establecida por el Comité bajo la Regla 33-1 y el Apéndice I;
- c. Cualquier Regla Local establecida por el Comité bajo la Regla 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.

Terreno en Reparación

“*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 hierba, 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 hierba 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 reposa 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 Regla Local prohibiendo el juego desde un *terreno en reparación* o desde un área medioambientalmente sensible que ha sido definida como *terreno en reparación*.

Threesome

Ver “Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)”.

Tres Bolas (Three- Ball)

Ver “Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)”.

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 (Match Play), ver la Regla 2-3.

Sección III - Las Reglas del Juego

El Juego

Regla 1

El Juego

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

1-1. General

El Juego de Golf consiste en jugar una bola con un palo desde el *lugar de salida* hasta el interior del *agujero*, mediante un *golpe* o sucesivos golpes conforme a las *Reglas*.

1-2. Ejercer Influencia sobre el Movimiento de la Bola o Alterar las Condiciones Físicas

Un jugador no debe (i) realizar una acción con la intención de influir en el movimiento de una *bola en juego* o (ii) alterar condiciones físicas con la intención de afectar al juego de un hoyo.

Excepciones:

1. Una acción expresamente permitida o expresamente prohibida por otra Regla es objeto de esa otra Regla, y no de la Regla 1-2.
2. Una acción realizada con el único propósito de cuidar el *campo* no es una infracción de la Regla 1-2.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-2:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes.

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

Nota 1: Se considera que un jugador ha cometido una grave infracción de la Regla 1-2 si el *Comité* considera que la acción realizada infringiendo esta Regla ha permitido, a él o a otro jugador, obtener una ventaja significativa o ha llevado a otro jugador, que no sea su *compañero*, a una desventaja significativa.

Nota 2: En el Juego por Golpes (stroke play), excepto cuando se trata de una grave infracción que da lugar a la descalificación, un jugador que infrinja la Regla 1-2 con respecto al movimiento de su propia bola debe jugar la bola desde donde fue detenida, o, si la bola fue desviada, desde donde quedó en reposo. Si el movimiento de la bola de un jugador ha sido influido intencionadamente por un *compañero-competidor* u otra *causa ajena*, se aplica la Regla 1-4 al jugador (ver Nota a la Regla 19-1).

1-3. Acuerdo Para Excluir Reglas

Los jugadores no deben ponerse de acuerdo para excluir el cumplimiento de cualquier *Regla* ni para dejar de aplicar cualquier penalidad incurrida.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-3:

Juego por Hoyos - Descalificación de ambos *bandos*;

Juego por Golpes - Descalificación de los *competidores* implicados.

(Acuerdo para jugar fuera de turno en el Juego por Golpes (Stroke Play) - ver la Regla 10-2c).

1-4. Puntos No Previstos por las Reglas

Si cualquier punto en discusión no está previsto por las *Reglas*, la decisión debería tomarse conforme a los principios de equidad.

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-41.

2-1. General.

Un partido consiste en que un *bando* juega contra otro una *vuelta estipulada*, salvo que el *comité* lo establezca de otro modo.

En "Match Play" se juega por hoyos.

Excepto que esté previsto de otro modo en las *Reglas*, un hoyo es ganado por el *bando* que *emboca* su bola en el menor número de *golpes*. En un partido hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo.

La situación del partido se expresa en los siguientes términos: tantos "hoyos arriba" o "empatados" y tantos "a jugar".

Un *bando* está "dormie" cuando lleva tantos hoyos arriba como hoyos quedan por jugar.

2-2. Hoyo Empatado.

Un hoyo está empatado si cada *bando* ha terminado el hoyo con el mismo número de *golpes*.

Cuando un jugador ha *embocado* y a su *contrario* le queda un *golpe* para el empate, si el jugador incurre posteriormente en una penalidad el hoyo está empatado.

2-3. Ganador del Partido.

Un partido es ganado por el *bando* que aventaja al otro en un número de hoyos mayor que el número de hoyos que quedan por jugar.

Si hay un empate, el *Comité* puede prolongar la *vuelta estipulada* tantos hoyos como sean necesarios para que un partido tenga un ganador.

2-4. Concesión del Partido, Hoyo o Próximo Golpe.

Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho partido.

Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho hoyo.

Un Jugador puede conceder a su *contrario* su próximo golpe en cualquier momento, siempre que la bola del *contrario* esté en reposo. Se considera que el *contrario* ha *embocado* con su siguiente *golpe* y la bola puede ser quitada por cualquiera de los *bandos*.

Una concesión no puede ser rehusada ni retirada.

(Bola colgando del agujero - ver Regla 16-2)

2-5. Dudas de Procedimiento; Disputas y Reclamaciones.

En el Juego por Hoyos (Match Play), si surge una duda o disputa entre los jugadores, un jugador puede hacer una reclamación. Si un representante autorizado del *Comité* no está disponible dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el partido sin demora. El *Comité* sólo puede considerar una reclamación si se ha hecho en el plazo adecuado y si el jugador haciendo la reclamación ha notificado en ese momento a su *contrario* (i) de que está haciendo una reclamación o quiere una decisión y (ii) de los hechos en los que se ha de basar la reclamación o la decisión.

Se considera que una reclamación se ha hecho en el plazo adecuado si, al descubrirse las circunstancias que dan lugar a una reclamación, el jugador hace su reclamación (i) antes de que cualquier jugador del partido juegue desde el siguiente *lugar de salida*, o (ii) en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores del partido salgan del *green*, o (iii) cuando las circunstancias que dan lugar a la reclamación son descubiertas después de que todos los jugadores del partido hayan salido del *green* del último hoyo, antes de que el resultado del partido haya sido anunciado oficialmente.

Una reclamación relativa a un hoyo anterior del partido sólo puede ser considerada por el *Comité* si está basada en hechos previamente desconocidos por el jugador que hace la reclamación y le ha sido dada información equivocada por un *contrario* (Reglas 6-2a y 9). Tal reclamación debe ser hecha en el plazo adecuado.

Una vez que el resultado del partido ha sido anunciado oficialmente, una reclamación no puede ser considerada por el *Comité*, a no ser que esté convencido de que (i) la reclamación está basada en hechos que eran previamente desconocidos para el jugador que hace la reclamación en el momento en el que el resultado fue anunciado oficialmente, (ii) al jugador haciendo la reclamación le ha sido dada información equivocada por un *contrario* y (iii) el *contrario* sabía que estaba dando información equivocada. No hay límite de tiempo para considerar tal reclamación.

Nota 1: Un jugador puede dejar pasar una infracción de las *Reglas* por su *contrario* siempre que no haya un acuerdo de los *bandos* para excluir una *Regla* (Regla 1-3).

Nota 2: En el Juego por Hoyos (match play), si un jugador tiene dudas sobre sus derechos o sobre el procedimiento correcto, no puede completar el juego del hoyo con dos bolas.

2-6. Penalidad General.

En el Juego por Hoyos (Match Play) la penalidad por infringir una *Regla* es la pérdida del hoyo, a no ser que esté dispuesto de otro modo.

Regla 3

Juego por Golpes (Stroke Play)

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

3-1. General: Ganador

Una competición en el Juego por Golpes (Stroke Play) consiste en que los *competidores* completan todos los hoyos de una o varias vueltas estipuladas, y para cada vuelta entregan una tarjeta, en la que hay un resultado bruto para cada hoyo. Cada *competidor* está jugando contra cada uno de los otros *competidores* en la competición.

El *competidor* que juega la *vuelta* o vueltas *estipuladas* en el menor número de *golpes* es el ganador.

En una competición *hándicap* el *competidor* con el resultado neto más bajo en la *vuelta* o vueltas *estipuladas* es el ganador.

3-2. Hoyo Sin Terminar

Si un *competidor* deja de embocar la bola en cualquier hoyo, y no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* en el siguiente *lugar de salida* o, en el caso de tratarse del último hoyo de la vuelta, antes de abandonar el *green*, **está descalificado**.

3-3. Dudas en Cuanto al Procedimiento.

a. Procedimiento para el Competidor

Sólo en el juego por golpes (Stroke Play), si un *competidor* duda sobre sus derechos o el procedimiento correcto durante el juego de un hoyo, puede, sin penalidad, completar el hoyo con dos bolas. Para proceder bajo esta Regla debe decidir jugar dos bolas después de que la situación dudosa haya surgido y antes de realizar cualquier acción adicional (por ejemplo ejecutar un *golpe* a la bola original).

El *competidor* debería anunciar a su *marcador* o a un *compañero-competidor*:

- que pretende jugar dos bolas ; y
- qué bola desea que cuente si las *Reglas* permiten el procedimiento usado con esa bola.

Antes de devolver su tarjeta de resultados, el *competidor* debe informar de los hechos de la situación al *Comité*. **Si no lo hace está descalificado.**

Si el *competidor* ha realizado alguna acción adicional antes de decidir jugar dos bolas, no ha procedido bajo la Regla 3-3 y cuenta el resultado con la bola original. El *competidor* no incurre en penalidad por jugar la segunda bola.

b. Determinación del Comité del resultado del hoyo

Cuando el *competidor* ha procedido bajo esta Regla, el *Comité* determinará el resultado como sigue:

- (i) Si antes de realizar una acción adicional el *competidor* ha anunciado qué bola desea que cuente, siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para la bola seleccionada, cuenta el resultado con esa bola. Si las *Reglas* no permiten el procedimiento usado para la bola seleccionada, cuenta el resultado con la otra bola siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para esa bola.
- (ii) Si antes de realizar una acción adicional el *competidor* no ha anunciado qué bola desea que cuente, cuenta el resultado con la bola original siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para esa bola. En otro caso, el resultado con la otra bola cuenta siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para esa bola.

- (iii) Si las *Reglas* no permiten los procedimientos usados para ambas bolas, cuenta el resultado con la bola original salvo que el *competidor* haya cometido una grave infracción con esa bola por jugar desde lugar equivocado. Si el *competidor* comete una grave infracción en el juego de una bola, cuenta el resultado con la otra bola a pesar del hecho de que las *Reglas* no permitan el procedimiento usado para esa bola. Si el *competidor* comete una grave infracción con ambas bolas, **está descalificado**.

Nota 1: “que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para una bola” significa que, después de que la Regla 3-3 es invocada, bien (a) La bola original se juega desde donde quedó en reposo y está permitido jugar desde ese lugar, o (b) Las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para la bola y la bola se pone en juego de la forma adecuada y el lugar correcto tal conforme a lo previsto en las *Reglas*.

Nota 2: Si ha de contar el resultado con la bola original pero la bola original no es una de las bolas que se ha jugado, la primera bola puesta en juego se considera que es la bola original.

Nota 3: Después de que se ha invocado esta Regla, los golpes ejecutados con la bola que se decida que no cuenta, y los *golpes de penalidad* incurridos exclusivamente por jugar esa bola, no se tienen en consideración. Una segunda bola jugada bajo la Regla 3-3 no es una bola provisional bajo la Regla 27-2.

(Bola jugada desde lugar equivocado – ver la Regla 20-7c)

3-4. Rehusar a Cumplir Una Regla

Si un *competidor* rehúsa cumplir una *Regla* afectando a los derechos de otro *competidor*, **está descalificado**.

3-5. Penalidad General

La penalidad por infracción de una *Regla* en el Juego por Golpes (Stroke Play) es de dos golpes, excepto cuando esté dispuesto de otra manera.

Los Palos y la Bola

Regla 4

Los Palos

Para especificaciones detalladas e interpretaciones sobre la conformidad de los palos bajo la Regla 4 y el proceso de consulta y remisión relativa a palos, vea el apéndice II.

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

4-1. Forma y Construcción de los Palos

a. General

Los palos de un jugador deben ser conformes con esta *Regla* y con las provisiones, especificaciones e interpretaciones establecidas en el Apéndice II.

Nota: El *Comité* puede requerir, en las Condiciones de la Competición (Regla 33-1), que cualquier driver llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por modelo y ángulo de inclinación (loft) en grados, que figure en la lista actualizada de Cabezas de Driver Conformes publicada por el R&A.

b. Desgaste y Alteraciones

Un palo que es conforme con las *Reglas* cuando es nuevo, se considera que es conforme después del desgaste producido por su uso normal. Cualquier parte de un palo que ha sido alterada intencionadamente se considera como nueva y debe, en su estado alterado, ser conforme con las *Reglas*.

4-2. Características de Juego Cambiadas y Materiales Extraños

a. Características de Juego Cambiadas

Durante una *vuelta estipulada*, las características de juego de un palo no deben ser cambiadas intencionadamente por ajuste o por cualquier otro medio.

b. Materiales Extraños

No deben aplicarse materiales extraños a la cara del palo con el propósito de influir en el movimiento de la bola.

***PENALIDAD POR LLEVAR PERO NO EJECUTAR NINGUN GOLPE CON UN PALO O PALOS QUE INFRINGEN LA REGLA 4-1 ó 4-2**

Juego por Hoyos - A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos

Juego por Golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes – Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.

*Cualquier palo o palos llevados, que infringen las Reglas 4-1 ó 4-2, deben ser declarados fuera de juego comunicándose al jugador a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador*, o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se ha descubierto que se ha producido una infracción. Si el jugador no lo hace así, está descalificado.

***PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE INFRINGE LAS REGLAS 4-1 ó 4-2.**

Descalificación.

4-3 Palos Dañados; Reparación y Sustitución

a. Daños en el Curso Normal del Juego

Si, durante una *vuelta estipulada*, el palo de un jugador se daña en el curso normal del juego, éste puede:

- (i) usar el palo en su estado dañado por lo que falta de la *vuelta estipulada*; o
- (ii) repararlo o mandarlo reparar sin demorar indebidamente el juego; o
- (iii) como opción adicional, sólo si el palo está inservible para el juego, sustituir el palo dañado por cualquier otro palo. La sustitución de un palo no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y no debe hacerse tomando prestado un palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo* o ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3a:

Ver la Penalidad para la Regla 4-4a o b y Regla 4-4 c

Nota: Un palo está inservible para el juego si está sustancialmente dañado, como por ejemplo, si la varilla está mellada, doblada considerablemente o partida en pedazos; la cabeza del palo queda suelta, desprendida o deformada de modo considerable; o la empuñadura queda suelta. Un palo no está inservible para el juego solamente porque la base del palo (lie) o el ángulo de inclinación (loft) en grados han sido alterados o la cabeza del palo está rayada.

b. Dañado Fuera del Curso Normal del Juego

Si, durante una *vuelta estipulada*, el palo de un jugador se daña sin que ocurra en el curso normal del juego, resultando no conforme o se cambian sus características de juego, el palo no podrá posteriormente ser utilizado o sustituido durante la vuelta.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3b:

Descalificación.

c. Dañado Antes de la Vuelta

Un jugador puede utilizar un palo que se ha dañado antes de una vuelta con tal de que el palo sea conforme con las *Reglas* en su estado dañado.

Los daños producidos en un palo antes de una vuelta pueden ser reparados durante la vuelta, siempre que no se cambien las características de juego del palo y no se demore indebidamente el juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3 c:

Ver la Penalidad para las Reglas 4-1 o 4-2.

(Demora indebida - ver la Regla 6-7)

4-4. Máximo de Catorce Palos

a. Selección y Adición de Palos

El jugador no debe iniciar una *vuelta estipulada* con más de catorce palos. Queda limitado a los palos así seleccionados para esa vuelta excepto que, si comenzó con menos de catorce palos, puede añadir otros siempre que el número total no exceda de catorce.

La adición de un(os) palo(s) no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y el jugador no debe añadir ni pedir prestado ningún palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo* o ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.

b. Los Compañeros Pueden Compartir Palos

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

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4a o b, CUALQUIERA QUE SEA EL NUMERO DE PALOS LLEVADOS EN EXCESO:

Juego por Hoyos - A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta - Dos hoyos

Juego por Golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; penalidad máxima por vuelta- Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que haya ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes – Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del hoyo que se acaba de terminar, y la penalidad por infracción de la Regla 4-4a o b no se aplica al siguiente hoyo.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota I de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota I de la Regla 32-1b.

c. Palos en Exceso Declarados Fuera de Juego

Cualquier palo o palos llevados o usados infringiendo la Regla 4-3a (iii) o la 4-4 deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su *marcador* o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se descubra que ha habido una infracción. El jugador no debe usar el palo o palos por lo que reste de la *vuelta estipulada*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4c:

Descalificación

Para especificaciones detalladas e interpretaciones sobre la conformidad de las bolas bajo la Regla 5 y el proceso de consulta y remisión relativa a bolas, vea el apéndice III.

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

5-1. General

La bola que el jugador juegue deberá cumplir los requisitos especificados en el Apéndice III.

Nota: El Comité puede requerir, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), que la bola que juega el jugador figure en la Lista de Bolas Homologadas en vigor que publica el R&A.

5-2. Materiales Extraños

La bola que el jugador juegue no debe tener materiales extraños aplicados a ella con el propósito de cambiar sus características de juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5-1 o 5-2

Descalificación

5-3. Bola Inservible Para el Juego

Una bola está inservible para el juego si está visiblemente cortada, rajada o deformada. Una bola no está inservible para el juego solamente porque tenga adherido barro u otros materiales, su superficie este rayada o arañada o su pintura este dañada o descolorida.

Si un jugador tiene razones para creer que su bola ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, puede levantar la bola, sin penalidad, para determinar si está inservible.

Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar su intención a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador* o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), y marcar la posición de la bola. Entonces puede levantarla y examinarla siempre que dé a su *contrario*, *marcador* o *compañero-competidor* la oportunidad de examinar la bola y observar el proceso de levantar y reponer la bola. La bola no debe ser limpiada cuando es levantada bajo la Regla 5-3. Si el jugador no cumple con todo o cualquier parte de este procedimiento, o si levanta la bola sin existir razón para creer que ésta, ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, **incurre en un golpe penalidad.**

Si se determina que la bola ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, el jugador puede *sustituirla* por otra bola, colocándola en el punto donde reposaba la bola original. De otra manera, la bola original será repuesta. Si un jugador *sustituye* una bola cuando no está permitido y ejecuta un *golpe* a la bola *sustituida* incorrectamente, **incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 5-3**, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla o la Regla 15-2.

Si una bola se rompe en pedazos como resultado de un *golpe*, el *golpe* se cancela y el jugador debe jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde el cual fue jugada la bola original (ver Regla 20-5).

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 5-3, no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota 1: Si el *contrario*, *marcador* o *compañero-competidor* desea cuestionar una reclamación de bola inservible, debe hacerlo antes de que el jugador juegue otra bola.

Nota 2: Si el lugar de reposo (*lie*) original de una bola que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

(Limpiar una bola levantada del *green* o bajo cualquier otra *Regla* - ver la Regla 21).

Responsabilidades del Jugador

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (*cursiva*) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

6-1. Reglas

El jugador y su *caddie* son responsables de conocer las Reglas. Durante una *vuelta estipulada*, el jugador incurre en la penalidad aplicable por cualquier infracción de una Regla cometida por su *caddie*.

6-2. Hándicap

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Antes de empezar un partido en una competición hándicap, los jugadores deberían determinar mutuamente sus respectivos hándicaps. Si un jugador comienza un partido habiendo declarado un hándicap más alto que aquél al que tiene derecho y eso afecta al número de golpes dados o recibidos, **está descalificado**; de otra manera el jugador debe jugar con el hándicap declarado.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

En cualquier vuelta de una competición hándicap, el *competidor* debe asegurarse que su hándicap figura en su tarjeta antes de que sea devuelta al *Comité*. Si no figura ningún hándicap en su tarjeta antes de que sea devuelta (Regla 6-6b), o si el hándicap que figura en ella es más alto al que tiene derecho y esto afecta al número de golpes recibidos, **está descalificado** de la competición hándicap; de otra manera, el resultado se mantiene.

Nota: Es responsabilidad del jugador conocer los hoyos en los que van a darse o recibirse puntos de hándicap.

6-3. Horario de Salida y Grupos

a. Horario de Salida

El jugador debe salir a la hora establecida por el *Comité*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-3a:

Si el jugador llega al punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no comenzar a tiempo es la pérdida del primer hoyo en el Juego por Hoyos (match play) o dos golpes en el primer hoyo en el Juego por Golpes (stroke play). En otro caso, la penalidad por infringir esta Regla es la descalificación.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 2 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1b.

Excepción: Si un *Comité* determina que han existido circunstancias excepcionales que han impedido a un jugador comenzar a tiempo, no hay penalidad.

b. Grupos

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *competidor* debe permanecer toda la vuelta en el grupo designado por el *Comité*, salvo que el *Comité* autorice o ratifique un cambio.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-3b:

Descalificación

(Mejor Bola y Cuatro Bolas - ver la Reglas 30-3a y 31-2)

6-4. Caddie

El jugador puede ser asistido por un *caddie*, pero no puede tener más de un *caddie* a la vez.

***PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-4:**

Juego por Hoyos - Al término del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajusta el partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos Hoyos.

Juego por Golpes – Dos golpes por cada hoyo en los que haya ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los que haya ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes – Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota I de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford – Ver Nota I de la Regla 32 – 1b.

* Un jugador que tiene más de un *caddie* infringiendo esta Regla, debe asegurarse inmediatamente, después de descubrirse que se ha producido una infracción, que no tiene más de un *caddie* a la vez durante el resto de la *vuelta estipulada*. De otra manera, el jugador está descalificado.

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), prohibir el uso de *caddies* o poner restricciones al jugador en su elección de *Caddie*.

6-5. Bola

La responsabilidad de jugar la bola correcta es del jugador. Cada jugador debería poner una señal de identificación en su bola.

6-6. Resultados en el Juego por Golpes (Stroke Play)

a. Anotación de Resultados

Después de cada hoyo el *marcador* debería comprobar el resultado con el *competidor* y anotarlo. Al término de la vuelta el *marcador* debe firmar la tarjeta y entregarla al *competidor*. Si los resultados han sido anotados por más de un *marcador*, cada uno de ellos debe firmar la parte de la que es responsable.

b. Firmar y Devolver la Tarjeta

Después de terminada la vuelta, el *competidor* debería comprobar su resultado de cada hoyo y aclarar con el *Comité* cualquier punto dudoso. Debe asegurarse que el *marcador* o *marcadores* han firmado la tarjeta, firmar él mismo la tarjeta y devolverla al *Comité* tan pronto como sea posible.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-6b:

Descalificación

c. Modificación de la Tarjeta

No puede hacerse ninguna modificación de una tarjeta después de que el *competidor* la ha entregado al *Comité*.

d. Resultado Equivocado Para Un Hoyo

El *competidor* es responsable de la correcta anotación en su tarjeta del resultado de cada hoyo. Si entrega un resultado en cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido, **está descalificado**. Si entrega un resultado en cualquier hoyo más alto del que realmente ha obtenido, el resultado entregado se mantiene.

Excepción: si un *competidor* devuelve un resultado para un hoyo inferior al realmente obtenido debido a no incluir uno o más *golpes de penalidad* que, antes de devolver su tarjeta de resultados, no sabía que había incurrido, no está descalificado. En tales circunstancias, **el competidor incurre en la penalidad descrita bajo la Regla aplicable y en una penalidad adicional de dos golpes por cada hoyo en el que el competidor haya cometido una infracción de la Regla 6-6d**. Esta excepción no se aplica cuando la penalidad aplicable es la descalificación de la competición.

Nota 1: El *Comité* es responsable de la suma de resultados y de la aplicación del hándicap que figura en la tarjeta - ver la Regla 33-5.

Nota 2: En *Cuatro Bolas* en el Juego por Golpes (Stroke Play), ver también las Reglas 31-3 y 31-7a.

6-7. Demora Indebida; Juego Lento

El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier directriz sobre el ritmo de juego que pueda establecer el *Comité*. Entre el final de un hoyo y el golpe de salida en el hoyo siguiente, el jugador no debe demorar indebidamente el juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-7:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por Golpes - Dos golpes.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1b.

Por reincidencia: Descalificación

Nota 1: Si el jugador demora indebidamente el juego entre hoyos, está demorando el juego del siguiente hoyo y, excepto para las competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford (ver Regla 32), la penalidad se aplica en ese hoyo.

Nota 2: Con el fin de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), establecer directrices de ritmo de juego incluyendo tiempos máximos permitidos para realizar una *vuelta estipulada*, un hoyo o un golpe.

En el Juego por Hoyos (match play), el *Comité* puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla tal y como sigue:

Primera infracción: Pérdida del hoyo;

Segunda infracción: Pérdida del hoyo;

Reincidencia: Descalificación.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla como sigue:

Primera infracción: Un golpe;

Segunda infracción: Dos golpes;

Reincidencia: Descalificación.

6-8. Interrupción del Juego; Reanudación del Juego

a. Cuándo está Permitido

El jugador no debe interrumpir el juego salvo que:

- (i) el *Comité* ha suspendido el juego;
- (ii) crea que existe peligro por rayos;
- (iii) haya solicitado una decisión del *Comité* sobre un punto dudoso o en disputa (ver Reglas 2-5 y 34-3); o
- (iv) haya otra buena razón como una enfermedad repentina.

El mal tiempo no es, en sí mismo, una buena razón para interrumpir el juego.

Si el jugador interrumpe el juego sin permiso específico del *Comité*, debe informar al *Comité* tan pronto como sea posible. Si así lo hace y el *Comité* considera satisfactorios sus motivos, no hay penalidad. De otra manera, **el jugador está descalificado.**

Excepción en el Juego por Hoyos (Match Play): Los jugadores que interrumpen un partido por hoyos por mutuo acuerdo no están sujetos a descalificación, salvo que, al hacerlo así, demoren la competición.

Nota: Abandonar el *campo* no constituye en sí mismo interrupción del juego.

b. Procedimiento Cuando el Juego es Suspendido por el Comité

Cuando el juego es suspendido por el *Comité*, si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si han comenzado el juego de un hoyo, pueden interrumpir el juego inmediatamente o continuar el juego del hoyo, siempre que lo hagan sin demora. Si los jugadores eligen continuar el juego del hoyo, están autorizados para interrumpir el juego antes de terminarlo. En cualquier caso, el juego debe interrumpirse después de terminado el hoyo.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8b:

Descalificación

Nota: El *Comité* puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que, en situaciones potencialmente peligrosas el juego debe ser interrumpido inmediatamente después de que el *Comité* haya suspendido el juego. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente, **está descalificado** salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de dicha penalidad según lo previsto en la Regla 33-7.

c. Levantar la Bola Cuando se Interrumpe el Juego

Cuando un jugador interrumpe el juego de un hoyo bajo la Regla 6-8a, puede levantar su bola sin penalidad solamente si el *Comité* ha suspendido el juego o hay una buena razón para levantarla. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Si el jugador interrumpe el juego y levanta su bola sin autorización expresa del *Comité*, debe, al informar al *Comité*, (Regla 6-8a) comunicarle el levantamiento de la bola.

Si el jugador levanta la bola sin tener una buena razón para hacerlo, no marca la posición de la bola antes de levantarla o no informa que ha levantado la bola, **incurre en un golpe de penalidad.**

d. Procedimiento Cuando se Reanuda el Juego

El juego debe ser reanudado desde donde fue interrumpido, incluso si la reanudación ocurre en un día posterior. El jugador debe, bien antes o cuando se reanude el juego, proceder como sigue:

- (i) si el jugador ha levantado la bola, debe, siempre que hubiese tenido derecho a levantarla según la Regla 6-8c, colocar la bola original o una *bola sustituta* en el punto del que fue levantada la bola original. De otra manera, la bola original debe ser repuesta;
- (ii) si el jugador no ha levantado su bola, puede, siempre que hubiese tenido derecho a levantarla según la Regla 6-8c, levantar, limpiar y reponer la bola o una *bola sustituta*, en el punto del que fue levantada la bola original. Antes de levantar la bola, el jugador debe marcar su posición; o
- (iii) si la bola o el marcador de bola del jugador se mueven (incluso por viento o por agua) mientras el juego está suspendido, debe colocarse una bola o marcador de bola en el punto del cual la bola o marcador original fueron movidos.

Nota: Si es imposible determinar el punto donde la bola ha de ser colocada, debe ser estimado y la bola colocada en el punto estimado. No es de aplicación lo previsto en la Regla 20-3c.

***PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8d:**

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; **Juego por Golpes** - Dos golpes.

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

Regla 7

Práctica

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas...28-42

7-1. Antes o Entre Vueltas**a. Juego por Hoyos (Match Play)**

En cualquier día de una competición por hoyos, un jugador puede practicar en el *campo* de la competición antes de una vuelta.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

Antes de una vuelta o de un desempate en cualquier día de una competición por golpes, un *competidor* no debe practicar en el *campo* de la competición o probar la superficie de cualquier *green* en el *campo* haciendo rodar una bola o raspando o rascando la superficie.

Cuando dos o más vueltas de una competición por golpes han de jugarse en días consecutivos, un *competidor* no debe practicar entre esas vueltas en cualquier *campo* de la competición que falte por jugar, o probar la superficie de cualquier *green* en dicho *campo* haciendo rodar una bola o raspando o rascando la superficie.

Excepción: Está permitido practicar el putt o pequeños golpes (Chips) en o cerca del primer *lugar de salida* o cualquier área de práctica antes de comenzar una vuelta o un desempate.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7-1b:**Descalificación**

Nota: El *Comité* en las condiciones de una competición puede (Regla 33-1) prohibir practicar en el *campo* de la competición en cualquier día de una competición por hoyos, o permitir practicar en el *campo* de la competición, o

en parte del *campo* (Regla 33-2c), en cualquier día, o entre vueltas, de una competición por golpes.

7-2. Durante Una Vuelta

Un jugador no debe ejecutar ningún *golpe* de prácticas durante el juego de un hoyo. Entre el juego de dos hoyos un jugador no debe ejecutar un *golpe* de prácticas, excepto que puede practicar el putt o pequeños golpes (Chips) en o cerca de:

- El *green* del último hoyo jugado,
- Cualquier *green* de prácticas, o;
- El *lugar de salida* del siguiente hoyo a jugar en la vuelta,

Siempre que un *golpe* de prácticas no se ejecute desde un *obstáculo* y no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

Los *golpes* ejecutados al continuar el juego de un hoyo, cuyo resultado ya se ha decidido, no son *golpes* de práctica.

Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité*, un jugador puede, antes de reanudarse el juego, practicar (a) según lo previsto en esta Regla, (b) en cualquier parte que no sea el *campo* de la competición y (c) de otra manera permitida por el *Comité*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Si la infracción tiene lugar entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

Nota 1: Un swing de práctica no es un golpe de práctica y puede hacerse en cualquier lugar, siempre que el jugador no infrinja las Reglas.

Nota 2: El *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), prohibir:

- practicar en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y
- rodar una bola en el *green* del último hoyo jugado.

Regla 8

Consejo; Indicación de la Línea de Juego

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

8-1. Consejo

Durante una *vuelta estipulada*, un jugador no debe:

- dar *consejo* en la competición a cualquiera que esté jugando en el *campo* que no sea su *compañero*, o
- pedir *consejo* a cualquiera que no sea su *compañero* o cualquiera de sus *caddies*.

8-2. Indicar la Línea de Juego**a. En Lugar Distinto al Green**

Excepto en el *green*, un jugador puede recibir de cualquiera una indicación de la *línea de juego*, pero nadie puede ser situado por el jugador con ese propósito en o cerca de la línea o en una prolongación de la línea más allá del *agujero* mientras se ejecuta el *golpe*. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento con el propósito de indicar la *línea de juego* debe ser quitada antes de que se ejecute el *golpe*.

Excepción: *Bandera* atendida o sostenida en alto - ver la Regla 17-1.

b. En el Green

Cuando la bola del jugador está en el *green*, la *línea de putt* puede ser señalada antes del golpe, pero no durante éste, por el jugador, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies*; al hacerlo, el *green* no debe ser tocado. No debe colocarse ninguna marca en ningún punto con el propósito de indicar una *línea de putt*.

(Tocar la línea de putt – ver la Regla 16-1a)

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competición por equipos (Regla 33-1), permitir a cada equipo nombrar una persona que pueda dar *consejo* (incluso señalar una *línea de putt*) a los miembros de ese equipo. El *Comité* puede establecer condiciones relativas a la designación y actuación de esa persona, la cual debe identificarse al *Comité* antes de dar *consejo*.

Regla 9

Información sobre los Golpes que se Llevan

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

9-1. General

El número de golpes que lleva un jugador incluye cualquier *golpe de penalidad* en que haya incurrido.

9-2. Juego por Hoyos (Match Play)

a. Información Sobre los Golpes que se Llevan.

Un *contrario* tiene derecho a ser informado por el jugador, durante el juego de un hoyo, del número de *golpes* que lleva y, después del juego de un hoyo, del número de *golpes* ejecutados en el hoyo recién terminado.

b. Información Equivocada.

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

Se entiende que un jugador ha dado información equivocada si:

- (i) no informa a su *contrario* tan pronto como sea posible que ha incurrido en una penalidad, salvo que (a) estaba claramente procediendo bajo una *Regla* que implica penalidad y esto era observado por su *contrario*, o (b) corrige el error antes de que su *contrario* efectúe su siguiente *golpe*, o

- (ii) da información incorrecta durante el juego de un hoyo sobre el número de *golpes* que lleva y no corrige su error antes de que su *contrario* ejecute su siguiente *golpe*; o
- (iii) da información incorrecta respecto al número de *golpes* que ha empleado para completar un hoyo y esto afecta al conocimiento del *contrario* sobre el resultado del hoyo, salvo que corrija el error antes de que cualquier jugador realice un golpe desde el siguiente *lugar de salida* o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores abandonen el *green*.

Un jugador ha dado información equivocada, incluso si es debido a no incluir una penalidad en la que no sabía que había incurrido. Es responsabilidad del jugador conocer las *Reglas*.

9-3. Juego por Golpes (Stroke Play)

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

Orden de Juego

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

10-1. Juego por Hoyos (Match Play)

a. Al Iniciar el Juego del Hoyo

El *bando* que tiene el *honor* en el primer *lugar de salida* está determinado por el orden de salidas. En ausencia del orden de salidas, el *honor* debería decidirse por sorteo.

El *bando* que gana un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *lugar de salida*. Si un hoyo ha quedado empatado, el *bando* que tenía el *honor* en el anterior *lugar de salida* lo conserva.

b. Durante el Juego de un Hoyo

Después de que ambos jugadores han iniciado el juego del hoyo, se jugará primero la bola más alejada del *agujero*. Si las bolas están equidistantes del *agujero* o si sus posiciones relativas respecto del *agujero* no son determinables, la bola que se juega primero debería decidirse por sorteo.

Excepción: Regla 30-3b (*Mejor Bola y Cuatro Bolas en el Juego por Hoyos (Match Play)*).

Nota: Cuando se sabe que la bola original no se va a jugar como reposa y el jugador está obligado a jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego es determinado por el punto desde donde se ejecutó el *golpe* anterior. Cuando una bola pueda jugarse desde un punto diferente del que se ejecutó el último *golpe*, el orden de juego se determina por la posición donde fue a reposar la bola original.

c. Jugar Fuera de Turno

Si un jugador juega cuando debería haber jugado su *contrario*, no hay penalidad, pero el *contrario* puede requerir inmediatamente al jugador que cancele el *golpe* ejecutado y, en el orden correcto, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5).

10-2. Juego por Golpes (Stroke Play)

a. Al Iniciar el Juego de Un Hoyo

El *competidor* que tiene el *honor* en el primer *lugar de salida* está determinado por el orden de salidas. En ausencia del orden de salidas, el *honor* debería decidirse por sorteo.

El *competidor* con el resultado más bajo en un hoyo tiene el *honor* para el siguiente *lugar de salida*. El *competidor* con el segundo resultado más bajo juega después y así sucesivamente. Si dos o más *competidores* tienen el mismo resultado en un hoyo, juegan desde el siguiente *lugar de salida* en el mismo orden en el que lo hicieron en el anterior *lugar de salida*.

Excepción: Regla 32-1 (Competiciones hándicap Contra Bogey, Contra Par y Stableford)

b. Durante el Juego de Un Hoyo

Después de que los *competidores* han iniciado el juego del hoyo, la bola más alejada del *agujero* se juega primero. Si dos o más bolas son equidistantes del *agujero* o sus posiciones respecto del *agujero* no son determinables, la bola que se juegue primero debería decidirse por sorteo.

Excepciones: Reglas 22 (bola que ayuda o interfiere con el juego) y 31-4 (*Cuatro Bolas por golpes*).

Nota: Cuando se sabe que la bola original no se va a jugar como reposa y el *competidor* está obligado a jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego lo determina el punto desde el cual se jugó el *golpe* anterior. Cuando una bola puede jugarse desde un punto distinto al que se ejecutó el *golpe* anterior, el orden de juego se determina por la posición en donde la bola original vino a reposar.

c. Jugar Fuera de Turno

Si un *competidor* juega fuera de turno, no hay penalidad y la bola se juega como repose. Sin embargo, si el *Comité* determina que los *competidores* se han puesto de acuerdo para jugar fuera de turno para dar a uno de ellos una ventaja, **están descalificados**.

(Ejecutar un *golpe* mientras otra bola está en movimiento después de un *golpe* desde el *green* - ver la Regla 16-1f)

(Orden incorrecto de juego en foursome por golpes - ver la Regla 29-3)

10-3. Bola Provisional u Otra Bola Desde el Lugar de Salida

Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola desde el *lugar de salida*, debe hacerlo después de que su *contrario* o *compañero-competidor* haya ejecutado su primer *golpe*. En el caso de que más de un jugador elija jugar una *bola provisional* o esté obligado a jugar otra desde el *lugar de salida*, el orden de juego original debe conservarse. Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola fuera de turno, se aplican las Reglas 10-1c o 10-2c.

Lugar de Salida

Regla 11

El Lugar de Salida

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

11-1. Acomodar

Cuando un jugador pone una bola en juego desde el *lugar de salida*, ésta debe ser jugada desde dentro del *lugar de salida* y desde la superficie del suelo o desde un *soporte* reglamentario (ver Apéndice IV) en o sobre la superficie del suelo.

A los efectos de esta Regla, la superficie del suelo incluye una irregularidad de la superficie (creada o no por el jugador) y arena u otra sustancia natural (la haya colocado el jugador o no)

Si el jugador ejecuta un *golpe* a una bola en un *soporte* (*tee*) no conforme con las Reglas o a una bola acomodada de una forma no permitida por esta Regla, **está descalificado**.

Un jugador puede colocarse fuera del *lugar de salida* para jugar una bola dentro de él.

11-2. Marcas (Barras) de Salida

Antes de que un jugador ejecute su primer *golpe* con cualquier bola en el *lugar de salida* del hoyo que se está jugando, las marcas del *lugar de salida* se consideran que están fijas. En estas circunstancias, si el jugador mueve o permite que se mueva una marca con el propósito de evitar la interferencia con su *colocación*, el área del swing que pretende efectuar o su *línea de juego*, **incurrirá en penalidad por infracción de la Regla 13-2**.

11-3 Bola que Cae del Soporte (Tee)

Si una bola, cuando no está en juego, cae del *soporte* (*tee*) o es derribada del *soporte* por el jugador al *preparar el golpe*, puede volver a ser acomodada sin

penalidad. Sin embargo, si ejecuta un *golpe* a la bola en estas circunstancias, esté o no la bola en movimiento, cuenta el *golpe* pero no hay penalidad.

11-4. Jugar desde Fuera del Lugar de Salida

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador, al comenzar un hoyo, juega una bola desde fuera del *lugar de salida* no hay penalidad, pero el *contrario* puede inmediatamente requerir al jugador que cancele el *golpe* y jugar una bola desde dentro del *lugar de salida*.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *competidor*, al comenzar un hoyo, juega una bola desde fuera del *lugar de salida*, **incurre en dos golpes de penalidad** y debe entonces jugar una bola desde dentro del *lugar de salida*.

Si el *competidor* ejecuta un golpe desde el siguiente *lugar de salida* sin antes corregir su error o, en el caso del último hoyo de la vuelta, abandona el *green* sin antes declarar su intención de corregir su error, **está descalificado**.

El *golpe* desde fuera del *lugar de salida* y los sucesivos *golpes* jugados por el *competidor* en el hoyo antes de corregir su error, no cuentan en su resultado.

11-5. Jugar desde un Lugar de Salida Equivocado

Se aplica lo previsto en la Regla 11-4.

Jugando la Bola

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

12-1. Viendo la Bola; Buscando la Bola

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

Durante la búsqueda de su bola en cualquier parte del *campo*, el jugador puede tocar o doblar hierba alta, juncos, arbustos, matas, brezo o similares, pero sólo en la medida necesaria para encontrar o identificar la bola, siempre que esto no mejore el lugar de reposo (*lie*) de la bola, el área de la colocación o *swing* que pretende ejecutar o su *línea de juego*; si la bola es *movida*, se aplica la Regla 18-2 salvo en lo previsto en las cláusulas (a) – (d) de esta Regla.

Además de los métodos de búsqueda e identificación de una bola que están también permitidos por las Reglas, el jugador puede adicionalmente buscar e identificar una bola bajo la Regla 12-1 como sigue:

a. Búsqueda o Identificación de una Bola Cubierta por Arena

Si se cree que la bola del jugador que reposa en cualquier parte del *campo* está cubierta por arena, hasta el punto de que no puede encontrarla o identificarla, el jugador puede, sin penalidad, tocar o mover la arena con arreglo a encontrar o identificar la bola. Si la bola es encontrada, e identificada como suya, el jugador debe recrear el lugar de reposo (*lie*) de la manera más similar posible reponiendo la arena. Si la bola es *movida* mientras se toca o se mueve arena durante la búsqueda o identificación de la bola o durante la recreación del lugar de reposo (*lie*), no hay penalidad; la bola debe ser repuesta y el lugar de reposo (*lie*) recreado.

Al recrear un lugar de reposo (*lie*) bajo esta Regla, se le permite al jugador dejar visible una pequeña parte de la bola.

b. Búsqueda o Identificación de una Bola Cubierta por Impedimentos Suelos en un Obstáculo

En un *obstáculo*, si se cree que la bola del jugador está cubierta por *impedimentos suelos* hasta el punto de que no puede encontrarla o identificarla, el jugador puede, sin penalidad, tocar o mover *impedimentos suelos* con arreglo a encontrar o identificar la bola. Si la bola es encontrada o identificada como suya, el jugador debe reponer los *impedimentos suelos*. Si la bola es *movida* mientras que se tocan o mueven *impedimentos suelos* durante la búsqueda o identificación de la bola, se aplica la Regla 18-2; si la bola es *movida* durante la reposición de los *impedimentos suelos*, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta.

Si la bola estaba completamente cubierta por *impedimentos sueltos*, el jugador debe recubrir la bola pero le está permitido dejar visible una pequeña parte de la bola.

c. Búsqueda de la Bola en Agua en un Obstáculo de Agua

Si se cree que una bola reposa en agua en un *obstáculo de agua*, el jugador puede, sin penalidad, tantear con un palo o de otra manera. Si la bola en el agua es *movida* accidentalmente mientras que se tantea, no hay penalidad; la bola debe ser repuesta, salvo que el jugador elija proceder bajo la Regla 26-1. Si la bola *movida* no estaba reposando en agua o la bola fue *movida* accidentalmente por el jugador de otra forma que no fuese al tantear, se aplica la Regla 18-2.

d. Búsqueda de una Bola en una Obstrucción o una Condición Anormal del Terreno

Si una bola que reposa en o sobre una *obstrucción* o en una *condición anormal del terreno* es movida accidentalmente durante su búsqueda, no hay penalidad; la bola debe ser repuesta, salvo que el jugador elija proceder bajo las Reglas 24-1b, 24-2b o 25-1b, si son aplicables. Si el jugador repone la bola, puede aún proceder bajo una de estas Reglas, si son aplicables.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 12-1:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos golpes.

(Mejorar el reposo (lie) de la bola, el área de la colocación o swing que se pretende o la línea de juego – ver la Regla 13-2)

12-2. Levantar la Bola para Identificación

La responsabilidad de jugar la bola correcta corresponde al jugador. Cada jugador debería poner una señal de identificación en su bola.

Si un jugador cree que una bola en reposo podría ser la suya, pero no puede identificarla, el jugador puede levantar la bola para identificarla, sin penalidad. El derecho a levantar una bola para identificarla es adicional a las acciones permitidas bajo la Regla 12-1.

Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar su intención a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su *marcador* o *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), y debe marcar la posición de la bola. Puede entonces levantar la bola e identificarla, siempre que dé a su *contrario*, *marcador* o *compañero-competidor* una oportunidad de observar el proceso de levantar y reponer la bola. La bola no debe ser limpiada más allá de lo necesario para identificarla cuando se levanta bajo la Regla 12-2.

Si la bola es la bola del jugador y el jugador no cumple con todo o una parte de este procedimiento, o si levanta su bola para identificación sin tener una buena razón para hacerlo, **incurre en la penalidad de un golpe**. Si la bola levantada es la bola del jugador, debe reponerla. Si no lo hace, **incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 12-2**, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota: Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de reponerse ha sido alterado ver Regla 20-3b.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 12-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; **Juego por Golpes** - Dos golpes

*Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 12-2, no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Regla 13

La Bola se Jugará como Repose

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

13-1. General

La bola debe jugarse como repose, excepto que las Reglas lo establezcan de otra manera.

(Bola en reposo movida - ver Regla 18)

13-2. Mejorar el Reposo (lie) de la Bola, el Área de la Colocación o Swing que se Pretende o la Línea de Juego

Un jugador no debe mejorar o permitir que se mejore:

- la posición o el reposo (lie) de su bola,
- el área en la que pretende colocarse o efectuar el swing,
- su *línea de juego* o una prolongación razonable de esa línea más allá del *agujero*; o
- el área en la que va a dropar o colocar una bola,

mediante cualquiera de las siguientes acciones:

- presionando con un palo en el suelo
- moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen el *fuera de límites*),
- creando o eliminando irregularidades en la superficie;
- quitando o aplastando arena, tierra suelta, chuletas repuestas u otros tepes o similares colocados en posición,
- quitando rocío, escarcha o agua

Sin embargo, el jugador no incurre en penalidad si la acción ocurre:

- al apoyar el palo ligeramente al preparar el golpe,
- al colocarse limpiamente,
- al ejecutar un golpe o en el movimiento hacia atrás de su palo para un golpe y el golpe se ejecuta,
- al crear o eliminar irregularidades en la superficie del *lugar de salida* o al quitar rocío, escarcha o agua del *lugar de salida*; o
- en el *green*, al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

Excepción: Bola en *obstáculo* - ver Regla 13-4.

13-3. Construirse una Colocación

Un jugador tiene derecho a colocar sus pies firmemente al *colocarse*, pero no debe construirse una *colocación*.

13.4 Bola en Obstáculo; Acciones Prohibidas

Excepto lo establecido en las *Reglas*, antes de ejecutar un *golpe* a una bola que está en un *obstáculo* (ya sea un *bunker* o un *obstáculo de agua*) o que, habiendo sido levantada de un *obstáculo*, puede ser dropada o colocada en el *obstáculo*, el jugador no debe:

- a. Probar las condiciones del *obstáculo* o de cualquier *obstáculo* similar,
- b. Tocar el suelo en el *obstáculo*, o agua en el *obstáculo de agua*, con sus manos o un palo, o
- c. Tocar o mover un *impedimento suelto* que repose en o toque el *obstáculo*.

Excepciones:

1. Siempre que no se haga nada que constituya probar las condiciones del *obstáculo* o mejorar el lugar de reposo (*lie*) de la bola, no hay penalidad si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier *obstáculo* o el agua en un *obstáculo de agua* al evitar o como resultado de una caída, al quitar una *obstrucción*, al medir o al marcar la posición, recuperar, levantar, colocar o reponer una bola bajo una *Regla*, o (b) coloca sus palos en un *obstáculo*.
2. En cualquier momento, el jugador puede alisar arena o tierra en un *obstáculo* siempre que esto se haga con el único propósito de cuidar el *campo* y que no se haga nada que infrinja la Regla 13-2 con respecto al siguiente *golpe*. Si una bola jugada desde un *obstáculo* está fuera del *obstáculo* después del golpe, el jugador puede alisar arena o tierra en el *obstáculo* sin restricciones.
3. Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un *obstáculo* y la bola va a reposar a otro *obstáculo*, la Regla 13-4a no se aplica a cualquier acción posterior realizada en el *obstáculo* desde el cual el *golpe* fue ejecutado.

Nota: En cualquier momento, incluso en la preparación del *golpe* o en el movimiento hacia atrás del palo para ejecutar el *golpe*, el jugador puede tocar con un palo o de otra manera cualquier *obstrucción*, cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integrante del *campo*, o cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

(Buscando la bola - ver la Regla 12-1)

(Alivio de la bola en obstáculo de agua – ver Regla 26)

Regla 14**Golpear la Bola****Definiciones**

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

14-1. General**a. Golpear la Bola Limpiamente**

La bola debe ser limpiamente golpeada con la cabeza del palo y no debe ser empujada, arrastrada o acucharada.

b. Anclar el Palo

Al ejecutar un golpe, el jugador no debe anclar el palo, ya sea “directamente” o mediante el uso de un “punto de apoyo”.

Nota 1: El palo está anclado “directamente” cuando el jugador intencionadamente mantiene el palo, o una de las manos que lo empuñan, en contacto con cualquier parte de su cuerpo, con la excepción de que el jugador puede mantener el palo, o una de las manos que lo empuñan, contra la otra mano o un antebrazo.

Nota 2: Existe un “punto de apoyo” cuando el jugador mantiene intencionadamente 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 balancear el palo.

14-2. Ayuda

a. Ayuda Física y Protección contra los Elementos

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* mientras que acepta ayuda física o protección contra los elementos.

b. Situación del Caddie o del Compañero Detrás de la Bola

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* con su *caddie*, su *compañero* o el *caddie* de su *compañero* situado en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o *línea de putt* detrás de la bola.

Excepción: No hay penalidad si el *caddie* del jugador, su *compañero* o el *caddie* de su *compañero* están situados inadvertidamente en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o *línea de putt* detrás de la bola.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-1 o 14-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

14-3. Dispositivos Artificiales, Equipos Insólitos y Uso Insólito del Equipo

La Regla 14-3 regula el uso de *equipo* y dispositivos (incluyendo dispositivos electrónicos) que pueden ayudar a un jugador a ejecutar un *golpe* específico o a su juego en general.

El golf es un juego competitivo en el que el éxito debería depender del juicio, destreza y capacidad del jugador. Este principio guía al R&A y a la Real Federación Española de Golf para determinar si el uso de cualquier artículo es una infracción de la Regla 14-3.

Para especificaciones detalladas e interpretaciones sobre la conformidad de *equipo* y dispositivos bajo la Regla 14-3 y el proceso de consulta y remisión relativo a *equipo* y dispositivos, vea el apéndice IV.

Excepto en lo previsto en las *Reglas*, durante una *vuelta estipulada* el jugador no debe usar ningún dispositivo artificial o equipo insólito, ni usará ningún equipo de una manera anormal:

a. Que pueda ayudarle a ejecutar un *golpe* o en su juego; o

- b. Con el propósito de calibrar o medir distancias o condiciones que pudieran afectar a su juego; o
- c. Que pueda ayudarle a sujetar el palo, excepto que:
 - (i) puede usar guantes siempre que sean guantes sencillos;
 - (ii) puede usar resina, talco y agentes secantes o humectantes; y
 - (iii) puede envolverse la empuñadura con una toalla o un pañuelo.

Excepciones:

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

2. Un jugador no infringe esta Regla si usa el *equipo* en la forma tradicionalmente aceptada.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-3:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos golpes.

Por reincidencia – Descalificación

En el caso de que se produzca una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica al siguiente hoyo.

NOTA: El *Comité* puede elaborar una Regla Local que permita a los jugadores usar un dispositivo de medición de distancias.

14-4. Golpear la Bola Más de Una Vez

Si el palo de un jugador golpea la bola más de una vez en el curso de un *golpe*, el jugador debe contar el *golpe* y **añadir un golpe de penalidad**, contando dos *golpes* en total.

14-5. Jugar Bola en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* a su bola mientras la misma está en movimiento.

Excepciones:

- Bola cayendo de un *soporte (tee)* - Regla 11-3
- Golpear la bola más de una vez - Regla 14-4
- Bola moviéndose en el agua - Regla 14-6

Cuando la bola comienza a moverse sólo después de que el jugador ha comenzado el *golpe* o el movimiento hacia atrás de su palo para el *golpe*, no incurre en penalidad bajo esta Regla por jugar una bola en movimiento, pero no está exento de cualquier penalidad bajo la Regla 18-2 (Bola en reposo movida por el jugador).

(Bola intencionadamente desviada o detenida por el jugador, su compañero o caddie - ver Regla 1-2.)

14-6. Bola Moviéndose en el Agua

Cuando una bola está moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua*, el jugador puede ejecutar un *golpe*, sin penalidad, pero no debe demorar la ejecución de su *golpe* para permitir que el viento o la corriente mejoren la posición de la bola. Una bola moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* puede ser levantada si el jugador opta por acogerse a la Regla 26.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-5 o 14-6:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Regla 15

Bola Sustituta; Bola Equivocada

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

15-1. General

Un jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde el *lugar de salida*, salvo que la bola esté *perdida* o *fuera de límites* o el jugador la *sustituye* por otra

bola, esté o no permitida la sustitución (ver Regla 15-2). Si un jugador juega una *bola equivocada*, ver Regla 15-3.

15-2. Bola Sustituta

Un jugador puede *sustituir* una bola al proceder bajo una Regla que permite al jugador jugar, dropar o colocar otra bola para concluir el juego de un hoyo. La *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego*.

Si un jugador *sustituye* una bola cuando las Reglas no lo permiten (incluyendo una *sustitución* inintencionada cuando una *bola equivocada* es dropada o colocada por el jugador), esa *bola sustituta* no es una *bola equivocada*; se convierte en la *bola en juego*. Si el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6 y el jugador ejecuta un *golpe* a una *bola* incorrectamente *sustituida*, el jugador pierde el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes (Stroke Play) por la Regla aplicable y, en el Juego por Golpes (Stroke Play), debe terminar el hoyo con la *bola sustituta*.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por ejecutar un golpe desde un lugar equivocado, no hay penalidad adicional por sustituir una bola cuando no está permitido.

(Jugar desde Lugar Equivocado – ver Regla 20-7)

15-3. Bola Equivocada

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador ejecuta un golpe a una *bola equivocada*, **pierde el hoyo**.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el cual fue jugada la *bola equivocada* por primera vez.

Si el jugador y su *contrario* cambian sus bolas durante el juego de un hoyo, el primero que ejecuta un golpe a una *bola equivocada* **pierde el hoyo**; cuando esto no puede determinarse, el hoyo debe terminarse con las bolas cambiadas.

Excepción: No hay penalidad si un jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se está moviendo en el agua de un *obstáculo de agua*. Ninguno de los *golpes* ejecutados a una *bola equivocada* moviéndose en el agua de un

obstáculo de agua cuenta en el resultado del jugador. El jugador debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las Reglas.

(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *competidor* ejecuta uno o varios *golpes* a una *bola equivocada*, **incurrir en dos golpes de penalidad**.

El *competidor* debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las Reglas. Si no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* en el siguiente *lugar de salida* o, en el caso del último hoyo de la vuelta, no declara su intención de corregir su error antes de abandonar el *green*, **está descalificado**.

Los *golpes* ejecutados por un *competidor* con una *bola equivocada* no cuentan en su resultado. Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su propietario debe colocar una bola en el punto desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Excepción: No hay penalidad si un jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se está moviendo en el agua de un *obstáculo de agua*.

Cualquiera de los *golpes* ejecutados a una *bola equivocada* moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* no cuentan en el resultado del *competidor*.

(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

El Green

Regla 16

El Green

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

16-1. General

a. Tocar la Línea de Putt

La *línea de putt* no debe ser tocada, excepto:

- (i) el jugador puede quitar *impedimentos sueltos*, siempre que no presione nada hacia abajo;
- (ii) el jugador puede colocar el palo delante de la bola cuando *prepara el golpe*, siempre que no presione nada hacia abajo;
- (iii) al medir - Regla 18-6;
- (iv) al levantar o reponer la bola - Regla 16-1b;
- (v) al presionar hacia abajo un marcador de bola;
- (vi) al reparar antiguas tapas de *agujeros* o marcas de bola en el *green* - Regla 16-1c; y
- (vii) al quitar *obstrucciones* móviles – Regla 24-1.

(Indicación de la línea de putt en el *green* - ver la Regla 8-2b).

b. Levantar y Limpiar la Bola

Una bola en el *green* puede ser levantada y si se desea limpiada. La posición de la bola debe ser marcada antes de levantarla y la bola debe ser repuesta (ver Regla 20-1). Cuando otra bola está en movimiento, una bola que pudiera influir en el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

c. Reparación de Tapas de Agujeros, Marcas de Bola y Otros Daños

El jugador puede reparar una antigua tapa de *agujero* o daños en el *green* causados por el impacto de una bola, esté o no la bola del jugador reposando en el *green*. Si una bola o un marcador de bola se mueven accidentalmente en el proceso de la reparación, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de reparar una tapa antigua de *agujero* o daños en el *green* causados por el impacto de una bola. De otra manera, se aplica la Regla 18.

Cualquier otro daño al *green* no debe ser reparado si ello pudiera ayudar al jugador en la continuación del juego del hoyo.

d. Probar la Superficie

Durante la *vuelta estipulada*, un jugador no debe probar la superficie de cualquier *green* haciendo rodar una bola o rascando o raspando la superficie.

Excepción: Entre el juego de dos hoyos, un jugador puede probar la superficie de cualquier *green* de prácticas y del *green* del último hoyo jugado, a no ser que el Comité haya prohibido tal acción. (Ver la nota 2 de la Regla 7-2)

e. Colocarse a Horcajadas o Sobre la Línea de Putt

El jugador no debe ejecutar un *golpe* en el *green* colocándose a horcajadas sobre o con cualquiera de sus pies tocando la *línea de putt* o una prolongación de esta línea detrás de la bola.

Excepción: No hay penalidad si la colocación a horcajadas en la *línea de putt* (o en una extensión de esta *línea de putt* detrás de la bola) se produce de forma inadvertida o se adopta para evitar permanecer en la *línea de putt* o en una eventual *línea de putt* de otro jugador.

f. 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 penalidad si era su turno de juego.

(Levantar una bola que ayuda o interfiere al juego mientras otra bola está en movimiento - ver la Regla 22)

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 16-1:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

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

(Green equivocado - ver Regla 25-3)

16-2. Bola Colgando Sobre el Agujero

Cuando cualquier parte de la bola cuelga sobre el borde del *agujero*, se concede al jugador suficiente tiempo para llegar al *agujero* sin demora indebida y diez segundos adicionales para determinar si la bola está en reposo. Si para entonces la bola no ha caído dentro del *agujero*, se considera que está en reposo. Si posteriormente la bola cae dentro del *agujero*, se considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*, y **debe añadir un golpe de penalidad** a su resultado del hoyo; de otra manera no hay penalidad bajo esta Regla.

(Demora indebida - ver la Regla 6-7)

Regla 17

La Bandera

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

17-1. Bandera Atendida, Quitada o Sostenida en Alto

Antes de ejecutar un *golpe* desde cualquier parte del *campo*, el jugador puede hacer que la *bandera sea* atendida, quitada o sostenida en alto para indicar la posición del *agujero*.

Si la *bandera* no está atendida, quitada o sostenida en alto antes de que el jugador ejecute un *golpe*, no debe ser atendida, quitada o sostenida en alto durante el *golpe* o mientras la bola del jugador está en movimiento si al hacerlo pudiera influir en el movimiento de la bola.

Nota 1: Si la *bandera* está en el *agujero* y cualquiera permanece cerca del mismo mientras se ejecuta el *golpe*, se considera que está atendiendo la *bandera*.

Nota 2: Si, antes del *golpe*, la *bandera* está atendida, quitada o sostenida en alto por cualquiera con el conocimiento del jugador y este no hace objeción alguna, se considera que el jugador lo ha autorizado.

Nota 3: Si cualquiera atiende o sostiene en alto la *bandera* mientras se ejecuta un *golpe*, se considera que está atendiendo la *bandera* hasta que la bola quede en reposo

(Mover la bandera atendida, quitada o sostenida en alto mientras la bola está en movimiento - ver la Regla 24-1)

17-2. Bandera Atendida sin Autorización

Si un *contrario* o su *caddie* en el Juego por Hoyos (Match Play) o un *compañero-competidor* o su *caddie* en el Juego por Golpes (Stroke Play), sin la autorización del jugador o sin su previo conocimiento, atiende, quita o sostiene la *bandera* en alto durante el *golpe* o mientras la bola esta en movimiento, y la acción

puede influir en el movimiento de la bola, el *contrario* o el *compañero-competidor* incurre en la penalidad aplicable.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 17-1 o 17-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*En el Juego por Golpes, si se produce una infracción de la Regla 17-2 y a continuación la bola del *competidor* golpea la *bandera*, a la persona que la atiende o la sostiene en alto, o cualquier cosa que lleve consigo, el *competidor* no incurre en penalidad. La bola se jugará como repose excepto que, si el *golpe* fue ejecutado en el *green* el *golpe* se cancela y la bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

17-3. Bola que Golpea la Bandera o a Quien la Atiende

La bola del jugador no debe golpear:

- La *bandera* cuando está siendo atendida, quitada o sostenida en alto;
- La persona que está atendiendo o sosteniendo en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona; o
- La *bandera* en el *agujero* no atendida cuando el *golpe* ha sido ejecutado en el *green*.

Excepción: Cuando la *bandera* está atendida, quitada o sostenida en alto sin la autorización del jugador – ver Regla 17-2

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 17-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes y la bola debe jugarse como repose

17-4. Bola Reposando Contra la Bandera

Cuando la bola de un jugador reposa contra la *bandera* que está en el *agujero* y la bola no está *embocada*, el jugador u otra persona autorizada por él puede mover o quitar la *bandera* y si la bola cae dentro del *agujero* se considera que

el jugador ha *embocado* con su último *golpe*; de otra manera, si la bola ha sido movida debe ser colocada en el borde del *agujero*, sin penalidad.

Bola Movida, Desviada o Detenida

Regla 18

Bola en Reposo Movida

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

18-1. Por Causa Ajena

Si una bola en reposo es *movida* por una *causa ajena*, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta.

Nota: Es una cuestión de hecho si una bola ha sido *movida* o no por una *causa ajena*. Para aplicar esta Regla se debe saber o estar prácticamente seguro que una *causa ajena* ha *movido* la bola. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad o certeza, el jugador debe jugar la bola como reposa o, si la bola no es encontrada, proceder bajo la Regla 27-1.

(BOLA EN REPOSO DEL JUGADOR MOVIDA POR OTRA BOLA – VER REGLA 18-5)

18-2. Por el Jugador, Compañero, Caddie o Equipo

Salvo en lo permitido por las *Reglas*, cuando la bola de un jugador está en *juego*, si:

- (i) el jugador, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies*:
 - levanta o *mueve* la bola,
 - la toca intencionadamente (excepto con un palo en el acto de *preparar el golpe*), o
 - causa que la bola se *mueva*, o
- (ii) el *equipo* del jugador o el de su *compañero* hace que la bola se *mueva*,
el jugador incurre en la penalidad de un golpe.

Si la bola es *movida* debe ser repuesta, salvo que el movimiento de la bola ocurra después de que el jugador haya iniciado el *golpe* o el movimiento hacia atrás del palo para realizar el *golpe* y el *golpe* se ejecute.

Bajo las *Reglas*, no hay penalidad si un jugador accidentalmente causa que su bola se *mueva* en las siguientes circunstancias:

- En la búsqueda de una bola cubierta por arena o al recrear el lugar de reposo (lie) de una bola que ha sido alterado durante dicho proceso, al reponer *impedimentos sueltos* movidos en un *obstáculo* mientras se busca o identifica una bola, al tantear en busca de una bola reposando en agua en un *obstáculo de agua* o al buscar una bola en una *obstrucción* o una *condición anormal del terreno* - Regla 12-1.
- Al arreglar una tapa de un *agujero* o el impacto de una bola - Regla 16-1c.
- Al medir - Regla 18-6.
- Al levantar una bola bajo una *Regla* - Regla 20-1.
- Al colocar o reponer una bola de acuerdo con una *Regla* - Regla 20-3a.
- Al quitar un *impedimento suelto* en el *green* - Regla 23-1.
- Al quitar *obstrucciones* movibles - Regla 24-1.

18-3. Por el Contrario, su Caddie o su Equipo en el Juego por Hoyos (Match Play)

a. Durante la Búsqueda

Si durante la búsqueda de la bola de un jugador, su *contrario*, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola, la tocan o causan que se *mueva*, no hay penalidad. Si la bola es *movida*, debe ser repuesta.

b. En Cualquier Otro Caso que no sea Durante La Búsqueda.

Si, excepto durante la búsqueda de la bola de un jugador, un *contrario*, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola, la tocan intencionadamente o causan que se *mueva*, excepto que de otra manera esté previsto en las *Reglas*, **el contrario incurre en la penalidad de un golpe**. Si la bola ha sido *movida*, debe ser repuesta.

(Jugar bola equivocada - Regla 15-3).

(Bola movida al medir – ver Regla 18-6)

18-4. Por el Compañero-Competidor, su Caddie o Equipo en el Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *compañero-competidor*, su *caddie* o su *equipo* mueven la bola del jugador, la tocan o causan que se *mueva*, no hay penalidad. Si la bola se ha *movido* debe ser repuesta.

(Jugar bola equivocada - Regla 15-3).

18-5. Por Otra Bola

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

18-6. Bola Movida al Medir

Si una bola o un marcador de bola se han *movido* al medir procediendo bajo una Regla o al determinar la aplicación de una Regla, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de medir. De otra manera, se aplica lo establecido en las Reglas 18-2, 18-3b o 18-4.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos- Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

* Si un jugador que está obligado a reponer una bola no lo hace o si ejecuta un golpe a una *bola sustituta* bajo la Regla 18 cuando dicha sustitución no está permitida, incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 18, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota 1: Si una bola que ha de reponerse bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra.

Nota 2: Si el lugar de reposo (*lie*) original de una bola que ha de colocarse o reponerse ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

Nota 3: Si es imposible determinar el punto en el que se ha de colocar o reponer una bola, ver la Regla 20-3c.

Regla 19

Bola en Movimiento Desviada o Detenida

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

19-1. Por Causa Ajena

Si la bola en movimiento del jugador es accidentalmente desviada o detenida por cualquier *causa ajena*, es una *eventualidad del juego*, no hay penalidad y la bola debe jugarse como reposa, excepto:

- a. Si la bola en movimiento del jugador después de un *golpe* ejecutado fuera del *green* va a reposar en o sobre una *causa ajena* en movimiento o animada, la bola en el *recorrido* o en un *obstáculo* debe ser dropada, o en el *green* colocada, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola vino a reposar en o sobre la *causa ajena* pero no más cerca del *agujero*, y
- b. Si la bola en movimiento del jugador después de un *golpe* ejecutado en el *green* es detenida o desviada por, o va a reposar en o sobre, una *causa ajena* en movimiento o animada excepto un gusano, insecto o similar, el *golpe* se cancela. La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

Si la bola no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende, o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona – Ver Regla 17-3b.

Nota: Si la bola en movimiento de un jugador ha sido desviada o detenida deliberadamente por una *causa ajena*:

- (a) después de un *golpe* desde cualquier sitio que no sea desde el *green*, el punto donde la bola habría quedado en reposo debe ser estimado. Si ese punto está:
 - (i) en el *recorrido* o en un *obstáculo*, la bola debe ser dropada tan cerca de ese punto como sea posible;
 - (ii) *fuera de límites*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1; o
 - (iii) en el *green*, la bola debe ser colocada en ese punto.

- (b) después de un golpe desde el *green*, el golpe se cancela. La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

Si la *causa ajena* es un *compañero-competidor* o su *caddie*, se aplica la Regla 1-2 al *compañero-competidor*.

(Bola del jugador detenida o desviada por otra bola - ver Regla 19-5)

19-2. Por el Jugador, su Compañero, su Caddie o sus Equipos

Si la bola de un *jugador* es accidentalmente desviada o detenida por él mismo, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies* o *equipo*, **el jugador incurre en un golpe de penalidad**. La bola debe jugarse como reposa, excepto cuando va a parar en o sobre la ropa o el *equipo* del jugador, de su *compañero*, o de uno de sus *caddies* en cuyo caso la bola en el *recorrido* o en un *obstáculo* debe ser dropada, o en el *green* colocada, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola quedó en reposo en o sobre el objeto pero no más cerca del *agujero*.

Excepción:

1. Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por él. - ver la Regla 17-3b.

2. Bola dropada. - ver la Regla 20-2a.

(Bola intencionadamente desviada o detenida por el jugador, *compañero* o *caddie* - ver la Regla 1-2).

19-3. Por el Contrario, Caddie o Equipo en el Juego por Hoyos (Match Play)

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *contrario*, su *caddie* o su *equipo*, no hay penalidad. El jugador puede, antes de que se efectúe otro *golpe* por cualquier *bando*, cancelar el *golpe* y jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó por última vez la bola original (ver Regla 20-5) o puede jugar la bola como reposa. Sin embargo, si el jugador opta por no cancelar el golpe y la bola queda en reposo en o sobre la ropa o el *equipo* del *contrario* o de su *caddie*, la bola debe droparse en el *recorrido* o en un *obstáculo* o colocarse en el *green* tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola quedo en reposo en o sobre el objeto pero no más cerca del *agujero*.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver Regla 17-3b.

(Bola intencionadamente desviada o detenida por un contrario o su *caddie* - ver Regla 1-2).

19-4. Por el Compañero-Competidor, Caddie o Equipo en el Juego por Golpes (Stroke Play)

Ver la Regla 19-1 sobre bola desviada por *causa ajena*.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver Regla 17-3b.

19-5. Por Otra Bola

a. En Reposo

Si la bola en movimiento de un jugador después de un golpe es desviada o detenida por una *bola en juego* y en reposo, el jugador debe jugar su bola como reposa. En el Juego por Hoyos (Match Play) no hay penalidad. En el Juego por Golpes (Stroke Play), no hay penalidad salvo que ambas bolas reposen en el *green* antes de ejecutar el *golpe*, en cuyo caso **el jugador incurre en una penalidad de dos golpes**.

b. En Movimiento

Si la bola de un jugador en movimiento después de un *golpe* desde cualquier sitio que no sea desde un *green* es desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un *golpe*, el jugador debe jugar su bola como repose, sin penalidad.

Si la bola de un jugador en movimiento después de un *golpe* desde el *green* es desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un *golpe*, el *golpe* del jugador se cancela. La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar, sin penalidad.

Nota: Nada en esta *Regla* anula lo previsto en la Regla 10-1 (Orden de Juego en el Juego por Hoyos) o la Regla 16-1f (Jugar un Golpe Mientras otra Bola Está en Movimiento).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos- Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Situaciones y Procedimientos de Alivio

Regla 20

Levantar, Dropar o Colocar; Jugar desde Lugar Equivocado

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

20-1. Levantar y Marcar

Una bola que ha de levantarse bajo las *Reglas* puede ser levantada por el jugador, su *compañero* u otra persona autorizada por el jugador. En cualquiera de esos casos, el jugador es responsable de cualquier infracción de las *Reglas*.

La posición de la bola debe ser marcada antes de que sea levantada bajo una *Regla* que requiere reponerla. Si no es marcada, **el jugador incurre en un golpe de penalidad** y la bola debe ser repuesta. Si no es repuesta, **el jugador incurre en la penalidad general por infracción de esta Regla** pero no hay penalidad adicional por la Regla 20-1.

Si una bola o un marcador de bola son accidentalmente *movidos* en el proceso de levantar la bola bajo una *Regla* o al marcar su posición, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de marcar su posición o de levantar la bola. De otra manera, **el jugador incurre en un golpe de penalidad** bajo esta *Regla* o la Regla 18-2.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por no proceder de acuerdo con las Reglas 5-3 ó 12-2, no hay penalidad adicional bajo la Regla 20-1.

Nota: La posición de una bola que ha de levantarse debería marcarse colocando un marcador de bola, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la bola. Si el marcador de bola interfiere con el juego, *colocación* o con el *golpe* de otro jugador, debería colocarse hacia un lado a una distancia de una o más cabezas de palo.

20-2. Dropar y Volver a Dropar

a. Por Quién y Cómo

Una bola que ha de ser dropada bajo las *Reglas* debe ser dropada por el propio jugador. Este debe permanecer erguido, mantener la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y dejarla caer. Si una bola es dropada por cualquier otra persona o de cualquier otra forma y el error no es corregido en la forma prevista en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe.**

Si la bola al ser dropada, toca a cualquier persona o al *equipo* de cualquier jugador, antes o después de tocar una parte del *campo* y antes de quedar en reposo, la bola debe volver a droparse sin penalidad. No hay límite al número de veces que una bola debe volver a droparse en esas circunstancias.

(Hacer algo para influir en la posición o el movimiento de la bola - ver la Regla 1-2).

b. Dónde Dropar

Cuando una bola ha de ser dropada tan cerca como sea posible de un punto específico, debe ser dropada no más cerca del *agujero* que ese punto específico, el cual, si el jugador no lo conoce exactamente, debe ser estimado.

Cuando una bola se dropa, debe tocar en primer lugar una parte del *campo* donde la *Regla* aplicable requiera ser dropada. Si no es dropada así, se aplicarán las Reglas 20-6 y 20-7.

c. Cuando Volver a Dropar

Una bola dropada se volverá a dropar sin penalidad si:

- (i) rueda y queda en reposo dentro de un *obstáculo*;
- (ii) rueda y queda en reposo fuera de un *obstáculo*;
- (iii) rueda y queda en reposo en un *green*;
- (iv) rueda y queda en reposo *fuera de límites*;
- (v) rueda a y queda en reposo en una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio bajo la Regla 24-2b (*obstrucción inamovible*), Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (*green equivocado*) o una Regla Local (Regla 33-8a),

o rueda de nuevo al impacto de bola del cual fue levantada bajo la Regla 25-2 (bola empotrada);

- (vi) rueda y queda en reposo a más de dos palos de distancia de donde tocó por primera vez una parte del *campo*;
- (vii) rueda y queda en reposo más cerca del *agujero* que:
 - (a) su posición original o su posición estimada (ver la Regla 20-2b), salvo que las Reglas lo permitan de otra manera; o
 - (b) el *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio posible (Regla 24-2, 25-1 ó 25-3); o
 - (c) el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1).

Si la bola al volver a droparla rueda a alguna de las posiciones arriba mencionadas, debe ser colocada tan cerca como sea posible del punto donde tocó por primera vez una parte del *campo* cuando se volvió a dropar.

Nota 1: Si una bola al ser dropada o vuelta a dropar queda en reposo y seguidamente se *mueve*, la bola debe jugarse como repose, a no ser que proceda aplicar lo estipulado en cualquier otra *Regla*.

Nota 2: Si una bola que ha de volver a droparse o ha de ser colocada bajo esta *Regla* no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra bola.

(Uso de zonas de dropaje - ver Apéndice I Parte B; sección 8)

20-3. Colocar y Reponer

a. Por Quién y Dónde

Una bola que ha de colocarse bajo las *Reglas* debe ser colocada por el jugador o su *compañero*.

Una bola que ha de reponerse bajo las Reglas debe ser repuesta por cualquiera de los siguientes: (i) la persona que levantó o *movió* la bola, (ii) el jugador, o (iii) el *compañero* del jugador. La bola debe ser colocada en el punto desde donde fue levantada o *movida*. Si la bola es colocada o repuesta por otra persona y el error no se corrige como estipula la Regla 20-6, **el jugador incurre en un golpe de penalidad**. En cualquiera de estos casos, el jugador es

responsable de cualquier otra infracción de las *Reglas* que ocurra como resultado del acto de colocar o reponer la bola.

Si una bola o un marcador de bola son accidentalmente *movidos* en el proceso de colocar o reponer la bola, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de colocar o reponer la bola, o de quitar el marcador de bola. De otra manera, **el jugador incurre en un golpe de penalidad** bajo la Regla 18-2 o 20-1.

Si una bola que debe ser repuesta, es colocada en cualquier punto distinto del que fue levantada o movida y el error no se corrige como se contempla en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes (Stroke Play) por una infracción de la Regla aplicable.**

b. Alteración del Lugar de reposo (lie) de la Bola que ha de Colocarse o Reponerse

Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de colocarse o reponerse ha sido alterado:

- (i) excepto en un *obstáculo*, la bola debe ser colocada en el lugar más próximo y similar al lugar de reposo (lie) original, que no esté a más de un palo de distancia del lugar de reposo (lie) original, no más cerca del *agujero*, ni en un *obstáculo*,
- (ii) en un *obstáculo de agua*, la bola debe ser colocada de conformidad con la Cláusula (i) anterior, excepto que la bola debe ser colocada en el *obstáculo de agua*,
- (iii) en un *bunker*, el lugar de reposo (lie) original debe recrearse de la manera más similar posible, y la bola debe colocarse en ese punto.

Nota: Si el reposo original de una bola que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado y es imposible determinar el punto donde la bola se ha de colocar o reponer, se aplica la Regla 20-3b si el reposo original es conocido, y se aplica la Regla 20-3c si el reposo original no es conocido.

Excepción: Si el jugador está buscando o identificando una bola cubierta por arena – ver la Regla 12-1a.

c. Punto no Determinable

Si es imposible determinar el punto donde la bola ha de colocarse o reponerse:

- (i) en el *recorrido*, la bola debe ser dropada tan cerca como sea posible del lugar donde reposaba pero no en un *obstáculo* o un *green*;
- (ii) en un *obstáculo*, la bola debe ser dropada en el *obstáculo* tan cerca como sea posible del lugar donde reposaba;
- (iii) en el *green*, la bola debe ser colocada tan cerca como sea posible del lugar en que reposaba pero no en un *obstáculo*.

Excepción: Al reanudarse el juego (Regla 6-8d), si el punto donde la bola ha de ser colocada es imposible de determinar, dicho punto debe ser estimado y la bola colocada en el punto estimado.

d. La Bola no Permanece en Reposo en el Punto

Si una bola al colocarse no permanece en reposo en el punto en que fue colocada, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta. Si continúa sin permanecer en reposo en ese punto:

- (i) excepto en un *obstáculo*, la bola debe ser colocada en el punto más próximo en el que pueda permanecer en reposo que no esté más cerca del *agujero* ni en un *obstáculo*,
- (ii) en un *obstáculo*, debe ser colocada en el *obstáculo* en el punto más próximo en el que pueda quedar en reposo, y no más cerca del *agujero*.

Si una bola al colocarla permanece en reposo en el punto en que ha sido colocada y seguidamente se *mueve*, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como repose, salvo que sea de aplicación lo establecido en alguna otra *Regla*.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 20-1, 20-2 o 20-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola *sustituída* bajo una de estas Reglas cuando tal *sustitución* no está permitida, incurre en la penalidad general por infracción de esa Regla, pero no hay penalidad adicional bajo esa Regla. Si un jugador dropa una bola de manera incorrecta y juega desde lugar equivocado o si la bola ha sido puesta en juego por una persona no permitida por las

Reglas y jugada entonces desde lugar equivocado, ver la Nota 3 de la Regla 20-7c.

20-4. Cuando Una Bola Dropada, Colocada o Repuesta está en Juego

Si la *bola en juego* de un jugador ha sido levantada, está de nuevo en juego al droparse o colocarse. Una bola que ha sido repuesta está *en juego* haya sido quitado o no el marcador de bola.

Una *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego* cuando ha sido dropada o colocada.

(Bola incorrectamente sustituida - ver la Regla 15-2)

(Levantar una bola incorrectamente sustituida, dropada o colocada - ver la Regla 20-6).

20-5. Ejecutar el Golpe Siguiendo Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Cuando un jugador elige o está obligado a ejecutar su siguiente *golpe* desde donde ejecutó su *golpe* anterior, debe proceder como sigue:

- (a) En el Lugar de Salida: la bola a jugar debe ser jugada desde dentro del *lugar de salida*. Puede jugarse desde cualquier lugar dentro del *lugar de salida* y puede ser acomodada.
- (b) En el Recorrido: la bola a jugar, debe ser dropada, y al droparla, debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.
- (c) En un Obstáculo: la bola a jugar, debe ser dropada, y al droparla, debe tocar primero una parte del *campo* dentro del *obstáculo*.
- (d) En el Green: la bola a jugar debe ser colocada en el *green*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 20-5:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

20-6. Levantar Una Bola Incorrectamente Sustituida, Dropada o Colocada

Una bola incorrectamente *sustituida*, dropada o colocada en un lugar equivocado o de otra manera no conforme con las *Reglas* pero no jugada, puede ser levantada sin penalidad y el jugador debe entonces proceder correctamente.

20-7. Jugar Desde Lugar Equivocado

a. General

Un jugador ha jugado desde lugar equivocado si ejecuta un *golpe* a su *bola* en juego:

- (i) en una parte del *campo* donde las *Reglas* no permiten ejecutar un *golpe* o dropar o colocar una bola; o
- (ii) cuando las *Reglas* requieren que una bola dropada vuelva a ser dropada o una bola *movida* sea repuesta.

Nota: Para una bola jugada desde fuera del *lugar de salida* o desde un *lugar de salida* equivocado - ver Regla 11-4.

b. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado, **pierde el hoyo**.

c. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *competidor* ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado **incurrir en la penalidad de dos golpes bajo la Regla aplicable**. El *competidor* debe acabar el hoyo con la bola jugada desde el lugar equivocado, sin corregir su error, siempre que no haya cometido una grave infracción (ver Nota 1).

Si un *competidor* se da cuenta de que ha jugado desde un lugar equivocado y cree que ha podido cometer una grave infracción, debe, antes de ejecutar un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida*, terminar el hoyo con una segunda bola jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si el hoyo que está jugando es el último hoyo de la vuelta, debe declarar, antes de abandonar el *green*, que acabará el hoyo con una segunda bola jugada conforme a las *Reglas*.

Si el *competidor* ha jugado una segunda bola, debe informar de los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta; si no lo hace así, **está descalificado**. El *Comité* debe determinar si el *competidor* ha cometido una grave infracción de

la *Regla* aplicable. Si lo ha hecho, cuenta el resultado con la segunda bola y **el competidor debe añadir dos golpes de penalidad** a su resultado con esa bola. Si el *competidor* ha cometido una grave infracción y no la ha corregido como se ha señalado anteriormente, **está descalificado**.

Nota 1: Se considera que un *competidor* ha cometido una grave infracción de la *Regla* aplicable si el *Comité* considera que ha conseguido una ventaja significativa como resultado de haber jugado desde un lugar equivocado.

Nota 2: Si un *competidor* juega una segunda bola bajo la *Regla* 20-7c y se decide que no cuenta, los *golpes* ejecutados con esa bola y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente al jugar esa bola, no se tienen en cuenta. Si se decide que la segunda bola es la que cuenta, el *golpe* jugado desde lugar equivocado y cualquier *golpe* jugado posteriormente con la bola original, incluidos los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por jugar esa bola, no se tienen en cuenta.

Nota 3: Si un jugador incurre en penalidad por ejecutar un *golpe* desde un lugar equivocado, no hay penalidad adicional por:

- (a) *sustituir* una bola cuando no está permitido;
- (b) dropar una bola cuando las *Reglas* requieren que sea colocada, o colocar una bola cuando las *Reglas* requieren que sea dropada;
- (c) dropar una bola de manera incorrecta; o
- (d) que una bola sea puesta en juego por una persona no permitida para hacerlo así bajo las *Reglas*.

Regla 21

Limpiar la Bola

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

Una bola en el *green* puede limpiarse al levantarla bajo la *Regla* 16-1b. En cualquier otra parte, una bola puede limpiarse cuando se levanta, excepto si se levanta:

- a. Para determinar si está inservible para el juego (*Regla* 5-3);

- b. Para identificación (Regla 12-2), en cuyo caso puede ser limpiada solamente lo necesario para identificarla; o
- c. Porque está ayudando o interfiriendo al juego (Regla 22)

Si un jugador limpia su bola durante el juego de un hoyo excepto en lo establecido por esta Regla, **incurre en un golpe de penalidad** y la bola, si ha sido levantada, debe ser repuesta.

Si un jugador que está obligado a reponer una bola no lo hace así, **incurre en la penalidad general bajo la Regla aplicable**, pero no hay penalidad adicional bajo la Regla 21.

Excepción: Si un jugador incurre en una penalidad por no proceder de conformidad con las Reglas 5-3, 12-2 ó 22, no hay penalidad adicional bajo la Regla 21.

Regla 22

Bola que Ayuda o Interfiere al Juego

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

22-1. Bola que Ayuda al Juego

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

- a. levantar la bola si es la suya; o
- b. hacer que sea levantada cualquier otra bola.

Una bola levantada bajo esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada salvo que repose en el *green* (ver Regla 21).

En el Juego por Golpes (*Stroke Play*), un jugador que es obligado a levantar su bola, puede jugar primero en lugar de levantarla.

En el Juego por Golpes (*Stroke Play*), si el *Comité* determina que los *competidores* han acordado no levantar una bola que puede ayudar a cualquier *competidor*, **están descalificados**.

Nota: Cuando otra bola está en movimiento, una bola que podría influir en el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

22-2. Bola que interfiere con el Juego

Excepto cuando una bola está en movimiento, si un jugador considera que otra bola puede interferir con su juego, él puede hacer que sea levantada.

Una bola levantada bajo esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada a no ser que repose en el *green* (ver Regla 21).

En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que es obligado a levantar su bola, puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota 1: Excepto en el *green*, un jugador no puede levantar su bola solamente porque considere que podría interferir con el juego de otro jugador. Si un jugador levanta su bola sin que se le pida que lo haga, **incurre en un golpe de penalidad** por infracción de la Regla 18-2, pero no hay penalidad adicional bajo la Regla 22.

Nota 2: Cuando otra bola está en movimiento, una bola que podría influir en el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

23-1. Alivio

Excepto cuando tanto el *impedimento suelto* como la bola reposan, o tocan, el mismo *obstáculo*, cualquier *impedimento suelto* puede ser quitado sin penalidad.

Si la bola reposa en cualquier parte que no sea el *green* y el jugador al quitar un *impedimento suelto* hace que la bola se *mueva*, se aplica la Regla 18-2.

En el *green*, si la bola o el marcador de bola se *mueven* accidentalmente en el proceso de quitar el jugador un *impedimento suelto*, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al hecho de quitar el *impedimento suelto*. De otra manera, el jugador **incurre en un golpe de penalidad** bajo la Regla 18-2.

Cuando una bola está en movimiento, no debe ser quitado ningún *impedimento suelto* que pueda influir en el movimiento de la bola.

Nota: Si la bola reposa en un *obstáculo*, el jugador no debe tocar o mover ningún *impedimento suelto* que reposa o toca el mismo *obstáculo* – ver Regla 13-4c.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

(Buscando la bola en un obstáculo - ver Regla 12-1).

(Tocar la línea de putt - ver Regla 16-1a).

Regla 24

Obstrucciones

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

24-1. Obstrucción Movable

Un jugador puede aliviarse sin penalidad de una *obstrucción* movable como sigue:

- Si la bola no reposa en o sobre la *obstrucción*, la *obstrucción* puede ser quitada. Si la bola se *mueve*, debe ser repuesta, y no hay penalidad siempre que el movimiento de la bola sea directamente atribuible al acto de mover la *obstrucción*. De otra manera, se aplica la Regla 18-2.

- b. Si la bola reposa en o sobre la *obstrucción*, la bola puede ser levantada y la *obstrucción* quitada. La bola debe droparse en el *recorrido* o en un *obstáculo*, o en el *green* ser colocada tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola se encontraba en o sobre la *obstrucción*, pero no más cerca del *agujero*.

Cuando se levanta una bola bajo esta Regla, puede limpiarse.

Cuando una bola está en movimiento, ninguna *obstrucción* que pueda influir en el movimiento de la misma debe ser movida, excepto el *equipo* de cualquier jugador, la *bandera* atendida, quitada o sostenida en alto.

(Ejercer influencia sobre la bola - ver la Regla 1-2).

Nota: Si una bola que tiene que ser dropada o colocada bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

24-2. Obstrucción Inamovible

a. Interferencia

Existe interferencia por una *obstrucción* inamovible cuando una bola reposa en o sobre la *obstrucción*, o cuando la *obstrucción* interfiere con la *colocación* del jugador o el área del *swing* que pretende realizar. Si la bola del jugador reposa en el *green*, existe también interferencia si una *obstrucción* inamovible en el *green* interviene en su *línea de putt*. De otra manera, la intervención en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede obtener alivio por interferencia de una *obstrucción* inamovible como sigue:

- (i) **En el Recorrido:** Si la bola reposa en el *recorrido*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo, y no más cerca del *agujero*, que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Cuando la bola se dropa dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por la *obstrucción* inamovible y que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.
- (ii) **En un Bunker:** Si la bola está en un *bunker*, el jugador debe levantar la bola y droparla, bien:

- (a) Sin penalidad, de conformidad con la cláusula anterior (i), excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropada en el *bunker*; o
 - (b) **Bajo penalidad de un golpe**, fuera del *bunker* manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que la bola es dropada, sin límite de distancia detrás del *bunker* donde la bola puede ser dropada.
- (iii) **En el Green:** Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla, sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *obstáculo*. El *punto más cercano de alivio* puede estar fuera del *green*.
- (iv) **En el Lugar de Salida:** Si la bola reposa en el *lugar de salida*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad de conformidad con la Cláusula (i) anterior.

La bola puede ser limpiada al levantarse bajo esta Regla.

(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio – ver Regla 20-2c (v)).

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una *obstrucción inamovible* hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de una *obstrucción inamovible* se produjese solamente debido al uso de un *golpe* claramente irrazonable o de una *colocación*, *swing*, o dirección de juego innecesariamente anormales.

Nota 1: Si una bola está en un *obstáculo de agua* (incluido un *obstáculo de agua lateral*), el jugador no puede aliviarse de la interferencia por una *obstrucción inamovible*. El jugador debe jugar la bola como reposa o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola que ha de ser dropada o colocada bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

Nota 3: El *Comité* puede establecer una Regla Local disponiendo que el jugador debe determinar el *punto más cercano de alivio* sin cruzar sobre, a través, o bajo la *obstrucción*.

24-3. Bola no encontrada en la Obstrucción

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada después de haber sido golpeada hacia una *obstrucción* está en la *obstrucción*. Para aplicar esta Regla debe saberse o ser prácticamente seguro que la bola está en la *obstrucción*. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

a. Bola No Encontrada En Una Obstrucción Movable

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola, que no ha sido encontrada, está en una *obstrucción* movable, el jugador puede sustituir la bola y obtener alivio, sin penalidad bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe quitar la *obstrucción* y en el recorrido o en un *obstáculo* dropar una bola, o en el *green* colocar una bola, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola cruzó por última vez los límites exteriores de la *obstrucción* movable, pero no más cerca del *agujero*.

b. Bola No Encontrada en Una Obstrucción Inamovable

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola, que no ha sido encontrada, está en una *obstrucción* inamovable, el jugador puede aliviarse bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por donde la bola cruzó por última vez los límites exteriores de la *obstrucción*, y a efectos de la aplicación de esta Regla, se considera que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

- (i) **En el Recorrido:** Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovable en un punto en el *recorrido*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y obtener alivio como está prescrito en la Regla 24-2b (i).
- (ii) **En un Bunker:** Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovable en un punto en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y obtener alivio como está prescrito en la Regla 24-2b (ii).
- (iii) **En un Obstáculo de Agua (Incluyendo un Obstáculo de Agua Lateral):** Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovable en un punto en un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad. El jugador debe proceder bajo la Regla 26-1.

- (iv) En el Green: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en el *green*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y aliviarse como está prescrito en la Regla 24-2b (iii).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Regla 25

Condiciones Anormales del Terreno, Bola Empotrada y Green Equivocado

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

25-1. Condiciones Anormales del Terreno

a. Interferencia

Existe interferencia por una *condición anormal del terreno* cuando una bola reposa en o toca la condición, o cuando la condición interfiere con la *colocación* del jugador o el área del *swing* que intenta efectuar. Si la bola del jugador reposa en el *green*, existe también interferencia si una *condición anormal del terreno* en el *green* interviene en su *línea de putt*. De otra manera, la intervención en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Nota: El *Comité* puede elaborar una Regla Local estableciendo que la interferencia por una *condición anormal del terreno* en la *colocación* del jugador, no se considera por sí misma interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede aliviarse por interferencia de una *condición anormal del terreno* como sigue:

- (i) En el Recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, el jugador debe levantar la bola y *droparla* sin penalidad dentro de la distancia de un palo y no más cerca del *agujero* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Cuando la

bola es dropada dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por la condición y no esté ni en un *obstáculo* ni en un *green*.

- (ii) **En un Bunker:** Si la bola está en un *bunker*, el jugador debe levantar la bola y droparla, bien :
- (a) Sin penalidad, de conformidad con la Cláusula (i) anterior, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropada en el *bunker*, o si es imposible un alivio completo, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba la bola, pero no más cerca del *agujero*, en una parte del *campo* en el *bunker* que proporcione el máximo alivio posible de la condición, o bien
 - (b) **Bajo la penalidad de un golpe**, fuera del *bunker* manteniendo el punto en donde reposaba la bola en línea recta entre el *agujero* y el punto en que se va a dropar la bola, sin límite detrás del *bunker* donde la bola puede ser dropada.
- (iii) **En el Green:** Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *obstáculo*, o si es imposible un alivio completo, en la posición más próxima donde reposaba que proporcione el máximo alivio posible de la condición, pero no más cerca del *agujero* y no en un *obstáculo*. El *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio posible puede estar fuera del *green*
- (iv) **En el Lugar de Salida:** Si la bola reposa en el *lugar de salida*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad de conformidad con la Cláusula (i) anterior.

La bola puede limpiarse cuando es levantada bajo la Regla 25-lb.

(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio - ver la Regla 20-2c (v))

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una *condición anormal del terreno* hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de una *condición anormal del terreno* se produjese solamente debido al uso de un

golpe claramente irrazonable o de una *colocación*, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.

Nota 1: Si una bola está en un *obstáculo de agua* (incluido un *obstáculo de agua lateral*), el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad por interferencia producida por una *condición anormal del terreno*. El jugador debe jugar la bola como reposa (salvo que lo prohíba una Regla Local) o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola que ha de droparse o colocarse bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

c. Bola no Encontrada en condición anormal del terreno

Es una cuestión de hecho si una bola *que no ha sido encontrada* después de haber sido golpeada hacia una *condición anormal del terreno* está en dicha condición. Para aplicar esta Regla, debe saberse o ser prácticamente seguro de que la bola está en la *condición anormal del terreno*. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada, está en una *condición anormal del terreno*, el jugador puede aliviarse bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por donde la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* y, a efectos de la aplicación de esta Regla, se considera que la bola reposa en dicho punto y el jugador debe proceder como sigue:

- (i) **En el Recorrido:** Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en el *recorrido*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b (i).
- (ii) **En un Bunker:** Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b (ii).
- (iii) **En un Obstáculo de Agua (Incluido un Obstáculo de Agua Lateral):** Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene

derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder bajo la Regla 26-1.

- (iv) **En el Green:** Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en el *green*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b (iii).

25-2. Bola Empotrada

Si la bola de un jugador está empotrada en cualquier área de césped segada a ras en el *recorrido*, puede ser levantada, limpiada y dropada, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparse debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

Nota 1: Una bola está “empotrada” cuando está en su propio impacto y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo. Una bola no tiene que tocar necesariamente la tierra para estar empotrada (p. ej. hierba, *impedimentos sueltos* o algo similar puede intervenir entre la bola y el suelo).

Nota 2: “Área segada a ras” significa cualquier área del *campo*, incluidos los caminos en el *rough*, cuyo césped esté segado a la altura de la calle o inferior.

Nota 3: El *Comité* puede adoptar la Regla Local prevista en el Apéndice I permitiendo alivio a un jugador, sin penalidad, para una bola empotrada en cualquier lugar en el *recorrido*.

25-3. Green Equivocado

a. Interferencia

Existe interferencia por un *green equivocado* cuando una bola está en el *green equivocado*.

Interferencia en la *colocación* de un jugador, o en el área del swing que pretende ejecutar no es, en sí misma, interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Si la bola de un jugador reposa en un *green equivocado*, no debe jugar la bola como reposa. Debe obtener alivio, sin penalidad, como sigue:

El jugador debe levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo y no más cerca del *agujero* del *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano*

de *alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Al dropar la bola dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por el *green equivocado*, y no esté en un *obstáculo* ni esté en un *green*. La bola puede limpiarse cuando se levante bajo esta Regla.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Regla 26

Obstáculos de Agua (Incluyendo Obstáculos de Agua Lateral)

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

26-1. Alivio por Bola en Un Obstáculo de Agua

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada después de haber sido golpeada hacia un *obstáculo de agua* está en el *obstáculo*. En ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que una bola golpeada hacia un *obstáculo de agua*, pero no encontrada, está en el *obstáculo*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si la bola es encontrada en el *obstáculo de agua* o si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada, está en el *obstáculo de agua* (repose la bola en agua o no), el jugador puede **bajo la penalidad de un golpe:**

- a. Proceder bajo la disposición de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver la Regla 20-5); o
- b. Dropar una bola detrás del *obstáculo de agua*, manteniendo el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua* en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que la bola es dropada, sin límite de distancia detrás del *obstáculo de agua* donde la bola puede ser dropada; o

- c. Además de las opciones a y b y únicamente si la bola cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua lateral*, el jugador puede dropar una bola fuera del *obstáculo de agua* dentro de la distancia de dos palos y no más cerca del *agujero* que, (i) el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua*, o (ii) un punto equidistante del *agujero* en el margen opuesto del *obstáculo de agua*.

Al proceder bajo esta *Regla*, el jugador puede levantar y limpiar su bola o *sustituirla* por otra bola.

(Acciones prohibidas cuando la bola está en un obstáculo – ver Regla 13-4)

(Bola moviéndose en el agua en un obstáculo de agua - ver Regla 14-6).

26-2. Bola Jugada Dentro de Un Obstáculo de Agua

a. Bola que Va a Reposar al Mismo o a Otro Obstáculo de Agua

Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* va a reposar al mismo o a otro *obstáculo de agua* después del *golpe*, el jugador puede:

- (i) **bajo penalidad de un golpe**, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que se ejecutó el último *golpe* desde fuera del *obstáculo de agua* (ver la Regla 20-5); o
- (ii) proceder bajo la Regla 26-1a, 26-1b o, si es aplicable, 26-1c, incurriendo en la **penalidad de un golpe bajo esa Regla**. A los fines de aplicar la Regla 26-1b o 26-1c, el punto de referencia es el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo* en el que reposa.

Nota: Si el jugador procede bajo la Regla 26-1a dropando una bola en el *obstáculo* tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original se jugó por última vez, pero elige no jugar la bola dropada, puede entonces proceder bajo la Cláusula (i) anterior, la regla 26-1b o, si es aplicable, la Regla 26-1c. Si así lo hace, **incurrir en un total de dos golpes de penalidad:** la penalidad de un golpe por proceder bajo la Regla 26-1a, y una penalidad adicional de un golpe por proceder entonces bajo la Cláusula (i) anterior, la Regla 26-1b o la Regla 26-1c.

b. Bola Perdida o Injugable Fuera del Obstáculo o Fuera de Límites

Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* está *perdida* o ha sido considerada injugable fuera del *obstáculo* o está *fuera de límites*, el jugador puede, después de anotarse **un golpe de penalidad bajo la Regla 27-1 ó 28a,**

jugar una bola tan cerca como sea posible del punto en el *obstáculo* desde donde se jugó la bola original por última vez (ver la Regla 20-5):

Si el jugador elige no jugar una bola desde ese punto, puede:

- (i) **añadir una penalidad adicional de un golpe** (haciendo un total de dos golpes de penalidad) y jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que se ejecutó el último *golpe* desde fuera de un *obstáculo de agua* (ver la Regla 20-5); o
- (ii) proceder bajo la Regla 26-1b o, si es aplicable, la Regla 26-1c, **añadiendo la penalidad adicional de un golpe** prescrita por la Regla (haciendo un total de dos golpes de penalidad) y usando como punto de referencia el punto por el que la bola original cruzó el margen del *obstáculo* antes de quedar en reposo en el *obstáculo*.

Nota 1: Al proceder bajo la Regla 26-2b, el jugador no está obligado a dropar una bola bajo la Regla 27-1 ó 28a. Si dropa una bola, no está obligado a jugarla. Puede alternativamente proceder bajo las Cláusulas (i) o (ii) anteriores. Si así lo hace, **incurre en un total de dos golpes de penalidad:** la penalidad de un golpe bajo la Regla 27-1 o 28a, y una penalidad adicional de un golpe por proceder entonces bajo las Cláusulas (i) o (ii) anteriores.

Nota 2: Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* se considera injugable fuera del *obstáculo*, no hay nada en la Regla 26-2b que impida al jugador proceder bajo la Regla 28b o c.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Regla 27

Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

27-1. Golpe y Distancia; Bola Fuera de Límites; Bola no Encontrada dentro de los Cinco Minutos

a. Proceder bajo golpe y distancia

En cualquier momento, un jugador puede, **bajo la penalidad de un golpe**, jugar una bola lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (Ver Regla 20-5), es decir, proceder bajo la penalidad de golpe y distancia.

Excepto que se establezca de otra forma en las Reglas, si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola desde el punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido **bajo la penalidad de golpe y distancia**.

b. Bola Fuera de Límites

Si una bola está *fuera de límites*, el jugador debe jugar una bola, **bajo la penalidad de un golpe**, lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez. (Ver Regla 20-5)

c. Bola no encontrada dentro de los cinco minutos

Si una bola está perdida como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después de que el *bando* del jugador o su o sus *caddies* hayan comenzado su búsqueda, el jugador debe jugar una bola, **bajo la penalidad de un golpe**, lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez. (Ver Regla 20-5)

Excepción: Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1), está en una *obstrucción* (Regla 24-3), está en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o está en un *obstáculo de agua* (Regla 26-1), el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 27-1

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

27-2. Bola Provisional

a. Procedimiento

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*, el jugador, para ahorrar tiempo, puede jugar otra bola provisionalmente de conformidad con la Regla 27-1. El jugador debe:

- (i) anunciar a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador* o *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), que pretende jugar una *bola provisional*; y
- (ii) jugar la *bola provisional* antes de que él o su *compañero* se adelanten a buscar la bola original.

Si un jugador no cumple los anteriores requisitos antes de jugar otra bola, esa bola no es una *bola provisional* y se convierte en la *bola en juego* **bajo penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1); la bola original está *perdida*.

(Orden de juego desde el *lugar de salida* - ver la Regla 10-3).

Nota: Si una *bola provisional* jugada bajo la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o estar *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *bola provisional*. Si se juega otra *bola provisional*, esta tiene la misma relación con la anterior *bola provisional* que la que existe entre la primera *bola provisional* y la bola original.

b. Cuándo Una Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego

El jugador puede jugar una *bola provisional* hasta que llegue al lugar donde se supone que está la bola original. Si ejecuta un *golpe* con la *bola provisional* desde el lugar donde se supone que está la bola original o desde un punto más cerca del *agujero* que ese lugar, la *bola original* está *perdida* y la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, **bajo la penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1).

Si la bola original está *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o si está *fuera de límites*, la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, **bajo la penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1).

Excepción: Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1), o está en una *obstrucción* (Regla 24-3) o en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c), el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable.

c. Cuándo Debe Abandonarse una Bola Provisional

Si la bola original no está *perdida* ni está *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar jugando la bola original. Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original está en un *obstáculo de agua*, el jugador puede proceder de conformidad con la Regla 26-1. En ambas situaciones, si el jugador ejecuta *golpes* posteriores con la *bola provisional*, está jugando una *bola equivocada* y se aplica lo dispuesto en la Regla 15-3.

Nota: Si un jugador juega una *bola provisional* bajo la Regla 27-2a, los *golpes* ejecutados, luego de haber invocado esta Regla con una *bola provisional* posteriormente abandonada según la Regla 27-2c y las penalidades incurridas únicamente al jugar esa bola no cuentan en el resultado.

Regla 28

Bola Injugable

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

El jugador puede considerar su bola injugable en cualquier lugar del *campo* excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua*. El jugador es el único juez para determinar si su bola está injugable.

Si el jugador considera que su bola está injugable, debe, **bajo la penalidad de un golpe:**

- Proceder bajo la disposición de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una bola tan cerca como sea posible desde el punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5); o
- Dropar una bola detrás del punto donde la bola *reposa*, manteniendo este punto en línea recta entre el *agujero* y el punto en que se va a dropar la bola, sin límite de distancia detrás de ese punto en donde la bola puede ser dropada; o
- Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde la bola *reposa*, pero no más cerca del *agujero*.

Si la bola injugable está en un *bunker*, el jugador puede proceder bajo el apartado, a, b, c. Si opta por proceder bajo el apartado b o c, debe dropar una bola en el *bunker*.

Al proceder bajo esta Regla, el jugador puede levantar y limpiar su bola o sustituirla por otra bola.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Otras Formas de Juego

Regla 29

Threesomes y Foursomes

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

29-1. General

En un *threesome* o en un *foursome* , durante cualquier *vuelta estipulada* los *compañeros* deben jugar alternativamente desde los *lugares de salida* y darán golpes alternos durante el juego de cada hoyo. Los *golpes de penalidad* no afectan al orden del juego.

29-2. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador juega cuando debería haberlo hecho su *compañero* , *su bando pierde el hoyo* .

29-3. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si los *compañeros* ejecutan un *golpe* o *golpes* en orden incorrecto, dicho *golpe* o *golpes* son cancelados y *el bando incurre en dos golpes de penalidad* . El *bando* debe corregir el error jugando una bola en el orden correcto tan cerca como sea posible del punto desde el que se jugó por primera vez en orden incorrecto (ver la Regla 20-5). Si el *bando* ejecuta un *golpe* desde el siguiente

lugar de salida sin corregir primero el error o, en el caso del último hoyo de la vuelta, abandona el green sin declarar su intención de corregir el error, **el bando está descalificado**.

Regla 30

Tres Bolas, Mejor Bola (Best Ball) y Cuatro Bolas (Fourball) en el Juego por Hoyos

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

30-1. General

Las Reglas de Golf, en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes Reglas específicas, se aplican a los *partidos de tres bolas, mejor bola (best ball) y Cuatro Bolas (four ball)*.

30-2. Tres Bolas (Three Ball) en el Juego por Hoyos (Match Play)

a. Bola en Reposo Movidada o Tocada a Propósito por un Contrario

Si un *contrario* incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-3b, incurre en esa penalidad sólo en el partido con el jugador cuya bola fue tocada o movida. No incurre en penalidad en su partido con el otro jugador.

b. Bola Desviada o Detenida Accidentalmente por Un Contrario

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *contrario*, su *caddie* o *equipo*, no hay penalidad. En su partido con ese *contrario*, el jugador puede, antes de que cualquiera de los *bandos* ejecute otro *golpe*, cancelar el *golpe* y jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5) o puede jugar la bola como repose. En su partido con el otro *contrario*, la bola debe jugarse como repose.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende, sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver la Regla 17-3b.

(Bola detenida o desviada intencionadamente por un contrario - ver la Regla 1-2)

30-3. Mejor Bola (Best Ball) y Cuatro Bolas (Four Ball) en el Juego por Hoyos (Match Play)

a. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por un *compañero* para todo o para una parte de un partido: no es necesario que todos los *compañeros* estén presentes. Un *compañero* ausente puede incorporarse al partido entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

b. Orden de Juego

Las bolas pertenecientes al mismo *bando* pueden jugarse en el orden que el *bando* considere oportuno.

c. Bola Equivocada

Si un jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo bajo la Regla 15-3a por ejecutar un golpe a una *bola equivocada*, **está descalificado para ese hoyo**, pero su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *bola equivocada* le pertenezca. Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el que se jugó por primera vez la *bola equivocada*.

(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

d. Penalidades del Bando

Un bando es penalizado por infracción de cualquiera de sus *compañeros* de las siguientes Reglas:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición cuya penalidad sea un ajuste del estado del partido.

e. Descalificación del Bando

- (i) **Un bando está descalificado** si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:
- Regla 1-3: Acuerdo para excluir Reglas
 - Regla 4 Palos
 - Regla 5-1 o 5-2 La Bola

- Regla 6-2a: Hándicap
 - Regla 6-4 Caddie
 - Regla 6-7: Demora indebida; Juego lento
 - Regla 11-1 Acomodar
 - Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
 - Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el Comité
- (ii) **Un bando está descalificado** si todos los *compañeros* incurren en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las Reglas siguientes:
- Regla 6-3 Tiempo de salida y grupos
 - Regla 6-8 Interrupción del juego
- (iii) En todos los demás casos en que la infracción de una *Regla* supusiera la descalificación, **el jugador está descalificado solamente para ese hoyo.**

f. Efectos de Otras Penalidades

Si la infracción de una *Regla* por un jugador ayuda al juego de su *compañero* o afecta de forma adversa al juego de un *contrario*, **el compañero incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad en la que haya incurrido el jugador.**

En todos los demás casos en donde un jugador incurre en penalidad por infracción de una *Regla*, no se aplica la penalidad a su *compañero*. Si la penalidad establece la pérdida del hoyo, el efecto es la descalificación del jugador para ese hoyo.

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

31-1. General

Las Reglas de Golf, en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes *Reglas* específicas, se aplican en *Cuatro Bolas* en el Juego por Golpes (Stroke Play).

31-2. Representación del Bando

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

31-3. Anotación de Resultados

El *marcador* está obligado a anotar, en cada hoyo, solamente el resultado bruto del *compañero* cuyo resultado ha de contar. Los resultados brutos que van a contar deben ser individualmente identificables; de otra manera **el bando está descalificado**. Solo uno de los *compañeros* necesita ser responsable del cumplimiento de la Regla 6-6b.

(Resultado equivocado - ver la Regla 31-7a).

31-4. Orden de Juego

Las bolas que pertenecen a un mismo *bando* pueden jugarse en el orden que el *bando* considere oportuno.

31-5. Bola Equivocada

Si un *competidor* infringe la Regla 15-3b por ejecutar un golpe a una *bola equivocada*, **incurre en la penalidad de dos golpes** y debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las *Reglas*. Su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *bola equivocada* le pertenezca.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el que fue jugada por primera vez la *bola equivocada*.

(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

31-6. Penalidades del Bando

Un bando es penalizado por infracción de cualquiera de los *compañeros* de cualquiera de las Reglas siguientes:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición en la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

31-7 Penalidades de descalificación

a. Por infracción de uno de los compañeros:

Un *bando* está descalificado de la competición si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las Reglas siguientes:

- Regla 1-3 Acuerdo para no aplicar Reglas
- Regla 3-4 Negativa a cumplir una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 o 5-2 La Bola
- Regla 6-2b Hándicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmar y devolver la tarjeta
- Regla 6-6d Resultado equivocado para un hoyo
- Regla 6-7 Demora indebida; Juego lento
- Regla 7-1 Práctica antes o entre vueltas
- Regla 10-2c Los Bandos Acuerdan Jugar Fuera de Turno
- Regla 11-1 Acomodar
- Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 22-1 Bola que ayuda al juego
- Regla 31-3 Resultados brutos que cuentan no identificables individualmente
- Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el

Comité

b. Por infracción de los dos compañeros

Un *bando* es descalificado de la competición:

- (i) Si cada uno de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación por infracción de la Regla 6-3 (Hora de salida y grupos) o la Regla 6-8 (interrupción del juego) o,
- (ii) Si, en el mismo hoyo, cada uno de los *compañeros*, infringe una *Regla* en la cual la penalidad es descalificación de la competición o para un hoyo.

c. Para el Hoyo Solamente

En todos los demás casos en que la infracción de una Regla daría lugar a la descalificación, *el competidor es descalificado solamente para el hoyo en el que ha existido infracción.*

31-8. Efecto de Otras Penalidades

Si la infracción de una Regla por un *competidor* ayuda al juego de su *compañero*, *el compañero incurre en la penalidad aplicable además de la penalidad incurrida por el competidor.*

En todos los demás casos en donde un *competidor* incurre en penalidad por infracción de una Regla, la penalidad no se aplica a su *compañero*.

Regla 32

Competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

32-1. Condiciones

Las competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, son modalidades de Juego por Golpes (Stroke Play) en las que se juega contra un resultado fijado para cada hoyo. Se aplican las Reglas del Juego por Golpes (Stroke Play), en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes Reglas específicas.

En competiciones hándicap Contra Bogey, Contra Par y Stableford, el *competidor* con el resultado neto más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *lugar de salida*.

a. Competiciones Contra Bogey y Contra Par

El recuento para las competiciones Contra Bogey y Contra Par se hace como en el Juego por Hoyos (Match Play). Cualquier hoyo en el que un *competidor* no anota el resultado se considerará como perdido. El ganador es el *competidor* que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El marcador es responsable de anotar solamente el número bruto de *golpes* en cada hoyo en el que el *competidor* obtenga un resultado neto igual o inferior que el resultado fijado.

Nota 1: El resultado del *competidor* se ajusta **deduciendo un hoyo u hoyos**, bajo la Regla aplicable cuando se incurre en una penalidad, que no sea descalificación, bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición en la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

El *competidor* es el responsable de comunicar los hechos al *Comité*, cuando exista una infracción, antes de entregar su tarjeta, para que el *Comité* pueda aplicar la penalidad. Si el *competidor* no comunica la infracción al *Comité*, **está descalificado**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, o infringe la Regla 6-7 (Demora Indevida; Juego Lento), el *Comité* **deducirá un hoyo** de la suma de hoyos. En caso de reincidencia bajo la Regla 6-7, ver la Regla 32-2a.

Nota 3: Si el *competidor* incurre en la penalidad adicional de dos golpes prevista en la Excepción de la Regla 6-6d, esa penalidad adicional se aplica **deduciendo un hoyo del agregado de hoyos logrados en la vuelta. La penalidad que el competidor no incluyó en su resultado se aplica al hoyo donde ocurrió la infracción.** Sin embargo, no se aplica ninguna de las penalidades cuando la infracción de la Regla 6-6d no afecta al resultado del hoyo.

b. Competiciones Stableford

El recuento en las competiciones Stableford se hace por puntos obtenidos en relación con un resultado fijado para cada hoyo, como sigue:

Hoyo jugado en	Puntos
Más de un golpe sobre el resultado fijado o resultado no entregado	0
Un golpe más del resultado fijado	1
El resultado fijado	2
Un golpe menos del resultado fijado	3
Dos golpes menos del resultado fijado	4
Tres golpes menos del resultado fijado	5
Cuatro golpes menos del resultado fijado	6

El ganador es el *competidor* que obtiene el mayor número de puntos.

El *marcador* es responsable de anotar solamente el resultado bruto de *golpes* en cada hoyo donde el resultado neto del *competidor* obtiene uno o más puntos.

Nota 1: Si un *competidor* infringe una Regla en la cual hay una penalidad máxima por vuelta, debe comunicar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta; si no lo hace así, **está descalificado**. El *Comité* deducirá, del total de puntos logrados en la vuelta, **dos puntos por cada hoyo en los que la infracción ha tenido lugar con una deducción máxima de cuatro puntos por vuelta por cada Regla infringida**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, o infringe la Regla 6-7 (Demora Indebida; Juego Lento), el *Comité* **deducirá dos puntos** del total de puntos logrados en la vuelta. En caso de reincidencia bajo la Regla 6-7, ver la Regla 32-2a.

Nota 3: Si el *competidor* incurre en la penalidad adicional de dos golpes prevista en la Excepción de la Regla 6-6d, esa penalidad adicional se aplica **deduciendo dos puntos del total de puntos logrados en la vuelta. La penalidad que el competidor no incluyó en su resultado se aplica al hoyo donde ocurrió**

la infracción. Sin embargo, no se aplica ninguna de las penalidades cuando la infracción de la Regla 6-6d no afecta a los puntos obtenidos en el hoyo.

Nota 4: Con el fin de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), establecer directrices de ritmo de juego, incluyendo tiempos máximos permitidos para realizar una *vuelta estipulada*, un hoyo o un *golpe*.

El *Comité* puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla como sigue:

Primera infracción: Dedución de un punto del total de puntos obtenidos en la vuelta;

Segunda infracción: Dedución de dos puntos adicionales del total de puntos obtenidos en la vuelta;

Reincidencia: Descalificación

32-2. Penalidades de Descalificación

a. De la Competición

Un competidor está descalificado de la competición si incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3 Acuerdo para Excluir las Reglas
- Regla 3-4 Negativa a cumplir con una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 o 5-2 La Bola
- Regla 6-2b Hándicap
- Regla 6-3 Horario de Salida y Grupos
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmar y Devolver la Tarjeta
- Regla 6-6d Resultado Equivocado en un Hoyo, por ejemplo cuando el resultado anotado es más bajo del realmente obtenido, excepto que no se incurre en penalidad cuando una infracción de esta Regla no afecta al resultado del hoyo.
- Regla 6-7 Demora Indevida; Juego Lento
- Regla 6-8 Interrupción del juego

- Regla 7-1 Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 10-2c Jugar Fuera de Turno
- Regla 11-1 Acomodar
- Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 22-1 Bola que ayuda al juego
- Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el Comité

b. Para un Hoyo

En todos los demás casos donde la infracción de una *Regla* daría como resultado la descalificación, **el competidor está descalificado solamente para el hoyo en el que se produjo la infracción.**

Administración

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica “cursiva” y están ordenados alfabéticamente en la sección “Definiciones”. Ver páginas 28-42

33-1. Condiciones; Excluir una Regla

El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales se ha de jugar una competición.

El *Comité* no está autorizado a excluir una Regla de Golf.

El número de hoyos de una *vuelta estipulada* no debe ser reducido una vez ha comenzado el juego de esa vuelta.

Ciertas *Reglas* específicas que rigen el Juego por Golpes (Stroke Play) son tan sustancialmente diferentes de aquellas que rigen el Juego por Hoyos (Match Play) que la combinación de las dos modalidades de juego no es factible y no está permitida. El resultado de un partido jugado en estas circunstancias es

nulo y no válido y, en una competición por golpes (Stroke Play) los *competidores* están descalificados.

En el Juego por Golpes (Stroke Play) el *Comité* puede limitar las funciones de un *árbitro*.

33-2. El Campo

a. Definición de Límites y Márgenes

El *Comité* debe definir con precisión:

- (i) el *campo* y los *fuera de límites*,
- (ii) los márgenes de los *obstáculos de agua* y *obstáculos de agua lateral*,
- (iii) el *terreno en reparación*, y
- (iv) las *obstrucciones* y partes integrantes del *campo*

b. Agujeros Nuevos

Deberían hacerse *agujeros* nuevos el día en el que comienza una competición por golpes, y en cualquier otra ocasión en que el *Comité* lo considere necesario, siempre que todos los *competidores* en una misma vuelta jueguen con cada uno de los *agujeros* situados en la misma posición.

Excepción: Cuando es imposible reparar un *agujero* dañado, de forma que se ajuste a la Definición, el *Comité* puede hacer un nuevo *agujero* en una posición similar cercana.

Nota: Cuando una sola vuelta se va a jugar en más de un día, el *Comité* puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que los *agujeros* y los *lugares de salida* pueden situarse en lugares diferentes en cada día de la competición, siempre que, en un mismo día, todos los *competidores* jueguen con cada *agujero* y cada *lugar de salida* en la misma posición.

c. Campo de Prácticas

Donde no haya un campo de prácticas disponible fuera del área de un *campo* de competición, el *Comité* debería establecer, si fuera factible, la zona en la que los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competición. En cualquier día de una competición por golpes, el *Comité* no debería normalmente permitir practicar en o hacia un *green* o desde un *obstáculo* del *campo* de la competición.

d. Campo Injugable

Si el *Comité* o su representante autorizado considera que por alguna razón el *campo* no está en condiciones de juego o que hay circunstancias que hacen imposible la realización apropiada del juego, puede, en el Juego por Hoyos (Match Play) o en el Juego por Golpes (Stroke Play), ordenar una suspensión temporal del juego o, en el Juego por Golpes (Stroke Play), declarar nulo y no válido el juego y cancelar todos los resultados de la vuelta en cuestión. Cuando se cancela una vuelta, todas las penalidades incurridas en esa vuelta se cancelan.

(Procedimiento de la interrupción y reanudación del juego - ver la Regla 6-8)

33-3. Horario de Salida y Grupos

El *Comité* debe establecer las horas de salida y, en el Juego por Golpes (Stroke Play), organizar los grupos en los que deben jugar los *competidores*.

Cuando una competición por hoyos se juega en un período prolongado, el *Comité* establecerá el límite de tiempo dentro del cual debe completarse cada vuelta. Cuando los jugadores están autorizados para fijar la fecha de su partido dentro de esos límites, el *Comité* debería anunciar que el partido debe jugarse a una hora determinada del último día del período, salvo que los jugadores acuerden hacerlo en una fecha anterior.

33-4. Tabla de Aplicación de los Puntos de Hándicap

El *Comité* debe publicar una tabla indicando el orden de los hoyos en el que se conceden o reciben los *golpes* de hándicap.

33-5. Tarjeta de Resultados

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* debe proporcionar a cada *competidor* una tarjeta de resultados que contenga la fecha y el nombre del *competidor* o, en *foursome* o *Cuatro Bolas* (*four ball*) en el Juego por Golpes (Stroke Play), los nombres de los *competidores*.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* es responsable de la suma de los resultados y de la aplicación del hándicap que figura en la tarjeta.

En *Cuatro Bolas* (*four ball*) en el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* es el responsable de anotar el resultado de la mejor bola en cada hoyo y en el proceso aplicar los hándicaps anotados en la tarjeta, y sumar los resultados de la mejor bola.

En competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, el *Comité* es el responsable de aplicar el hándicap anotado en la tarjeta y determinar el resultado en cada hoyo así como el resultado global o puntos totales.

Nota: El *Comité* puede requerir que cada *competidor* anote la fecha y su nombre en su tarjeta de resultados.

33-6. Desempates

El *Comité* debe anunciar la forma, día y hora para la resolución de un partido empatado o un empate y si ha de jugarse en términos de igualdad o con hándicap.

Un partido (match) empatado no debe ser decidido como el Juego por Golpes (Stroke Play). Un empate en el Juego por Golpes (Stroke Play) no debe decidirse con un partido (match).

33-7. Penalidad de Descalificación; Discreción del Comité

Una penalidad de descalificación puede dejar de aplicarse, modificarse o imponerse en excepcionales casos individuales, si el *Comité* considera justificada tal acción.

Cualquier penalidad inferior a la descalificación no debe ser anulada o modificada.

Si un *Comité* considera que un jugador es culpable de una grave infracción de la etiqueta, puede imponer una penalidad de descalificación bajo esta Regla.

33-8. Reglas Locales

a. Criterio

El *Comité* puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales locales si son coherentes con los criterios seguidos en el Apéndice I.

b. Dejar de Aplicar o Modificar una Regla

Una Regla de Golf no debe ser dejada de aplicar a causa de una Regla Local. Sin embargo, si un *Comité* considera que las condiciones anormales locales interfieren con el apropiado desarrollo del juego hasta el extremo de que sea necesario establecer una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, la Regla Local debe ser autorizada por la Real Federación Española de Golf, quien en caso necesario consultará con el R&A.

Regla 34

Disputas y Decisiones

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección *Definiciones*. Ver páginas 28-42

34-1. Reclamaciones y Penalidades**a. Juego por Hoyos (Match Play)**

Si se somete una reclamación al *Comité* bajo la Regla 2-5, debería adoptarse una decisión tan pronto como sea posible para que la situación del partido (*match*) pueda, si es necesario, ser ajustada. Si una reclamación no se hace de conformidad con la Regla 2-5, no debe ser considerada por el *Comité*.

No hay límite de tiempo para aplicar una penalidad de descalificación por una infracción de la Regla 1-3.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

En el Juego por Golpes (*Stroke Play*), una penalidad no debe ser anulada, modificada o impuesta después de que la competición se haya cerrado. Una competición está cerrada cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente, o en el Juego por Golpes (*Stroke Play*) clasificatorio seguido de Juego por Hoyos (*Match Play*), cuando el jugador ha salido en su primer partido.

Excepciones: Se debe imponer una penalidad de descalificación después de cerrada la competición, si un *competidor*:

- (i) ha infringido la Regla 1-3 (*Acuerdo para No Aplicar Reglas*); o
- (ii) ha entregado una tarjeta en la que había anotado un *hándicap* que, antes de cerrarse la competición, sabía que era superior al que tenía derecho y que esto afectaba al número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o
- (iii) ha entregado un resultado en cualquier hoyo más bajo del realmente obtenido (Regla 6-6d) por cualquier razón distinta a la de no incluir uno o más *golpes de penalidad* que, antes de cerrarse la competición, no sabía que había incurrido; o

- (iv) sabía, antes de cerrarse la competición, que había infringido cualquier otra *Regla* cuya penalidad es descalificación.

34-2. Decisión del Árbitro

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

34-3. Decisión del Comité

En ausencia de un *árbitro*, cualquier disputa o punto dudoso sobre las *Reglas* debe ser sometido al *Comité*, cuya decisión es final.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede someter la disputa o punto dudoso al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf, cuya decisión es final, y quien en caso de duda lo someterá al R&A.

Si la disputa o punto dudoso no ha sido sometido al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf, el jugador o jugadores pueden requerir que se remita una declaración consensuada, a través de un representante del *Comité* debidamente autorizado, al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf solicitando una opinión sobre la corrección de la decisión adoptada. La respuesta será enviada a dicho representante autorizado.

Si el juego no se ha realizado de conformidad con las Reglas de Golf, el Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf no adoptará decisión alguna sobre ninguna cuestión.

Apéndice I - Contenidos

Parte A Reglas Locales	136
1. El Campo – Definición de límites, márgenes y el estatus de objetos.....	136
2. Protección del Campo	137
a. Terreno en Reparación; Prohibido el Juego.....	137
b. Protección de Árboles Jóvenes	137
c. Áreas Medioambientalmente Sensibles	138
3. Condiciones del Campo	141
a. Bola Empotrada	141
b. “Colocación de la Bola” y “Reglas de Invierno”	142
c. Limpiar la bola.....	143
d. Agujeros de Aireación	143
e. Juntas de Tepes	144
f. Piedras en Bunker	144
4. Obstrucciones	145
a. Obstrucciones Inamovibles Próximas al Green (por ejemplo, aspersores)	145
b. Obstrucciones Temporales Inamovibles	146
c. Líneas Eléctricas y Cables Temporales.....	149
5. Obstáculos de Agua; Jugar una Bola Provisionalmente bajo la Regla 26-1	150
6. Zonas de Dropaje.....	151
7. Dispositivos de Medición de Distancias.....	152
Parte B Condiciones de la Competición.....	153
1. Especificación de Palos y de la Bola.....	153
a. Lista de Cabezas de Driver Conformes.....	153
b. Lista de Bolas Homologadas	155
c. Condición de Una Bola	155
2. Caddie (Nota a la Regla 6-4).....	156
3. Ritmo de Juego (Nota 2 a la Regla 6-7).....	157
4. Suspensión del Juego Debido a Situación de Peligro.....	157
5. Práctica.....	158
a. General.....	158

b. Práctica entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)	158
6. Consejo en Competiciones por Equipos (Nota de la Regla 8)	158
7. Agujeros Nuevos (Nota a la Regla 33-2b).....	159
8. Transporte.....	159
9. Antidopaje	160
10. Como Resolver Empates.....	160
11. Cuadro para el Juego por Hoyos (Match Play)	162

Apéndice I – Reglas Locales; Condiciones de la Competición

Parte A

Reglas Locales

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

En General

De acuerdo con la Regla 33-8a el *Comité* puede establecer y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales, siempre y cuando sean coherentes con los criterios establecidos en este Apéndice. Además, se facilita una información detallada con respecto a Reglas Locales aceptables y prohibidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-8, y en la "Guía para la Organización de una Competición".

Si las condiciones locales anormales interfieren con el desarrollo normal del juego del golf y el *Comité* considera que es necesario modificar una Regla de Golf, se debe obtener la autorización de la Real Federación Española de Golf.

I. El Campo – Definición de límites, márgenes y el estatus de objetos

El *Comité* puede adoptar Reglas Locales:

- Especificando los medios utilizados para definir los *fuera de límites, obstáculos de agua, obstáculos de agua laterales, terreno en reparación, obstrucciones* y partes integrantes del *campo* (Regla 33-2a).
- Aclarando la consideración que tienen los *obstáculos de agua* que pueden ser *obstáculos de agua laterales* (Regla 26).
- Aclarando la consideración de los objetos que pueden ser *obstrucciones* (Regla 24).

- Declarando cualquier construcción como parte integrante del campo y por lo tanto no como *obstrucción*, por ejemplo los laterales construidos artificialmente de los *lugares de salida*, *greenes* y *bunkers* (Reglas 24 y 33-2a).
- Declarando parte integrante del campo las superficies y bordes artificiales de carreteras.
- Proporcionando alivio del tipo permitido bajo la Regla 24-2b de carreteras y caminos que no tengan superficies y bordes artificiales, si éstos pudieran afectar de forma injusta al juego.
- Definiendo las obstrucciones temporales instaladas en el campo o adyacentes a él como obstrucciones móviles, inamovibles o temporales inamovibles.

2. Protección del Campo

a. Terreno en Reparación; Prohibido el Juego

Si el Comité desea proteger cualquier parte del *campo*, incluyendo criaderos de tepes, plantaciones jóvenes y otras partes del *campo* en cultivo, debería declararla como terreno en reparación y prohibir el juego desde ella. Se recomienda la siguiente Regla Local:

"El/la _____ (definido/a por _____) es *terreno en reparación* desde el cual está prohibido el juego. Si la bola de un jugador reposa en el área o si ésta interfiere con la colocación del jugador o con el área del swing pretendido, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

b. Protección de Árboles Jóvenes

Cuando se desea impedir que se dañen árboles jóvenes, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Protección de los árboles jóvenes identificados por _____. Si estos árboles interfieren con la colocación del jugador o con el área del swing que desea efectuar, la bola debe ser levantada, sin penalidad, y dropada de conformidad con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (*Obstrucción Inamovible*). Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador debe levantar y dropar la bola de conformidad con la Regla 24-2b(i) excepto que el *punto más cercano de alivio* tiene que estar dentro del *obstáculo de agua* y la bola debe droparse en el *obstáculo de agua*, o el jugador puede proceder bajo la Regla 26. La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea un árbol así hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de un árbol así se produjese solamente debido al uso de un golpe claramente irrazonable o de una colocación, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

c. Áreas Medioambientalmente Sensibles

Si una autoridad competente (una Agencia Estatal o similar) prohíbe la entrada en y/o el juego desde una zona en o colindante al *campo* por razones medioambientales, el *Comité* debería redactar una Regla Local explicando el procedimiento de alivio. El *Comité* no puede declarar que una zona es medioambientalmente sensible.

El *Comité* tiene cierta libertad para decidir si se define la zona como *terreno en reparación*, *obstáculo de agua o fuera de límites*. Sin embargo, no puede definir simplemente una zona como *obstáculo de agua* si no cumple con la Definición de "*Obstáculo de Agua*" y debería procurar preservar las características del diseño del hoyo.

Se recomienda la siguiente Regla Local:

“I. Definición:

Un área medioambientalmente sensible (AMS) es un área así declarada por una autoridad competente en la que está prohibida la entrada y/o jugar desde allí por razones medioambientales.

Los/las _____ (definidos/as por _____) son “áreas medioambientalmente sensibles” (AMSs). Estas áreas se jugarán como (*terreno en reparación – obstáculos de agua – fuera de límites*).

2. Bola en Área Medioambientalmente Sensible

Terreno en Reparación

Si una bola está en una AMS definida como terreno en reparación, debe droparse una bola de acuerdo con la Regla 25-1b.

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en una AMS definida como *terreno en reparación*, el jugador puede aliviarse, sin penalidad, como prescribe la Regla 25-1c.

Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales

Si la bola es encontrada dentro o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está dentro de una AMS que está definida como *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el jugador debe, bajo la penalidad de un golpe, proceder bajo la Regla 26-1.

Nota: Si una bola dropada de acuerdo con la Regla 26 rueda a una posición en la que la AMS interfiere con la colocación del jugador o el área de swing que desea efectuar, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la cláusula 3 de esta Regla Local.

Fuera de Límites

Si una bola está en una AMS que ha sido definida como *fuera de límites*, el jugador jugará una bola bajo la penalidad de un golpe tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver la Regla 20-5).

3. Interferencia con la Colocación o el Área del Swing que Desea Efectuar

Existe interferencia por una AMS cuando ésta interfiere con la colocación del jugador o el área del swing que desea efectuar. Si existe interferencia, el jugador debe aliviarse como sigue:

- (a) En el recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, se debe determinar el punto del campo más cercano a aquél en el que la bola reposa que (a) no esté más cerca del agujero, (b) evite la interferencia de la AMS y (c) no esté en un *obstáculo* ni en un *green*. El jugador debe levantar la bola y droparla, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado, en una parte del *campo* que cumpla con los apartados (a), (b) y (c) anteriores.
- (b) En un obstáculo: Si la bola está en un *obstáculo*, el jugador debe levantar la bola y droparla:
 - (i) Sin penalidad, en el *obstáculo*, tan cerca como sea posible del punto donde la bola reposaba, no más cerca del agujero, en una parte del *campo* que proporcione un alivio completo de la AMS; o
 - (ii) Bajo penalidad de un golpe, fuera del *obstáculo*, manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que se dropa la bola, sin limitación de distancia detrás del *obstáculo* donde la bola puede ser dropada. Adicionalmente, el jugador puede proceder bajo la Regla 26 o 28, si son de aplicación.
- (c) En el green: Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla, sin penalidad, en el lugar más próximo a donde reposaba que permita un alivio completo de la AMS, pero no más cerca del *agujero* ni en un *obstáculo*.

La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo la cláusula 3 de esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no debe aliviarse bajo la Clausula 3 de esta Regla Local si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una AMS hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de una AMS se produjese solamente debido al uso de un golpe claramente irrazonable o de una colocación, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Nota: En caso de una grave infracción de esta Regla Local, el *Comité* puede imponer una penalidad de descalificación.”

3. Condiciones del Campo

a. Bola Empotrada

Las condiciones del *campo*, incluyendo barro y extrema humedad, pueden interferir en el desarrollo normal del juego y justificar el alivio por bola empotrada en cualquier parte del *recorrido*.

La Regla 25-2 proporciona alivio sin penalidad para una bola empotrada en su propio impacto en cualquier zona segada a ras en el *recorrido*. En el *green*, una bola puede levantarse y el daño causado por el impacto de una bola puede repararse (Reglas 16-1b y c). Cuando esté justificado permitir el alivio por una bola empotrada en cualquier parte del *recorrido*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“En el *recorrido*, una bola empotrada puede ser levantada, limpiada y dropada, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparse debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.”

Nota: Una bola está “empotrada” cuando está en su propio impacto y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo. Una bola no tiene que tocar necesariamente la tierra para estar empotrada (p. ej. hierba, *impedimentos sueltos* o algo similar puede intervenir entre la bola y el suelo).

Excepciones:

1. Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la bola está empotrada en arena en una zona que no está segada a ras.

- Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la condición cubierta por esta Regla Local hace que el golpe sea claramente impracticable.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

b. “Colocación de la Bola” y “Reglas de Invierno”

El terreno en reparación está amparado en la Regla 25 y unas condiciones locales anormales ocasionales que podrían interferir en el juego normal que no estén muy extendidas deberían definirse como *terreno en reparación*.

Sin embargo, unas condiciones adversas tales como fuertes nevadas, deshielos en primavera, lluvias prolongadas o calor extremo pueden dejar las calles en condiciones poco satisfactorias y algunas veces impedir el uso de equipos pesados para segar la hierba. Cuando tales condiciones son tan generales por todas partes en un *campo* que el Comité cree que la “colocación de la bola” o las “Reglas de invierno” favorecerían el juego justo o ayudarían a proteger el *campo*, se recomienda la siguiente Regla Local (que debería ser quitada tan pronto como las condiciones lo permitan):

"Una bola que reposa en el *recorrido* en una zona de césped segada a ras (o especificar una zona más restringida, por ejemplo, en el hoyo 6) puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla en un punto dentro (especificar área, por ejemplo, quince centímetros, la longitud de un palo, etc.) de y no más cerca del *agujero* de donde reposaba originalmente, que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.

Un jugador puede colocar su bola solamente una vez y está en juego cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la bola no queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada, se aplica la Regla 20-3d. Si la bola al colocarla queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada y posteriormente se mueve, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como repose, salvo que se aplique lo establecido en alguna otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla, mueve el marcador de bola antes de poner la bola de nuevo en juego o mueve la bola de cualquier otra forma, como rodarla con un palo, incurre en la penalidad de un golpe.

Nota: “Zona de hierba segada a ras” significa cualquier zona del campo, incluyendo los caminos en el “rough”, que está segada a la altura de la calle o inferior.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

* Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de esta Regla Local, no se aplica ninguna penalidad adicional bajo la Regla Local.”

c. Limpiar la bola

Algunas condiciones, como extrema humedad que hace que grandes cantidades de barro se adhieran a la bola, pueden ser de tal entidad que sea apropiado permitir levantar, limpiar y reponer la bola. En estas circunstancias se recomienda la siguiente Regla Local:

“(Especificar zona, por ejemplo en el Hoyo 6, en zona de hierba segada a ras, en cualquier lugar del *recorrido*, etc.) una bola puede ser levantada y limpiada sin penalidad. La bola debe ser repuesta.

Nota: La posición de la bola debe ser marcada antes de que sea levantada bajo esta Regla Local - ver Regla 20-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes”

d. Agujeros de Aireación

Cuando un *campo* ha sido aireado (pinchado), puede estar justificada una Regla Local permitiendo alivio, sin penalidad, de un agujero de aireación (pinchado). Se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, una bola que queda en reposo en o sobre un agujero de aireación, puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropada, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparla debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

En el *green*, una bola que queda en reposo en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el punto más cercano, no más cerca del *agujero*, que evite la situación.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

e. Juntas de Tepes

Si un *Comité* desea conceder alivio de las juntas de los tepes, pero no de los propios tepes, se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, las juntas de los tepes (pero no los propios tepes) se consideran *terreno en reparación*. Sin embargo, la interferencia de la junta del tepe en la colocación del jugador no se considera, de por sí, interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola reposa o toca la junta o ésta interfiere en el área de swing que desea efectuar, se permite alivio bajo la Regla 25-1. Todas las juntas de la zona de tepes se consideran la misma junta.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes - Dos Golpes."

f. Piedras en Bunker

Las piedras son por definición *impedimentos sueltos* y, cuando la bola de un jugador está en un *obstáculo*, una piedra que reposa en o toca el *obstáculo* no puede ser tocada ni movida (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en *bunkers* pueden representar un peligro para los jugadores (un jugador podría lesionarse con una piedra golpeada por su palo al intentar jugar la bola) y pueden interferir en el desarrollo normal del juego.

Cuando se considere que está justificado permitir levantar una piedra de un *bunker*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Las piedras en *bunker* son *obstrucciones* movibles (se aplica la Regla 24-1)."

4. Obstrucciones

a. Obstrucciones Inamovibles Próximas al Green (por ejemplo, aspersores)

La Regla 24-2 proporciona alivio sin penalidad de la interferencia por una *obstrucción* inamovible, pero también estipula que, excepto en el *green*, la intervención en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Sin embargo, en algunos campos la hierba de los *antegreens* está tan segada que los jugadores pueden desear patear desde fuera del *green*. En tales condiciones, las *obstrucciones* inamovibles en *antegreen* pueden interferir en el desarrollo normal del juego y estaría justificada la introducción de la siguiente Regla Local concediendo alivio adicional sin penalidad de la intervención por una *obstrucción* inamovible.

"Puede obtenerse alivio bajo la Regla 24-2 de interferencia por una *obstrucción* inamovible.

Además, si una bola reposa en el *recorrido* y una *obstrucción* inamovible en o dentro de la distancia de dos palos del *green* y dentro de la distancia de dos palos de la bola interviene en la *línea de juego* entre la bola y el *agujero*, el jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y dropada en el punto más cercano de donde reposaba que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.

Si la bola del jugador reposa en el *green* y una *obstrucción* inamovible situada dentro de la distancia de dos palos del *green* interviene en su *línea de putt*, el jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde reposaba la bola que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo*.

La bola puede ser limpiada al levantarla.

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la *obstrucción* inamovible hace que el *golpe* sea claramente impracticable.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Nota: El *Comité* puede, si así lo desea, restringir esta Regla Local a hoyos específicos, a bolas que reposen sólo en áreas segadas a ras, a *obstrucciones* específicas o, en el caso de *obstrucciones* que no estén en el *green*, a *obstrucciones* en áreas segadas a ras. “Áreas segadas a ras” significa cualquier área del *campo*, incluyendo los caminos en el *rough*, cortados a nivel de calle o inferior.

b. Obstrucciones Temporales Inamovibles

Cuando se han instalado *obstrucciones* temporales en o colindantes al *campo*, el *Comité* debería definir el estatus de dichas *obstrucciones* como *obstrucciones* movibles, inamovibles o temporales inamovibles.

Si el *Comité* define tales *obstrucciones* como *obstrucciones* temporales inamovibles, se recomienda la siguiente Regla Local:

“1. Definición

Una *obstrucción* temporal inamovible (TIO) es un objeto artificial no permanente que habitualmente se instala en determinadas competiciones y que está fijo o no es movable con facilidad. Ejemplos de TIOs incluyen, pero no se limitan a, carpas, pizarras de resultados, tribunas, torres de televisión y aseos.

Los alambres que las soportan son parte de la TIO salvo que el *Comité* declare que tienen que ser tratados como líneas eléctricas o cables elevados.

2. Interferencia

Existe interferencia por una TIO cuando (a) la bola reposa delante de y tan próxima a la TIO que la misma interfiere con la *colocación* del jugador o en el área del *swing* que desea efectuar, o (b) la bola reposa en, sobre, debajo o

detrás de la TIO de forma que cualquier parte de la TIO interviene directamente entre la bola del jugador y el *agujero* y está en su *línea de juego*; también existe interferencia si la bola reposa dentro de la distancia de un palo de un punto equidistante del agujero donde dicha intervención existiría.

Nota: Una bola está bajo una TIO cuando está por debajo de los bordes más externos de la TIO, incluso si estos bordes no se extiendan hasta el suelo.

3. Alivio

Un jugador puede aliviarse de la interferencia por una TIO, incluyendo una TIO que está *fuera de límites*, como sigue:

- (a) En el recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, debe determinarse el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evita la interferencia según está definida en la Cláusula 2 y (c) no está ni en un *obstáculo* ni en un *green*. El jugador debe levantar la bola y droparla, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumpla con los mencionados puntos (a), (b) y (c).
- (b) En un Obstáculo: Si la bola está en un *obstáculo*, el jugador debe levantar la bola y droparla:
 - i. Sin penalidad, de conformidad con la Cláusula 3a de arriba, excepto que la parte más cercana del *campo* que permite alivio completo debe estar en el *obstáculo*, y la bola debe ser dropada en el *obstáculo* o, si el alivio completo no es posible, en una parte del *campo* dentro del *obstáculo* que proporcione el máximo alivio posible; o
 - ii. Con penalidad de un golpe, fuera del *obstáculo*, como sigue: se determinará el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la interferencia según está definida en la Cláusula 2 y (c) no esté en un *obstáculo*. El jugador debe dropar la bola dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumpla con los mencionados apartados (a), (b) y (c).

La bola puede ser limpiada al levantarla bajo la Cláusula 3.

Nota I: Si la bola está en un *obstáculo*, nada en esta Regla Local impide al jugador proceder bajo la Regla 26 o Regla 28, si es aplicable.

Nota 2: Si una bola que ha de droparse bajo esta Regla Local no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra.

Nota 3: Un Comité puede establecer una Regla Local (a) permitiendo o requiriendo a un jugador utilizar una zona de dropaje al aliviarse de una TIO o (b) permitiendo a un jugador, como opción adicional de alivio, dropar la bola en el lado opuesto de la TIO del punto establecido bajo la Cláusula 3, pero por lo demás de conformidad con la Cláusula 3.

Excepciones: Si la bola de un jugador reposa delante o detrás de la TIO (no en, sobre o debajo de la TIO), no puede aliviarse bajo la Cláusula 3 si:

1. La interferencia por cualquier otra cosa que no sea la TIO hace que sea claramente impracticable para él ejecutar un *golpe*, o en el caso de intervención, que ejecute un golpe tal que la bola pudiera terminar en una línea directa hacia el *agujero*;
2. La interferencia por la TIO ocurriría solamente por el uso de un *golpe* claramente irrazonable o de una *colocación*, swing o dirección de juego innecesariamente anormales; o
3. En el caso de intervención, sería claramente impracticable esperar que el jugador fuera capaz de golpear la bola en dirección al *agujero* lo suficientemente lejos como para alcanzar la TIO.

Un jugador que no tiene derecho a alivio debido a estas excepciones puede, si la bola reposa en el *recorrido* o en un *bunker*, obtener alivio tal y como prescribe la Regla 24-2b, si es aplicable. Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador puede levantar y dropar la bola de acuerdo con la Regla 24-2b(i), salvo que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe ser dropada en el *obstáculo de agua*, o el jugador puede proceder bajo la Regla 26-1.

4. Bola en una TIO no Encontrada

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en, sobre o debajo de una TIO, puede droparse una bola bajo las estipulaciones de la Cláusula 3 o Cláusula 5, si son aplicables. Con el fin de aplicar las Cláusulas 3 y 5, se considera que la bola reposa en el punto por el que cruzó por última vez los límites extremos de la TIO (Regla 24-3).

5. Zonas de Dropaje

Si el jugador tiene interferencia de una TIO, el *Comité* puede permitir o requerir el uso de una zona de dropaje. Si el jugador utiliza una zona de dropaje para aliviarse, debe dropar la bola en la zona de dropaje más cercana al punto en el que reposaba su bola originalmente o se consideraba que reposaba bajo la Cláusula 4 (aunque la zona de dropaje más cercana pueda estar más cerca del *agujero*).

Nota: Un *Comité* puede establecer una Regla Local que prohíba el uso de una zona de dropaje que esté más cerca del *agujero*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes.”

c. Líneas Eléctricas y Cables Temporales

Cuando se instalan temporalmente en el *campo* líneas eléctricas, cables o líneas de teléfono, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Las líneas eléctricas temporales, cables, líneas de teléfono y las alfombras que los cubren o los soportes que los sujetan, son *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, se aplica la Regla 24-1.
2. Si están fijos o no son fácilmente movibles y la bola está en el *recorrido* o en un *bunker*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b. Si la bola reposa en un *obstáculo de agua* el jugador puede levantar y dropar la bola de acuerdo con la Regla 24-2b (i) excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe droparse en el *obstáculo de agua* o el jugador puede proceder bajo la Regla 26.
3. Si una bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el *golpe* se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que fue jugada la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Ejecutar el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).

Nota: Los cables o alambres que sujetan una obstrucción temporal inamovible son parte de la obstrucción temporal inamovible salvo que el *Comité*, mediante Regla Local, declare que deben tratarse como líneas eléctricas o cables elevados.

Excepción: Un *golpe* que tiene como consecuencia que una bola golpee una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no debe ser repetido.

4. Las zanjas para cables cubiertas de hierba son *terreno en reparación* aunque no estén marcadas y se aplica la Regla 25-1b.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

5. **Obstáculos de Agua; Jugar una Bola Provisionalmente bajo la Regla 26-1**

Si un *obstáculo de agua* (incluyendo un *obstáculo de agua lateral*) tiene unas dimensiones, forma y/o ubicación tales que:

- (i) sería impracticable determinar si la bola está en el *obstáculo* o hacerlo demoraría indebidamente el juego, y
- (ii) si la bola original no se encuentra, se sabe o es prácticamente seguro que está en el *obstáculo de agua*,

el *Comité* puede introducir una Regla Local permitiendo el juego de una bola provisionalmente bajo la Regla 26-1. La bola se juega provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1 o cualquier Regla Local aplicable. En tal caso si se juega una bola provisionalmente y la bola original está en un *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente, pero no puede proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a la bola original.

En estas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Si hay duda sobre si una bola está en el *obstáculo de agua* (especificar lugar) o *perdida* en el mismo, el jugador puede jugar otra bola provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1.

Si la bola original es encontrada fuera del *obstáculo de agua*, el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la bola original es encontrada dentro del *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1.

Si la bola original no es encontrada o identificada dentro del período de cinco minutos de búsqueda, el jugador debe continuar con la bola jugada provisionalmente.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes.

6. Zonas de Dropaje

El Comité puede establecer zonas de dropaje en las que las bolas pueden o deben ser dropadas cuando el Comité considera que no es viable o factible proceder exactamente de acuerdo con la Regla 24-2b o la Regla 24-3 (Bola no Encontrada en una *Obstrucción*), la Regla 25-1b o la Regla 25-1c (*Condiciones Anormales del Terreno*), la Regla 25-3 (*Green Equivocado*), la Regla 26-1 (*Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales*) o la Regla 28 (Bola Injugable).

Normalmente, estas zonas de dropaje deberían ser una opción adicional de alivio a las que proporciona la Regla en cuestión, en vez de ser obligatorias.

Utilizando el ejemplo de zona de dropaje para un obstáculo de agua, cuando se establece una zona de dropaje, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Si una bola está o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en el *obstáculo de agua* (especificar lugar), el jugador puede:

- (i) proceder bajo la Regla 26-1; o
- (ii) como opción adicional, dropar una bola, con la penalidad de un golpe, en la zona de dropaje.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes.

Nota: Al utilizar una zona de dropaje se aplican las siguientes condiciones con respecto a dropar y volver a dropar la bola:

- (a) No es necesario que el jugador se sitúe dentro de la zona de dropaje al dropar la bola.
- (b) La bola dropada debe tocar primero una parte del *campo* dentro de la zona de dropaje.
- (c) Si la zona de dropaje está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropaje.
- (d) No es necesario que la bola dropada quede en reposo dentro de la zona de dropaje.
- (e) La bola dropada deberá volverse a dropar si rueda y queda en reposo en una posición cubierta por la Regla 20-2c(i-vi)
- (f) La bola dropada puede rodar a una posición más cerca del *agujero* que el punto donde tocó por primera vez una parte del *campo*, siempre que quede en reposo dentro de la distancia de dos palos de ese punto y no en una posición cubierta por (e).
- (g) Siempre que cumpla con (e) y (f), la bola dropada puede rodar y quedar en reposo más cerca del agujero que:
 - su posición original o posición estimada (ver Regla 20-2b);
 - el *punto más cercano de alivio* o máximo alivio posible (Regla 24-2, 25-1 o 25-3); o
 - el punto por el que la bola original cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1).

7. Dispositivos de Medición de Distancias

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

“(Especificar lo apropiado, p.ej. En esta competición o Para todo el juego en este campo), un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo de medición de distancias. Si, durante una *vuelta estipulada*, un jugador utiliza un dispositivo de medición de distancias para calcular o medir

cualquier otra condición que pudiera afectar su juego (p. ej. cambios de elevación, velocidad del viento, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3.”

Parte B

Condiciones de la Competición

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

En General

La Regla 33-1 dispone que, "el *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales ha de jugarse una competición." Dichas condiciones deberían incluir muchas materias como el método de inscripción, elegibilidad, horarios, grupos, número de vueltas a jugarse, barras de salida, etc. lo que no es apropiado tratar en las Reglas de Golf ni en este Apéndice. La información detallada relativa a estas condiciones la proporcionan las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-1 y en "Guía para la Organización de las Competiciones."

Sin embargo, hay un número de materias que podrían ser cubiertas en las Condiciones de la Competición, a las que el *Comité* debe prestar especial atención. Estas son:

I. Especificación de Palos y de la Bola

Se recomiendan las dos siguientes condiciones solamente para competiciones en las que participan jugadores expertos:

a. Lista de Cabezas de Driver Conformes

En su página web (www.randa.org), el R&A publica periódicamente una lista de cabezas de driver conformes en la que aparece la relación de cabezas de palo que han sido evaluadas y declaradas conformes bajo las Reglas de Golf. Si el *Comité* desea limitar a los jugadores a una cabeza de driver identificada por modelo y ángulo de elevación, que está en la Lista. Dicha Lista debería estar a

disposición de todos y debería utilizarse la siguiente condición de competición:

“Cualquier “driver” llevado por el jugador debe tener una cabeza identificada por modelo y ángulo de inclinación (loft) en grados que aparezca nombrada en la lista actual de palos homologados publicado por el R&A.

Excepción: Un “driver” con una cabeza fabricada antes de 1999 está exento de esta condición.”

***PENALIDAD POR LLEVAR PERO NO EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO O PALOS QUE INFRINGEN LA CONDICIÓN:**

Juego por Hoyos: A la terminación del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha existido la infracción; máxima deducción por vuelta – dos hoyos.

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ha ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta – cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes: Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.

Competiciones Contra Par y Contra Bogey: ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford: Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.

*Cualquier palo o palos llevados infringiendo esta condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su marcador o compañero-competidor en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se descubra que se ha producido una infracción. Si el jugador no lo hace así, está descalificado.

PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE INFRINJA ESTA CONDICIÓN:

Descalificación.”

b. Lista de Bolas Homologadas

En su página web (www.randa.org), el R&A publica periódicamente una Lista de Bolas de Golf Homologadas en la que figuran bolas que han sido probadas y encontradas conformes. Si el Comité desea requerir a los jugadores para que jueguen un modelo de bola de la Lista, la Lista debería estar disponible y emplear la siguiente condición de la competición:

“La bola que juegue el jugador debe figurar en la lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas publicadas por The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN “Descalificación”

c. Condición de Una Bola

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

“Limitación sobre las Bolas Usadas durante una Vuelta (Nota a la Regla 5-1).

(i) Condición de “Una Bola”

Durante una *vuelta estipulada*, las bolas que juega un jugador deben ser de la misma marca y modelo con que figuran en una sola vez (entrada) en la Lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas.

Nota: Si una bola de diferente marca y/o modelo es dropada o colocada puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe entonces proceder dropando o colocando una bola apropiada (Regla 20-6).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN

Juego por Hoyos: A la conclusión del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará el resultado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha ocurrido una infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en que ha ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).

Competiciones Contra Par y Contra Bogey: ver la Nota I de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford: Ver la Nota I de la Regla 32-1b.

(ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción

Cuando un jugador descubre que ha jugado una bola infringiendo esta condición, debe abandonar la bola antes de jugar desde el siguiente *lugar de salida* y completar la vuelta con una bola homologada; de otra manera, el jugador es descalificado. Si el descubrimiento se produce durante el juego de un hoyo y el jugador elige sustituirla por otra bola correcta antes de terminar el hoyo, el jugador debe colocar una bola apropiada en el punto donde reposaba la bola que se jugó infringiendo la condición.”

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

La Regla 6-4 permite a un jugador utilizar un *caddie* siempre que tenga solo un *caddie* en cada momento. Sin embargo, pueden existir circunstancias donde un *Comité* puede desear prohibir *caddies* o restringir a un jugador la elección de su *caddie*, ej. un golfista profesional, un hermano, padre, otro jugador en la competición, etc. En tales casos se recomienda la siguiente redacción:

Prohibido el uso de Caddie

“Está prohibido a un jugador el uso de un *caddie* durante la *vuelta estipulada*.”

Restricciones sobre Quien Puede Servir de Caddie

“Está prohibido a un jugador el tener _____ utilizado como *caddie* durante una *vuelta estipulada*.”

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN

Juego por Hoyos: A la conclusión del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará el resultado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha habido infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en que ha ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes: Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.

*Un jugador que tiene un *caddie* infringiendo esta condición debe, inmediatamente que se descubra que se ha producido una infracción, asegurarse que cumple con esta condición por el resto de la *vuelta estipulada*. De otra manera, el jugador está descalificado.”

3. Ritmo de Juego (Nota 2 a la Regla 6-7)

El *Comité* puede establecer directrices sobre el ritmo de juego, para impedir el juego lento, de conformidad con la Nota 2 de la Regla 6-7.

4. Suspensión del Juego Debido a Situación de Peligro

(Nota a la Regla 6-8b)

Como ha habido muchas muertes y lesiones debidas a rayos en los campos de golf, se insta a todos los clubes y patrocinadores de competiciones de golf a que tomen precauciones para la protección de personas contra los rayos. Se llama la atención a las Reglas 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición que figura en la Nota bajo la Regla 6-8b, se recomienda la siguiente redacción:

"Cuando el juego es suspendido por el *Comité* debido a una situación peligrosa, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir el juego inmediatamente y no reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si un jugador no interrumpe inmediatamente el juego, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de la penalidad como está previsto en la Regla 33-7.

La señal para la suspensión del juego debido a una situación peligrosa será un toque prolongado de la sirena.”

Generalmente se usan las siguientes señales y se recomienda que todos los *Comités* hagan lo mismo.

Interrumpir el Juego Inmediatamente: Un toque prolongado de la sirena.

Interrumpir el Juego: Tres toques consecutivos de la sirena, repetidos.

Reanudar el Juego: Dos toques cortos de la sirena, repetidos.

5. Práctica

a. General

El *Comité* puede establecer normas sobre la práctica de acuerdo con la Nota de la Regla 7-1, la Excepción (c) de la Regla 7-2, nota 2 de la Regla 7 y la Regla 33-2c.

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

Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota 2 a la Regla 7-2, se recomienda la siguiente redacción:

“Entre el juego de dos hoyos un jugador no ejecutará un *golpe* de práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y no probará la superficie del *green* del último hoyo jugado haciendo rodar una bola en la misma.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA CONDICIÓN

Juego por Hoyos: Pérdida del siguiente hoyo

Juego por Golpes: Dos golpes en el siguiente hoyo

Juego por Hoyos o por Golpes: En el caso de una infracción en el último hoyo de la *vuelta estipulada*, el jugador incurre en penalidad en ese hoyo.”

6. Consejo en Competiciones por Equipos (Nota de la Regla 8)

Si un *Comité* desea actuar de conformidad con la Nota bajo la Regla 8, se recomienda la siguiente redacción:

"De conformidad con la Nota de la Regla 8 cada *equipo* puede designar a una persona (además de las personas a las cuales se puede pedir *consejo* bajo esa Regla) que puede dar *consejo* a los miembros de ese equipo. Dicha persona (si se desea incluir cualquier restricción sobre quien puede ser nombrado, incluir dicha restricción aquí) debe identificarse ante el *Comité* antes de dar *consejo*."

7. Agujeros Nuevos (Nota a la Regla 33-2b)

El *Comité* puede disponer, de conformidad con la Nota a la Regla 33-2b, que los *agujeros y lugares de salida* para una vuelta en particular de una competición a disputarse en más de un día, pueden estar diferentemente situados cada día.

8. Transporte

Si se desea requerir a los jugadores que vayan andando en una competición, se recomienda la siguiente condición:

"Los jugadores no deben utilizar ningún medio de transporte durante la *vuelta estipulada* excepto por autorización del *Comité*."

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:

Juego por Hoyos: A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes: Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.

Competiciones Contra Par y Contra Bogey: ver la Nota I de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford: Ver la Nota I de la Regla 32-1b.

*El uso de un medio de transporte no autorizado debe interrumpirse inmediatamente al descubrirse que ha ocurrido una infracción. De no ser así, el jugador está descalificado."

9. Antidopaje

El *Comité* puede requerir en las Condiciones de la Competición que los jugadores cumplan con un plan o programa antidopaje.

10. Como Resolver Empates

Tanto en el Juego por Hoyos (Match Play) como en el Juego por Golpes (Stroke Play) un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se desea tener un solo ganador, el *Comité* está autorizado por la Regla 33-6 a determinar cómo y cuando se resuelve un empate. La decisión debería publicarse por adelantado.

El R&A recomienda:

Juego por Hoyos (Match Play)

Un partido que termina empatado debería ser desempatado jugando hoyo por hoyo hasta que un *bando* gane un hoyo. El desempate (play off) debería iniciarse en el hoyo donde comenzó el partido. En un partido hándicap, los golpes de hándicap deberían concederse igual que en la *vuelta estipulada*.

Juego por Golpes (Stroke Play)

- (a) En el caso de un empate en una competición scratch por golpes, se recomienda un desempate. Dicho desempate puede jugarse a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el *Comité*. Si eso no es factible o si sigue todavía el empate, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.
- (b) En caso de empate en una competición hándicap por golpes, se recomienda un desempate con hándicap. Dicho desempate puede jugarse a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el *Comité*. Se recomienda que el desempate se juegue a un mínimo de 3 hoyos.

En competiciones donde la tabla de asignación de hándicaps no es relevante, si el desempate es a menos de 18 hoyos, debería aplicarse al hándicap de los jugadores el porcentaje sobre los 18 hoyos de los que se van a jugar para determinar su hándicap para el desempate. Las fracciones de golpe de hándicap de medio golpe

o más cuentan como golpe completo y cualquier fracción menor no se tiene en cuenta (se desecha).

En competiciones en las que la tabla de asignación de hándicaps si es relevante tal como en un Cuatro Bolas mejor bola en el Juego por Golpes (Stroke Play) y en competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, los golpes de hándicap deberían ser dados como fueron asignados para la competición usando las tablas de adjudicación de golpes de los jugadores.

- (c) Tanto en una competición scratch o hándicap por golpes, si no es factible jugar un desempate se recomienda la comparación de tarjetas. El método de comparación de tarjetas debería anunciarse por adelantado e incluir la resolución del desempate si este método no produce un ganador. Un método aceptable es determinar el ganador basándose en el mejor resultado para los nueve últimos hoyos. Si los jugadores empatados tienen el mismo resultado para los nueve últimos hoyos, se determinará el ganador por los mejores seis últimos hoyos, tres últimos hoyos y finalmente mejor hoyo 18. Si se utiliza este método en una competición hándicap debería deducirse la mitad, un tercio, una sexta parte, etc., de los hándicaps. No debería prescindirse de las fracciones. Si se utiliza este método en una competición con salidas simultáneas, se recomienda que los "nueve últimos hoyos, seis últimos hoyos, etc., se consideren los hoyos 10-18, 13-18, etc.

En las competiciones en las que no es relevante la tabla de hándicaps, como en el Juego por Golpes (Stroke Play) individual, si se utiliza el método de nueve últimos, seis últimos y tres últimos hoyos, debería deducirse la mitad, un tercio, una sexta parte etc. del hándicap de los resultados para esos hoyos. En cuanto a la aplicación de fracciones en dichas deducciones, el Comité debería actuar de acuerdo con las recomendaciones de la Real Federación Española de Golf.

En las competiciones en las que la tabla de hándicaps es relevante, como Cuatro Bolas por golpes, y competiciones Contra Par, Contra Bogey y Stableford, los golpes de hándicap deberían ser los asignados para la competición, utilizando la tabla correspondiente de hándicaps para el jugador.

II. Cuadro para el Juego por Hoyos (Match Play)

Aunque el sorteo para el cuadro en el Juego por Hoyos (Match Play) puede ser completamente libre (ciego) o se pueden distribuir a ciertos jugadores en diferentes cuartos u octavos, se recomienda el Cuadro General por Números si los partidos se han decidido por una vuelta de clasificación.

Cuadro Numérico General

Con el fin de determinar los puestos del cuadro, los empates en las vueltas de clasificación que no sean para el último puesto se decidirán por el orden en que se han devuelto los resultados, de forma que el primer resultado entregado recibe el número más bajo disponible, etc. Si es imposible determinar el orden en que se han devuelto los resultados, los empates se decidirán por sorteo.

PARTE SUPERIOR	PARTE INFERIOR	PARTE SUPERIOR	PARTE INFERIOR
64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 - 64	2 - 63	1 - 32	2 - 31
32 - 33	31 - 34	16 - 17	15 - 18
16 - 49	15 - 50	8 - 25	7 - 26
17 - 48	18 - 47	9 - 24	10 - 23
8 - 57	7 - 58	4 - 29	3 - 30
25 - 40	26 - 39	13 - 20	14 - 19
9 - 56	10 - 55	5 - 28	6 - 27
24 - 41	23 - 42	12 - 21	11 - 22
4 - 61	3 - 62	16 CLASIFICADOS	
29 - 36	30 - 35	1 - 16	2 - 15
13 - 52	14 - 51	8 - 9	7 - 10
20 - 45	19 - 46	4 - 13	3 - 14
5 - 60	6 - 59	5 - 12	6 - 11
28 - 37	27 - 38	8 CLASIFICADOS	
12 - 53	11 - 54	1 - 8	2 - 7
21 - 44	22 - 43	4 - 5	3 - 6

Apéndices II, III y IV

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 28-42

El R&A se reserva el derecho de modificar en cualquier momento las Reglas relacionadas con palos, bolas, dispositivos y otro equipo y de realizar o cambiar las interpretaciones relacionadas con estas Reglas. Para información actualizada póngase en contacto con el R&A, o consulte en la página www.randa.org/equipmentrules.

Cualquier diseño de un palo, bola, dispositivo u otro equipo que no esté recogido por las *Reglas*, que sea contrario al objetivo y propósito de las *Reglas*, o que pudiera cambiar substancialmente la naturaleza del juego, deberá someterse a la Real Federación Española de Golf.

Las dimensiones y límites contenidos en los Apéndices II, III y IV se dan en las unidades en las que se determina la conformidad. También se incluye una conversión imperial/métrica utilizando una conversión de 1 pulgada = 25,4mm.

Apéndice II – Diseño de Palos

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de un palo debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a Real Federación Española de Golf dos muestras del palo que se propone fabricar para que resuelva si dicho palo cumple con las *Reglas*. Las muestras se quedan en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si un fabricante no suministra las muestras, o habiéndola suministrado, no espera a tener una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de una decisión en la que el palo no sea conforme con las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R&A.

Los siguientes párrafos establecen normas generales para el diseño de palos, junto con especificaciones e interpretaciones. Mayor información referente a estas normas y su correcta interpretación puede obtenerse en “Una Guía a las Reglas sobre Palos y Bolas”.

Cuando un palo, o parte de un palo ha de cumplir alguna especificación dentro de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con el propósito de cumplir dicha especificación.

I. Palos

a. General

Un palo es un instrumento diseñado para golpear la bola y normalmente existen tres tipos: maderas, hierros y putters, que se distinguen por su forma y por el uso que se les quiere dar. Un putter es un palo que tiene un ángulo de elevación (loft) que no excede de los diez grados y que ha sido diseñado principalmente para ser usado en el green.

El palo no debe ser sustancialmente diferente de la tradicional y acostumbrada forma y fabricación. El palo debe estar compuesto de una varilla y una cabeza y también puede tener material añadido a la varilla para ayudar al jugador a sujetar firmemente el palo (ver epígrafe 3 más abajo). Todas las partes del palo deben ser fijas de forma que el palo sea una unidad, y no debe tener acoplamientos. Se admiten excepciones para acoplamientos que no afectan a la función del palo

b. Ajustes

Todos los palos pueden incorporar características para ajustes de peso. También se pueden admitir otras formas de ajuste previa aprobación de la Real Federación Española de Golf. Los siguientes requisitos se aplican a todos los métodos permitidos de ajuste:

- (i) el ajuste no pueda hacerse con facilidad
- (ii) todas las partes ajustables estén firmemente fijadas y no hay una razonable probabilidad de que se aflojen durante una vuelta; y
- (iii) todas las configuraciones de los ajustes cumplan con las *Reglas*.

No deben cambiarse intencionadamente las características de juego de un palo durante una *vuelta estipulada* por ajuste o por cualquier otro método (Regla 4-2a).

c. Longitud.

La longitud total del palo será como mínimo de 18 pulgadas (457,2 mm) y con la excepción de los putters, no debe exceder de 48 pulgadas (1219,48 mm).



Fig. I

Para hierros y maderas la medida de la longitud se hace con el palo reposando en el plano horizontal y la base forma un ángulo de 60° con dicho plano como muestra la Figura I. La longitud está definida por la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el extremo de la empuñadura (grip).

Para los putters la medida de la longitud se toma desde el extremo de la empuñadura a lo largo del eje de la varilla o una extensión de la línea recta de ella a la base del palo.

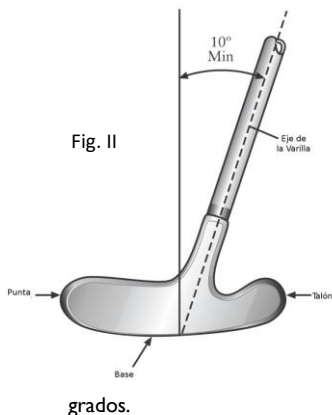


Fig. II

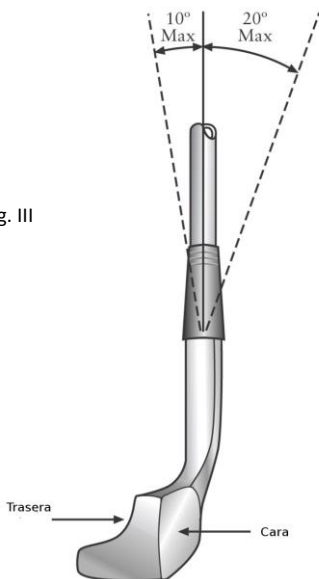
d. Alineación.

Cuando el palo está en su posición normal para un golpe la varilla tendrá una alineación tal que:

(i) la proyección de la parte recta de la varilla sobre el plano vertical que forma la punta y talón debe tener una divergencia de la vertical de al menos diez grados (ver la Figura II). Si el diseño global del palo es tal que el jugador puede utilizar el palo en una posición vertical o casi vertical, puede que se requiera que la varilla tenga una divergencia con este plano de hasta 25

grados.

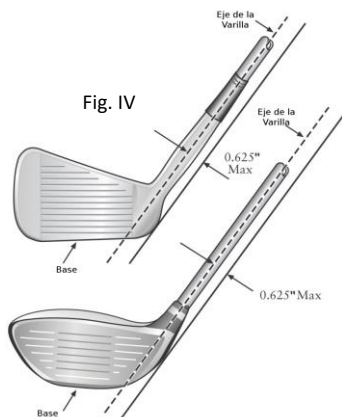
Fig. III



Excepto para los putters, toda la parte del talón del palo estará dentro de la distancia de 0,625 pulgadas (15,88 mm) del plano que contiene el eje de la parte recta de la varilla y la pretendida línea de juego (horizontal) (ver la Figura IV).

(ii) la proyección de la parte recta de la varilla sobre el plano vertical a la línea de juego prevista no debe separarse más de 20 grados hacia delante o 10 grados hacia atrás (ver la Figura III).

Fig. IV



2. Varilla

a. Rectitud.

La varilla será recta desde el extremo superior de la empuñadura hasta un punto que no esté a más de 5 pulgadas (127 mm) por encima de la planta (base), medida desde el punto donde la varilla deja de ser recta a lo largo del eje curvado de la varilla y el cuello y/o casquillo (ver la Figura V).

b. Propiedades de Flexión y Torsión.

En cualquier punto a lo largo de su longitud la varilla debe:

- (i) flexionar de tal manera que la desviación es la misma, independientemente de cómo gire la varilla respecto a su eje longitudinal; y
- (ii) torsionar lo mismo en ambas direcciones

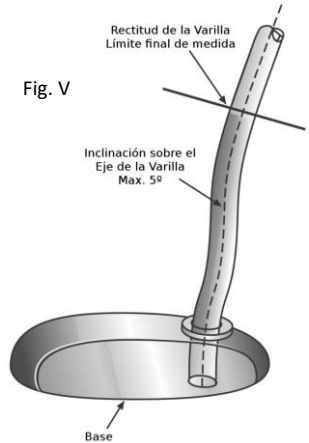


Fig. V

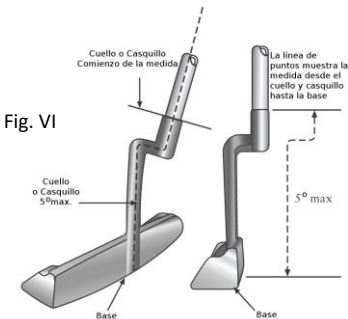


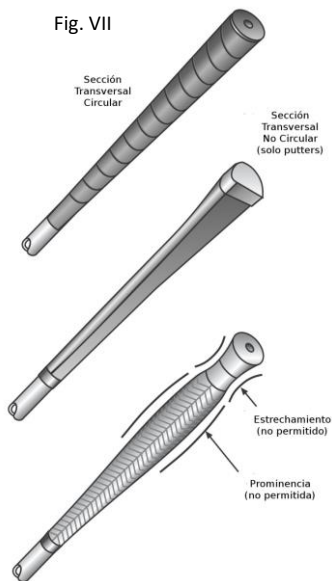
Fig. VI

c. Sujeción a la Cabeza del Palo.

La varilla debe estar sujeta a la cabeza del palo en el talón bien directamente o por medio de un cuello liso y/o casquillo. La longitud desde la parte superior del cuello y/o casquillo hasta la base del palo no debe exceder de 5 pulgadas (127 mm.), medida a lo largo del eje, y siguiendo cualquier curvatura en el cuello y/o el casquillo (ver la Figura VI).

Excepción para Putters. La varilla o cuello o casquillo de los putters puede fijarse a cualquier punto de la cabeza.

Fig. VII



3. EMPUÑADURA (Ver la Figura VII)

La empuñadura consiste en un material añadido a la varilla para permitir al jugador una sujeción firme. La empuñadura debe estar sujeta a la varilla y será recta y sencilla en su forma, debe extenderse hasta el final de la varilla y no debe estar moldeada para ninguna parte de las manos. Si no se ha añadido ningún material, esta parte de la varilla diseñada para ser sujeta por el jugador debe ser considerada como la empuñadura.

- (i) Para los palos que no sean putters la empuñadura debe ser de sección circular, excepto que puede incorporarse a lo largo de toda la empuñadura una nervadura continua, recta y ligeramente saliente, y se permite una espiral ligeramente en relieve sobre una empuñadura encintada o una imitación de la misma.
- (ii) Una empuñadura de putter puede tener una sección transversal no circular, siempre que dicha sección no sea cóncava, sea simétrica y se mantenga generalmente semejante a lo largo de toda la empuñadura. (Ver Cláusula (v) a continuación)
- (iii) La empuñadura puede ser cónica pero no debe tener ninguna protuberancia ni talle. Su sección transversal medida en cualquier dirección no debe exceder de 1,75 pulgadas (44,45 mm.)

- (iv) Para los palos que no sean putters el eje de la empuñadura debe coincidir con el eje de la varilla.
- (v) Un putter puede tener dos empuñaduras siempre que cada una sea circular en su sección transversal, que el eje de cada una coincida con el eje de la varilla, y estén separados como mínimo 1,5 pulgadas (38,1 mm.).

4. Cabeza del Palo.

a. Sencilla en su Forma.

La cabeza del palo debe ser generalmente sencilla en su forma. Todas sus partes deben ser rígidas, estructurales en esencia y funcionales. La cabeza del palo o sus partes no deben ser diseñadas para parecerse a otros objetos. No es fácil en la práctica definir “sencilla en su forma” con precisión y de manera exhaustiva. Sin embargo, las características que se consideran que infringen este requisito y por lo tanto no son permitidas, incluyen pero no se limitan a:

(i) Todos los palos:

- agujeros a través de la cara
- agujeros a través de la cabeza (se pueden hacer algunas excepciones para putters y hierros con cavidad posterior)
- características cuyo propósito es el de cumplir con especificaciones sobre dimensiones
- características que se extienden a o por delante de la cara.
- características que se extienden bastante por encima de la línea superior de la cabeza
- estrías o guías en la cabeza que se extienden a la cara (se puede hacer alguna excepción para los putters)
- dispositivos óptico o electrónicos

(ii) Maderas y hierros

- todas las características relacionadas en (i) arriba,
- cavidades en el perfil del talón y/o punta de la cabeza que se puedan ver desde arriba

- cavidades grandes o múltiples en el perfil de la parte trasera de la cabeza que se puedan ver desde arriba.
- material transparente añadido en la cabeza con el fin de conseguir que una característica que no es conforme con las Reglas, lo fuese.
- características que se extienden más allá del perfil de la cabeza cuando se ve desde arriba.

b. Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia

(i) Maderas

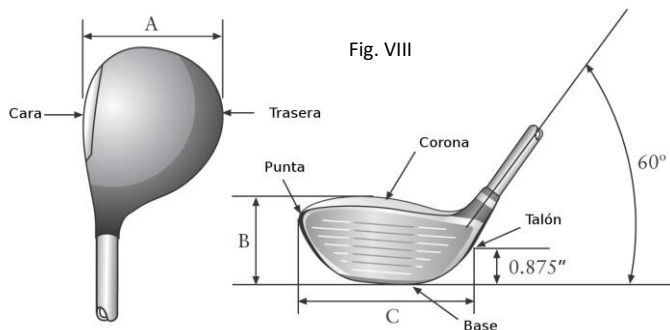
Cuando el palo está en un ángulo de reposo de 60° , las dimensiones de la cabeza deben ser tales que:

- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza del palo debe ser mayor que la distancia de la cara a la parte posterior de la cabeza del palo.
- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza del palo no es mayor de 5 pulgadas (127 mm.); y
- la distancia desde la base a la corona de la cabeza del palo no es mayor de 2,8 pulgadas (71,12 mm.) incluyendo cualquier característica permitida.

Estas dimensiones se miden sobre líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos externos de:

- el talón y la punta
- la cara y la parte posterior (ver Fig. VIII, dimensión A)

y sobre líneas verticales entre proyecciones horizontales de los puntos externos de la base y la parte más alta (corona) de la cabeza del palo (ver Figura VIII, dimensión B). Si el punto externo del talón no está claramente definido, se considera que está 0,875 pulgadas (22,23 mm.) por encima del plano horizontal sobre el que reposa el palo (ver Figura VIII, dimensión C).



El volumen de la cabeza no debe exceder de 460 centímetros cúbicos (28,06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0,61 pulgadas cúbicas).

Cuando el palo está en un ángulo de reposo de 60 grados, el componente del momento de inercia alrededor del eje vertical a través del centro de gravedad de la cabeza del palo no debe exceder de 5900 g cm^3 (33,259 onzas pulgada³), más una tolerancia de prueba de 100 g cm^3 (0,547 onzas pulgada³).

(ii) Hierros

Cuando la cabeza del palo está en su posición normal en preparación para el golpe, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que la distancia desde el talón a la punta es mayor que la distancia desde la cara a la parte posterior.

(iii) Putters (ver la Fig. IX)

Cuando la cabeza del palo está en su posición normal en preparación para el golpe, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que:

- la distancia desde el talón a la punta es mayor que la distancia desde la cara a la parte posterior.
- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza es menor o igual a 7 pulgadas (177,8 mm.).

- la distancia desde el talón a la punta de la cara es mayor o igual que dos tercios de la distancia desde la cara a la parte posterior de la cabeza.
- La distancia desde el talón a la punta de la cara es mayor o igual que la mitad de la distancia del talón a la punta de la cabeza.

la distancia desde la planta a la parte superior de la cabeza, incluyendo cualquier característica permitida, es menor o igual que 2,5 pulgadas (63,5 mm.).

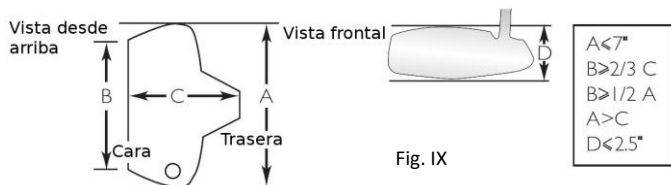


Fig. IX

Para las cabezas con forma tradicional estas dimensiones se medirán en líneas horizontales entre proyecciones verticales de las puntas más extremas de:

- el talón y la punta de la cabeza;
- el talón y la punta de la cara; y
- la cara y la parte posterior.

y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de las puntas más extremas de la planta y la parte superior de la cabeza.

Para cabezas de palo con formas inusuales, las dimensiones de la punta al talón pueden hacerse en la cara del palo.

c. Efecto Muelle y Propiedades Dinámicas

El diseño, material y/o construcción de la cabeza del palo (incluyendo la cara del palo) y cualquier tratamiento que se le haga, no debe:

- tener el efecto de un muelle que excede del límite establecido en el Protocolo de Prueba de Péndulo archivado en el R&A; o
- incorporar características o tecnología que incluyen, pero que no están limitadas a, muelles o características de muelles cuyo objetivo, o efecto, es el de influir indebidamente en el efecto muelle de la cabeza del palo; o

(iii) influir indebidamente en el movimiento de la bola.

Nota: el apartado (i) anterior no se aplica a los putters.

d. Cara para Golpear

La cabeza del palo debe tener solamente una cara para golpear, excepto un putter que puede tener dos si sus características son las mismas, y están opuestas la una a la otra.

5. Cara del Palo

a. General.

La cara del palo debe ser dura y rígida y no debe proporcionar una rotación a la bola significativamente mayor que el de una cara estándar de acero, (se puede hacer alguna excepción para los putters). Excepto para las marcas relacionadas más adelante, la cara del palo debe ser lisa y no debe tener ningún grado de concavidad.



b. Rugosidad y Material del Área de Impacto.

Con la excepción de las marcas especificadas en los párrafos siguientes, la rugosidad de la superficie dentro del área en la que se desea que se produzca el impacto ("área de impacto") no debe exceder de la que deja el pulido decorativo o el fresado fino (ver la Fig. X).

Toda el área de impacto debe ser de un solo material (puede haber excepciones para los palos con cabeza de madera).

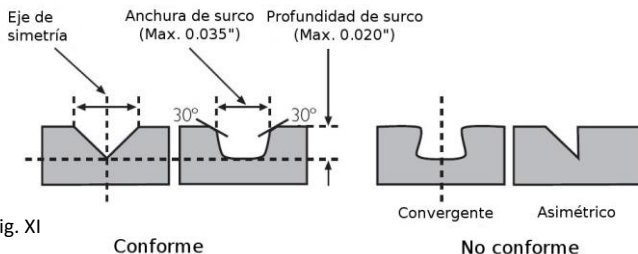
c. Marcas del Área de Impacto

Si un palo tiene estrías y/o marcas de perforación en el área de impacto éstas deben cumplir las siguientes especificaciones:

(i) Estrías.

- Las estrías deben ser rectas y paralelas
- Las estrías deben tener un sección transversal simétrica y tener lados que no converjan (ver Figura XI)

- * Para palos cuyo ángulo de inclinación (loft) sea igual o superior a 25 grados, las estrías deben tener una sección transversal sencilla.



- La anchura, espaciado y sección transversal de las estrías deben ser consistentes en toda el área de impacto (se pueden hacer algunas excepciones en las maderas).
- La anchura (W) de cada una de las estrías no debe exceder de 0,035 pulgadas (0,9 mm.), utilizando el método de medida de 30 grados archivado en el R&A.
- La distancia entre los bordes de estrías adyacentes (S) no debe ser inferior a tres veces la anchura de las estrías, y no menor de 0,075 pulgadas (1,905 mm.).
- La profundidad de cada estría no debe exceder de 0,020 pulgadas (0,508 mm.)
- * Para palos que no sean Drivers, el área de la sección transversal (A) de una estría dividida por el paso de la estría ($W+S$) no debe exceder de 0,0030 pulgadas cuadradas por pulgada (0,0762 mm²/mm) (Ver la figura XII).

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

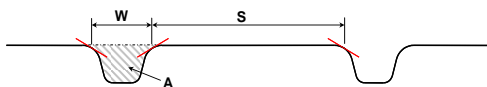


Fig. XII

- Las estrías no deben tener bordes afilados o labios elevados.
- * Para palos cuyo ángulo de inclinación (loft) sea igual o superior a 25 grados, los bordes de las estrías deben ser sustancialmente de forma curvada, con un radio efectivo que no sea menor de 0,010 pulgadas (0,254 mm) al medirlo tal y como se expone en la Fig. XIII, y no mayor de 0,020 pulgadas (0,508 mm). Se permiten desviaciones en el radio efectivo de hasta 0,001 pulgadas (0,0254 mm).

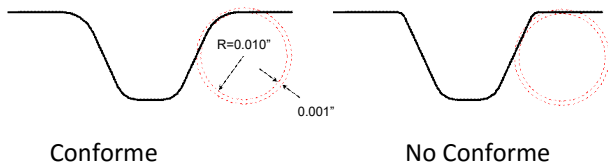


Fig. XIII

(ii) Marcas de Perforación.

- La dimensión máxima de cualquier marca de perforación no debe exceder 0,075 pulgadas (1,905 mm).
- La distancia entre marcas de perforación adyacentes (o entre marcas de perforación y estrías) no debe ser menor de 0,168 pulgadas (4,27 mm.) medido de centro a centro.

- La profundidad de cualquier marca de perforación no debe exceder de 0,040 pulgadas (1,02 mm).
- Las marcas de perforación no deben tener bordes afilados ni labios elevados.
- * Para palos cuyo ángulo de inclinación (loft) sea igual o superior a 25 grados, los bordes de las marcas de perforación deben ser sustancialmente de forma curvada, con un radio efectivo que no sea menor de 0,010 pulgadas (0,254 mm) al medirlo tal y como se expone en la Fig. XIII, y no mayor de 0,020 pulgadas (0,508 mm). Se permiten desviaciones en el radio efectivo de hasta 0,001 pulgadas (0,0254 mm).

Nota 1: Las precedentes especificaciones de estrías y marcas de perforación marcadas con un asterisco (*) sólo se aplican a nuevos modelos de palos fabricados el 1 de Enero de 2010 o a partir de esta fecha y a cualquier palo cuya marcas de la cara hayan sido alteradas a propósito, por ejemplo, volviéndole a hacer las estrías. Para más información sobre el estatus de los palos disponibles antes del 1 de Enero de 2010, diríjase a la sección de “Búsqueda de Equipo” de www.randa.org.

Nota 2: El Comité puede requerir, en las condiciones de la competición, que los palos que lleve el jugador deban ser conformes con las precedentes especificaciones de las estrías y marcas de perforación identificadas con un asterisco (*). Se recomienda esta condición sólo para competiciones relativas a jugadores expertos. Para más información, diríjase a la Decisión 4-1/1 de las “Decisiones sobre las Reglas de Golf”

d. Marcas Decorativas.

El centro del área de impacto puede indicarse con un dibujo dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados tienen una longitud de 0,375 pulgadas (9,53 mm.). Dicho dibujo no debe influir indebidamente en el movimiento de la bola. Se permiten marcas decorativas fuera del área de impacto.

e. Marcas en la Cara de Palos no Metálicos.

Las especificaciones anteriores no se aplican a las cabezas de palos hechas de madera en las que el área de impacto de la cara es de un material cuya dureza es menor de la del metal y cuyo ángulo de inclinación es de 24 grados o

menos, pero se prohíben las marcas que podrían influir de forma indebida en el movimiento de la bola.

f. Marcas en la Cara de los Putters.

Ninguna de las marcas de la cara de un putter debe tener bordes afilados o labios elevados. Las especificaciones con respecto a la rugosidad, material y marcas en el área de impacto no se aplican a los putters.

Apéndice III – La Bola

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de una bola debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf muestras de una bola que se proponga fabricar para que resuelva si dicha bola es conforme a las Reglas. Dichas muestras quedarán en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si un fabricante no presenta muestras o, habiéndolas suministrado, no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar la bola, el fabricante asume el riesgo de una decisión en la que la bola no es conforme con las Reglas. La Real Federación Española de Golf enviará muestras al R&A.

Los siguientes párrafos prescriben regulaciones generales para el diseño de la bola, junto con especificaciones e interpretaciones. La “Guía Sobre las Reglas Relativas a Palos y Bolas” proporciona información adicional relativa a estas regulaciones y su correcta interpretación.

Cuando se requiere que una bola cumpla una especificación de las Reglas, debe estar diseñada y manufacturada con la intención de cumplir tal especificación.

1. General

La bola no debe ser sustancialmente diferente de la forma tradicional y habitual. El material y construcción de la bola no deben ser contrarios al propósito y objetivo de las Reglas.

2. Peso

El peso de la bola no será superior a 1,620 onzas (45,93 gramos).

3. Tamaño

El diámetro de la bola no será menor de 1,680 pulgadas (42,67 mm.).

4. Simetría Esférica

La bola no debe ser diseñada, fabricada o modificada intencionadamente para tener propiedades que difieran de las de una bola de simetría esférica.

5. Velocidad Inicial

La velocidad inicial de la bola no será superior al límite especificado bajo las condiciones establecidas en la Norma de Velocidad Inicial para bolas de golf disponible en los archivos del R&A.

6. Norma para Distancia Total

La combinación de vuelo y rodada de la bola, al probarse en aparatos aprobados por el R&A, no superará la distancia especificada bajo las condiciones establecidas por la Norma de Distancia Total para bolas de golf disponible en los archivos del R&A.

Apéndice IV – Dispositivos y Otro Equipo

Un jugador con dudas sobre si el uso de un dispositivo u otro equipo pudieran constituir una infracción de las Reglas debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf dos muestras del dispositivo u otro equipo que se propone fabricar para que resuelva sobre si su uso durante la *vuelta estipulada* causaría que un jugador infringiese la Regla 14-3. Las muestras se quedan en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si un fabricante no suministra las muestras, o habiéndolas suministrado, no espera a tener una decisión antes de fabricar y/o comercializar el dispositivo u otro equipo, el fabricante asume el riesgo de una decisión en la que el uso del dispositivo u otro equipo sea contrario a las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R&A.

Los siguientes párrafos establecen normas generales para el diseño de dispositivos y otro equipo, junto con especificaciones e interpretaciones. Estas se deberían leer conjuntamente con la Regla 11-1 (Lugar de Salida) y la Regla 14-3 (Dispositivos Artificiales, Equipos Insólitos y Uso Insólito del Equipo).

1. Tees (Soportes) (Regla 11)

Un tee (soporte) es un dispositivo diseñado para elevar la bola sobre el terreno. Un tee no debe:

- ser más largo de 4 pulgadas (101,6 mm);
- estar diseñado o fabricado de tal forma que pudiera indicar una línea de juego;
- influir indebidamente en el movimiento de la bola; o
- ayudar de otra manera al jugador al ejecutar un golpe o en su juego.

2. Guantes (Regla 14-3)

Se pueden llevar guantes para ayudar al jugador a empuñar el palo, siempre que sean sencillos.

Un guante “sencillo” debe:

- consistir en una envoltura entallada de la mano con una cubierta o abertura distinta para cada dígito (dedos y pulgar); y
- estar hecho de materiales lisos en toda la palma y en la superficie de agarre de los dígitos;

Un guante “sencillo” no debe incorporar:

- material en la superficie de agarre o por dentro del guante cuyo propósito principal sea proporcionar acolchamiento o que tenga el efecto de proporcionar acolchamiento. Acolchamiento se define como un área de material de guante cuyo grosor es mayor en 0,025 pulgadas (0,635 mm) que las áreas adyacentes del guante sin el material añadido;

Nota: Se puede añadir material para resistir al desgaste, absorción de la humedad u otros propósitos funcionales, siempre que no exceda de la definición de acolchamiento (ver arriba).

- correas que ayuden a impedir que el palo se resbale o que unan la mano al palo;
- cualquier sistema para atar dedos juntos;
- material sobre el guante que se adhiera a material sobre el grip (empuñadura);
- características, que no sean ayudas visuales, diseñadas para ayudar al jugador a colocar sus manos en una posición consistente y/o específica sobre el grip (empuñadura);
- peso para ayudar al jugador a ejecutar un golpe;
- cualquier característica que pudiera restringir el movimiento de una articulación; o
- cualquier otra característica que pudiera ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego

3. Zapatos (Regla 14-3)

Se pueden llevar zapatos que ayuden al jugador a obtener una colocación firme. Sujeto a las condiciones de la competición, se permiten características tales como clavos en la suela, pero los zapatos no deben incorporar características:

- diseñadas para ayudar al jugador a adoptar su colocación y/o construirse una colocación;
- diseñadas para ayudar al jugador con su alineación; o
- que pudieran ayudar de otra manera al jugador al ejecutar un golpe o en su juego.

4. Vestimenta (Regla 14-3)

Los artículos de vestimenta no deben incorporar características:

- diseñadas para ayudar al jugador a alinearse; o
- que pudieran ayudar de otra manera al jugador al ejecutar un golpe o en su juego.

5. Dispositivos de Medición de Distancias (Regla 14-3)

Durante una *vuelta estipulada*, el uso de cualquier dispositivo de medición de distancia no está permitido salvo que el *Comité* haya puesto en vigor una Regla Local a tal efecto (ver la Nota a la Regla 14-3 y el Apéndice I; Parte A; Sección 7).

Incluso cuando la Regla Local esté en vigor, el dispositivo no debe usarse para ningún propósito prohibido por la Regla 14-3, lo que incluye, pero no se limita a:

- la calibración o medición de la pendiente;
- la calibración o medición de otras condiciones que podrían afectar al juego (por ejemplo la velocidad o la dirección del viento);
- recomendaciones que podrían ayudar al jugador a ejecutar un *golpe* o en su juego (por ejemplo selección de palo, tipo de golpe a jugar, lecturas del green o cualquier otra materia relacionada con el consejo); o
- calcular la distancia efectiva entre dos puntos basada en los cambios de elevación u otras condiciones que afecten a la distancia de tiro.

Un dispositivo multifuncional, como un Smartphone o una PDA, puede ser usado como un dispositivo de medición de distancias, pero no debe usarse

para calcular o medir otras condiciones si el hacerlo constituyese una infracción de la Regla 14-3.



Reglas del Estatus del Jugador Aficionado

de acuerdo con la versión aprobada por R&A Rules Limited y
la United States Golf Association

En vigor desde el 1 de enero de 2016

Introducción a las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado de 2016

Introducción a las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado de 2016

El amateurismo en el deporte es mucho menos común hoy en día que en el pasado. Sin embargo, el R&A y la USGA continúan creyendo que debería mantenerse la distinción entre el golf aficionado y el profesional.

El golf aficionado tiene dos características esenciales y es raro en el deporte que ambas se combinen:

1. Las Reglas del juego se aplican mediante la autorregulación; y
2. Tiene un sistema efectivo de hándicap que permite a cualquier jugador competir en igualdad de condiciones con cualquier otro jugador.

Estas características son parte del gran atractivo del juego aficionado, pero se combinan para dejar abierta la posibilidad de que incentivos financieros incontrolados pudieran llevar a presiones excesivas sobre la integridad del jugador, lo que a su vez podría resultar en detrimento del juego considerado como un todo.

A través de restricciones y límites apropiados, las Reglas tratan de alentar al jugador aficionado a centrarse en los desafíos del juego y el espíritu de la competición, en lugar de en cualquier tipo de ganancia financiera.

Dicho esto, el Código Aficionado reconoce la necesidad de alentar a los jóvenes golfistas con talento que pueden necesitar apoyo de fuentes externas para ayudarles en su desarrollo. Recientemente, las Reglas se han relajado considerablemente para crear una mayor oportunidad para que los jugadores en desarrollo alcancen su completo potencial a través del recibo de asistencia (financiera o de otro tipo), supervisado por el organismo gobernante relevante.

En este último Código, la Regla relativa al premio en metálico ha sido revisada para hacer más fácil que los jugadores aficionados apoyen valiosas causas benéficas.

El R&A y la USGA esperan que las Reglas del Estatus Aficionado continúen evolucionando, pero siguen comprometidos a preservar el código aficionado para los millones de golfistas que disfrutan del golf simplemente por el desafío que presenta por el campo, sus compañeros golfistas y el juego en sí mismo.

F. Keith Andrews

Presidente

Comité del Estatus del Jugador Aficionado

R&A Rules Ltd

William W Gist IV

Presidente

Comité del Estatus del Jugador Aficionado

United States Golf Association

Preámbulo

El R&A se reserva el derecho a modificar las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado así como a formular y modificar las interpretaciones relacionadas con ellas en cualquier momento. Para obtener información actualizada, se puede contactar con la RFEG o visitar la página www.rfegolf.es.

En las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado se entiende que cualquier referencia a una persona incluye ambos sexos.

Definiciones

Las definiciones aparecen en orden alfabético. En las Reglas siguientes, los términos definidos aparecen en cursiva.

Autoridad Gobernante

La *Autoridad Gobernante* en España para las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado es la Real Federación Española de Golf.

Comité

El *Comité* es el Comité Técnico correspondiente de la Real Federación Española de Golf (Masculino, Femenino o Juvenil).

Destreza o Reputación en el Golf

Es competencia de la *Autoridad Gobernante* decidir si un *jugador aficionado* en particular tiene *destreza o reputación en el golf*.

Normalmente sólo se considera que un *jugador aficionado* tiene *destreza en el golf* si:

- a) ha tenido éxito en competiciones a nivel territorial o nacional o ha sido seleccionado para representar a su Federación o asociación de golf nacional o territorial; o
- b) compite en la élite.

La *reputación en el golf* sólo se puede adquirir a través de la *destreza en el golf* y se presume que tal *reputación* continúa durante cinco años después de que la *destreza en el golf* haya disminuido por debajo del estándar establecido por la *Autoridad Gobernante*.

Instrucción (Enseñanza)

La *instrucción* incluye la enseñanza de los aspectos físicos del juego del golf, es decir, la mecánica de hacer un swing con un palo de golf y de golpear una bola.

Nota: La *instrucción* no incluye la enseñanza de los aspectos psicológicos del juego ni de la Etiqueta o de otras Reglas de Golf.

Jugador Aficionado (Amateur)

Un *jugador aficionado*, con independencia de que juegue para competir o para divertirse, es aquél que juega al golf por el desafío que éste representa, no como una profesión ni por un beneficio económico.

Jugador Junior

Un *jugador junior* es un *jugador aficionado* que no ha alcanzado la edad de 18 años en el año anterior al del evento, salvo que la Real Federación Española de Golf haya establecido otra edad.

Premio Bono (Voucher)

Un *premio bono* (voucher) es un bono, tarjeta-regalo o similar aprobado por el Comité a cargo de una competición para la compra de bienes o servicios en una tienda de golf, club de golf u otro establecimiento comercial.

Premio Simbólico

Un *premio simbólico* es un trofeo hecho de oro, plata, cerámica, cristal o similar que está grabado de una forma permanente y visible.

Premio Testimonial

Un *premio testimonial* se refiere a notables actuaciones o notables contribuciones al golf y no a premios ganados en competiciones. Un *premio testimonial* no puede ser un premio en metálico.

Regla o Reglas

El término *Regla* o *Reglas* se refiere a las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado y sus interpretaciones contenidas en las “Decisiones sobre las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado”.

R&A

El R&A significa R&A Rules Limited.

USGA

La USGA significa la Asociación de Golf de Estados Unidos.

Valor de Venta

El *valor de venta* de un premio es el precio normal por el que cualquier persona puede adquirir el material en un comercio en la fecha de la prueba.

Regla I

Estatus del Jugador Aficionado

I-1. General

Un *jugador aficionado* debe jugar al golf y comportarse de acuerdo con las *Reglas*.

I-2. Estatus de Jugador Aficionado

El estatus de *jugador aficionado* es una condición universal de elegibilidad para jugar en competiciones de golf como *jugador aficionado*. Una persona que actúa en contra de las *Reglas* puede perder su estatus de *jugador aficionado* y, por lo tanto, perder su derecho a participar en competiciones para *jugadores aficionados*.

I-3. Propósito de las Reglas

El propósito de las *Reglas* es mantener la distinción entre el golf aficionado y el golf profesional y asegurarse de que el golf aficionado, que en gran parte se auto-regula con respecto a las *Reglas* de Golf y de handicaps, queda libre de las presiones que pudieran producirse como consecuencia del patrocinio e incentivos monetarios sin control.

Con unos límites y restricciones apropiados, las *Reglas* están pensadas para alentar a los *jugadores aficionados* a centrarse en los desafíos del juego y en su atractivo inherente más que en ningún beneficio económico.

1-4. Dudas sobre las Reglas

Cualquier persona que tenga dudas sobre si las acciones que pretende realizar están permitidas por las *Reglas*, debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Cualquiera que organice o patrocine una competición de golf aficionado o una competición en la que participan *jugadores aficionados* y que tenga dudas sobre si una propuesta suya es conforme con las *Reglas*, debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Regla 2

El Profesionalismo

2-1. General

Un *jugador aficionado* no debe comportarse ni identificarse como un jugador profesional de golf.

De cara a la aplicación de estas *Reglas*, un jugador profesional de golf es aquél que:

- juega al golf como profesión; o
- trabaja como jugador profesional de golf; o
- se inscribe en una competición de golf como profesional; o
- posee o conserva la condición de miembro de cualquier asociación de golfistas profesionales; o
- posee o conserva la condición de miembro de un circuito profesional limitado exclusivamente a jugadores profesionales de golf.

Excepción: Un *jugador aficionado* puede poseer o conservar la condición de miembro de una asociación de golfistas profesionales siempre que tal condición no confiera ningún derecho de juego y sea estrictamente para propósitos administrativos.

Nota 1: Un *jugador aficionado* puede averiguar sobre sus posibilidades como profesional e incluso solicitar sin éxito un puesto de jugador profesional de golf, y puede trabajar en una tienda y percibir un salario, con tal de que no infrinja las *Reglas* de cualquier otra forma.

Nota 2: Si un *jugador aficionado* tiene que competir en una o más competiciones de clasificación para poder pertenecer a un circuito profesional, puede inscribirse en dichas competiciones y jugarlas sin perder su estatus de *jugador aficionado*, siempre que renuncie por escrito a cualquier premio en metálico antes de jugar la competición.

2-2. Contratos y Acuerdos

a. Federaciones o Asociaciones Nacionales de Golf

Un *jugador aficionado* puede formalizar un contrato y/o un acuerdo con su Federación o asociación nacional de golf, siempre que no reciba pago, compensación o ganancia económica alguna, directa o indirectamente, mientras aún sea *jugador aficionado*, salvo que se establezca de otro modo en las *Reglas*.

b. Agentes Profesionales, Patrocinadores y Otros Terceros

Un *jugador aficionado* puede formalizar un contrato y/o un acuerdo con un tercero (incluyendo, pero sin limitarse a, un agente profesional o un patrocinador), siempre que:

- (i) el jugador tenga al menos 18 años de edad,
- (ii) el contrato o acuerdo únicamente tenga relación con el futuro del jugador como jugador profesional de golf y no contemple jugar en determinadas pruebas de *jugadores aficionados* o de profesionales como *jugador aficionado* y,
- (iii) salvo que se establezca de otro modo en las *Reglas*, el *jugador aficionado* no reciba pago, compensación o ganancia económica alguna, directa o indirectamente, mientras aún sea *jugador aficionado*.

Excepción: En especiales circunstancias individuales, un *jugador aficionado* con una edad inferior a 18 años puede solicitar a la *Autoridad Gobernante* ser admitido para formalizar tal contrato, siempre que su duración no sea superior a 12 meses y no sea renovable.

Nota 1: Se aconseja al *jugador aficionado* que consulte a la *Autoridad Gobernante* antes de firmar alguno de tales contratos o acuerdos con terceros para asegurarse de que cumplen las *Reglas*.

Nota 2: Si un *jugador aficionado* va a recibir una beca escolar de golf (véase la Regla 6-5) o puede optar a tal beca en el futuro, se le aconseja contactar con el organismo público competente sobre tales becas escolares y/o con la institución educativa pertinente para asegurarse de que cualquier contrato o acuerdo con terceros esté permitido por la normativa escolar aplicable.

Regla 3

Premios

3-1. Competir por Premios en Metálico

a. General

Un *jugador aficionado* no debe jugar al golf por premios en metálico o su equivalente en un partido, competición o exhibición.

Sin embargo, un *jugador aficionado* puede participar en un partido, competición o exhibición en el que se ofrezcan premios en metálico o su equivalente siempre que, antes de participar, renuncie a su derecho a recibir un premio en metálico en el mismo.

Excepción: Premios por Hoyos en Uno – Ver la Regla 3-2b.

b. Premios en Metálico para Beneficencia

Un *jugador aficionado* puede participar en un evento en el que premios en metálico o su equivalente sean donados para fines benéficos reconocidos, siempre que se obtenga la previa autorización de la *Autoridad Gobernante* por parte del organizador.

(Conducta en contra del propósito de las *Reglas* – véase la Regla 7-2)

(Política sobre apuestas – véase el Apéndice)

3-2. Límites de Premios

a. General

Un *jugador aficionado* no debe aceptar un premio (que no sea un *premio simbólico*) o *premio bono* con un valor de venta superior a 500 Libras Esterlinas o su equivalente, u otra cantidad menor si así lo decide la Real Federación Española de Golf. Estos límites se aplican a todos los premios o *premios bonos* recibidos por un *jugador aficionado* en una competición o serie de competiciones.

Excepción: Premios por hacer un hoyo en uno (véase la Regla 3-2b).

Nota 1: Los límites de los premios se aplican a cualquier tipo de competición de golf, tanto en un campo de golf, como en un campo de prácticas o un simulador de golf, incluyendo las competiciones de bola más cerca y drive más largo.

Nota 2: La responsabilidad de probar el *valor de venta* de un premio en concreto corresponde al Comité encargado de la competición.

Nota 3: Se recomienda que el valor total de los premios scratch o de cualquier categoría de handicap no excedan de dos veces el valor permitido en una competición a 18 hoyos, tres veces su valor en una competición a 36 hoyos, cinco veces en una competición a 54 hoyos y seis veces en una competición a 72 hoyos.

b. Premios por Hoyo en Uno.

Un *jugador aficionado* puede aceptar un premio superior a los límites de la Regla 3-2a, incluyendo un premio en metálico, por hacer un hoyo en uno al jugar una vuelta de golf.

Nota: El hoyo en uno debe conseguirse durante una vuelta de golf y estar relacionado con esa vuelta. Los concursos independientes con inscripción múltiple, los concursos realizados en lugar distinto a un campo de golf (p.ej. en un campo de prácticas o un simulador de golf) y los concursos de putt no entran en este apartado y están sujetos a los límites y restricciones de las Reglas 3-1 y 3-2a.

3-3. Premios testimoniales

a. General

Un *jugador aficionado* no debe aceptar un *premio testimonial* con un *valor de venta* superior a los límites establecidos en la Regla 3-2.

b. Premios Múltiples

Un *jugador aficionado* puede aceptar más de un premio testimonial de diferentes donantes, aunque su *valor de venta* total sea superior a los límites establecidos, siempre y cuando no se hayan entregado de esta manera para evitar el límite por un solo premio.

Regla 4

Gastos

4-1. General

Excepto en lo dispuesto por las *Reglas*, un *jugador aficionado* no debe aceptar el pago de gastos de cualquier procedencia, en dinero o de otra forma, para participar en una competición o exhibición de golf.

4-2. Aceptar el Pago de Gastos de Competición

Un *jugador aficionado* puede aceptar el pago de los gastos de competición ocasionados por jugar en una competición o exhibición de golf, sin que esta cantidad supere los gastos incurridos, de la manera prescrita en los apartados a-g de esta Regla.

Si un *jugador aficionado* va a recibir una beca escolar de golf (véase la Regla 6-5) o puede optar a tal beca en el futuro, se le aconseja contactar con el organismo público competente sobre tales becas escolares y/o con la institución educativa pertinente para asegurarse de que cualquier gasto de competición esté permitido por la normativa escolar aplicable.

a. Ayuda de la Familia

Un *jugador aficionado* puede aceptar el pago de los gastos por un miembro de su familia o por su tutor legal.

b. Jugadores Junior

Un *jugador junior* puede aceptar el pago de los gastos cuando compite en una competición limitada exclusivamente a *jugadores junior*.

Nota: Si una competición no está limitada exclusivamente a *jugadores junior*, un *jugador junior* puede aceptar el pago de los gastos cuando compite en dicha competición, como se establece en la Regla 4-2c.

c. Pruebas Individuales

Un *jugador aficionado* puede aceptar el pago de los gastos cuando compite en pruebas individuales siempre que cumpla los siguientes requisitos:

- (i) Cuando la prueba se juega en el país del jugador, los gastos deben ser aprobados y pagados por la Federación o asociación de golf nacional o territorial del jugador (en España, por la Real Federación Española de

Golf o por la Federación Territorial en cuya zona se vaya a jugar la competición) o, con la aprobación de tal organismo, pueden ser pagados por el club de golf del jugador.

- (ii) Cuando la prueba tenga lugar en el extranjero, los gastos serán aprobados y pagados a través de la Federación o asociación de golf nacional o territorial del jugador (para un español, por la Real Federación Española de Golf o por su Federación Territorial) o, condicionado a la aprobación de la Federación o asociación de golf nacional del jugador, pagados por el organismo regulador del golf en el territorio en el que se compete.

La *Autoridad Gobernante* puede limitar la recepción de los gastos a un número concreto de días de competición dentro del calendario anual y un *jugador aficionado* no debe exceder de ese límite. En tal caso, se entiende que los gastos incluyen un tiempo razonable de viaje y los días de práctica necesarios de acuerdo con los días de competición.

Excepción: Un *jugador aficionado* no debe recibir gastos, directa o indirectamente, de un agente profesional (véase la Regla 2-2) o de cualquier otra fuente similar determinada por la *Autoridad Gobernante*.

Nota: Excepto en lo establecido por las *Reglas*, un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* no debe promocionar ni anunciar la procedencia de los gastos recibidos (véase la Regla 6-2).

d. Pruebas por Equipos

Un *jugador aficionado* puede aceptar el pago de los gastos cuando representa a:

- su país,
- su Federación o asociación de golf territorial,
- su club de golf,
- su empresa o industria o
- una entidad similar

en pruebas por equipos, sesión de prácticas o campo de entrenamiento.

Nota I: Una “entidad similar” incluye una institución educativa reconocida o servicio militar.

Nota 2: Salvo que se establezca de otra manera, los gastos deben ser pagados por el organismo al que representa o por el organismo regulador de golf en el país en el que compete.

e. Invitación no Relacionada con la Destreza en el Golf

Un *jugador aficionado* que ha sido invitado a participar en una competición por razones ajenas a la *destreza en el golf* (por ejemplo, un famoso, un compromiso de negocios o un cliente), puede aceptar el pago de los gastos.

f. Exhibiciones

Un *jugador aficionado* puede aceptar el pago de los gastos cuando participa en una exhibición de ayuda a una reconocida entidad benéfica, siempre que la exhibición no se haga paralelamente con otra prueba de golf.

g. Competiciones Handicap con Patrocinio

Un *jugador aficionado* puede aceptar el pago de los gastos cuando participa en una competición handicap con patrocinio, siempre que la competición haya sido aprobada de la siguiente manera:

- (i) Cuando la competición va a tener lugar en el país del jugador, el patrocinador necesita, anualmente, la aprobación previa de la *Autoridad Gobernante*; y
- (ii) Cuando la prueba va a tener lugar en más de un país o participarán jugadores de otro país, el patrocinador necesita, anualmente, la aprobación previa de cada *Autoridad Gobernante*. La solicitud de aprobación debería enviarse a la *Autoridad Gobernante* del país en el que la competición vaya a comenzar.

4-3. Gastos Relacionados con el Golf

Un *jugador aficionado* puede recibir el pago de gastos razonables, que no excedan de los gastos en los que en efecto haya incurrido, para actividades relacionadas con el golf que no sean competiciones.

Excepción: Un *jugador aficionado* no debe recibir el pago de gastos, directa o indirectamente, de un agente profesional (ver la Regla 2-2) o cualquier otra fuente similar que puede ser determinada por la *Autoridad Gobernante*.

Nota: Excepto en lo previsto en las *Reglas*, un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* no debe promocionar o publicitar la fuente del reembolso de gastos (Regla 6-2)

4-4. Gastos de Manutención

Un *jugador aficionado* puede aceptar el pago de gastos de manutención razonables, sin que supere los gastos incurridos, para ayudarle con los gastos comunes, condicionado a que los gastos sean aprobados y pagados a través de la Federación o asociación de golf nacional del jugador (en España, por la Real Federación Española de Golf).

Al determinar si tales gastos de manutención son necesarios y/o apropiados, la Federación o asociación de golf nacional, que tiene discrecionalidad total para la aprobación de tales gastos, debería considerar, entre otros factores, las condiciones socio-económicas aplicables.

Excepción: Un *jugador aficionado* no debe recibir gastos, directa o indirectamente, de un agente profesional (véase la Regla 2-2) o de cualquier otra fuente similar determinada por la *Autoridad Gobernante*.

Regla 5

Instrucción

5-1. General

Excepto en lo estipulado en las *Reglas*, un *jugador aficionado* no debe recibir pagos o compensaciones, directa o indirectamente, por enseñar (*instrucción*) golf.

5-2. Cuándo se Admite el Pago

a. Escuelas, Colegios, Campamentos, etc.

Un *jugador aficionado* que es (i) empleado de una institución o sistema educativo o (ii) monitor en un campamento u otro programa organizado puede recibir pagos por impartir *instrucción* (enseñanza) sobre el golf a estudiantes de las instituciones, sistemas o campamentos, siempre y cuando el tiempo dedicado a tal enseñanza de golf durante un año represente menos del 50 por ciento del total del tiempo que ha dedicado durante el año a sus obligaciones como empleado o monitor.

b. Programas Aprobados

Un *jugador aficionado* puede recibir gastos, pagos o compensación por impartir *instrucción* como parte de un programa que ha sido previamente aprobado por la Real Federación Española de Golf.

5-3. Instrucción Escrita

Un *jugador aficionado* puede aceptar pagos o compensaciones por *instrucción* (enseñanza) en escritos, siempre y cuando su *destreza y reputación en el golf* no hayan sido un factor determinante en su contratación o en comisión o venta de sus trabajos.

Regla 6

Uso de Destreza o Reputación en el Golf

Lo establecido a continuación en la Regla 6 sólo se aplicará a *jugadores aficionados con destreza o reputación en el golf*.

6-1. General

Excepto en lo estipulado en las Reglas, un *jugador aficionado con destreza o reputación en el golf* no debe utilizar esa *destreza o reputación* para ganar dinero.

6-2. Promociones, Anuncios y Ventas

Un *jugador aficionado con destreza o reputación en el golf* no debe utilizar esa *destreza o reputación* para recibir una gratificación, compensación o beneficio personal o económico, directa o indirectamente, por (i) promocionar, anunciar o vender cualquier cosa o (ii) permitir el uso de su nombre o imagen por terceros para promocionar, anunciar o vender cualquier cosa.

En el contexto de esta Regla, incluso si no se recibe ningún pago o compensación, se considera que un *jugador aficionado* recibe un beneficio personal al promover, publicitar o vender cualquier cosa, o al permitir que su nombre o imagen sean usados por un tercero para la promoción, publicidad o venta de cualquier cosa.

Excepción: Un *jugador aficionado con destreza o reputación en el golf* puede permitir el uso de su nombre o imagen para promocionar:

- (a) su Federación o asociación de golf nacional o territorial; o

- (b) una institución benéfica (o una buena causa similar); o
- (c) condicionado a la autorización de su Federación o asociación de golf nacional, una competición de golf u otro evento que se considere de interés para, o que contribuiría al desarrollo de, el juego.

El *jugador aficionado* no debe recibir una gratificación, compensación o beneficio económico, directa o indirectamente, por permitir el uso de su nombre o imagen de tales formas. Sin embargo, puede recibir el pago de gastos razonables, que no excedan de los gastos en los que de hecho haya incurrido, en relación con la actividad promocional.

Nota 1: Un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* puede recibir material de cualquiera que comercie con ello, siempre que no haga publicidad.

Nota 2: Se permite en el equipo y la ropa de golf una identificación limitada de su nombre y su logo. Más información sobre esta Nota y su correcta interpretación puede obtenerse en las “Decisiones sobre las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado”.

6-3. Presencia Personal

Un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* no debe utilizar esa *destreza o reputación* para recibir una gratificación, compensación o beneficio personal o económico, directa o indirectamente, por su presencia personal.

Excepción: Los gastos materiales ocasionados por una presencia personal podrán ser pagados siempre que no se trate de una competición o exhibición de golf.

6-4. Retransmisiones y Escritos

Un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* puede recibir una gratificación, compensación o beneficio personal o económico por retransmitir o por escribir siempre que:

- (a) la retransmisión o redacción sea parte de su trabajo habitual o profesión y no incluya *instrucción* (enseñanza) de golf (Regla 5); o
- (b) si la retransmisión o redacción se realiza a tiempo parcial, el jugador sea el autor material de los comentarios, artículos o libros y no incluya *instrucción* (enseñanza) de golf.

Nota: Un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* no debe promocionar ni anunciar nada dentro de los comentarios, artículos o libros (véase la Regla 6-2).

6-5. Becas Escolares

Un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* puede aceptar los beneficios de una beca escolar u otra ayuda similar cuyos términos y condiciones hayan sido aprobados por la Real Federación Española de Golf.

Una *Autoridad Gobernante* puede aprobar por adelantado los términos y condiciones de becas escolares o ayudas similares, tales como los contenidos en la normativa de la Asociación Deportiva Universitaria Nacional (NCAA) de los Estados Unidos de América o de otras organizaciones similares competentes sobre el deporte en las instituciones educativas.

Si un *jugador aficionado* va a recibir una beca escolar de golf o puede optar a tal beca en el futuro, se le aconseja contactar con el organismo público competente sobre tales becas escolares y/o con la institución educativa pertinente para asegurarse de que cualquier contrato o acuerdo con terceros (Regla 2-2b) o gastos de competición (Regla 4-2) estén permitidos por la normativa escolar aplicable.

6-6. Condición de Socio

Un *jugador aficionado* con *destreza o reputación en el golf* puede aceptar una oferta para ser socio de un club de golf o para tener privilegios en un campo de golf sin pagar las cuotas correspondientes salvo que la oferta se realice a cambio de representar al club o al campo jugando.

Regla 7

Otras Conductas Incompatibles con el Estatus de Jugador Aficionado

7-1. Conducta que Perjudica al Golf Aficionado

Un *jugador aficionado* no debe actuar de una forma que se considere perjudicial para los mejores intereses del juego aficionado (amateur).

7-2. Conducta Contraria al Propósito de las Reglas

Un *jugador aficionado* no debe emprender ninguna acción, incluyendo acciones relacionadas con las apuestas en el golf, que sea contraria al propósito de las Reglas.

(Política sobre apuestas – véase el Apéndice)

Regla 8

Procedimiento para Hacer Cumplir las Reglas

8-1. Decisión sobre una Infracción

Si el *Comité* recibe información de una posible infracción cometida por un jugador que dice ser *jugador aficionado*, el *Comité* investigará los hechos para decidir si ha existido tal infracción. Cada caso se investigará a discreción del *Comité* considerando todos los hechos. La decisión del *Comité* será final, aunque existe la posibilidad de recurrir de acuerdo con estas Reglas.

8-2. Sanción

Al decidir que una persona ha infringido las Reglas, el *Comité* puede declarar que el jugador ha perdido su estatus de *jugador aficionado* o requerirle para que desista de acciones específicas como requisito para conservar su estatus de *jugador aficionado*.

El *Comité* debería notificar al jugador y podrá notificar asimismo a cualquier Federación o asociación de golf que pueda tener interés sobre la decisión tomada bajo la Regla 8-2.

8-3. Procedimiento de Apelación

Contra la decisión adoptada en primera instancia por el *Comité* correspondiente (Masculino, Femenino, o Juvenil) el sancionado podrá interponer recurso, en el plazo de diez días hábiles contados desde el siguiente a la notificación, ante el Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf, que resolverá dentro de los diez días hábiles siguientes a la presentación del recurso.

Regla 9**Readmisión al Estatus de Jugador Aficionado****9-1. General**

Sólo el *Comité* tiene autoridad para:

- readmitir al estatus de *jugador aficionado* a un jugador profesional de golf y/o a otras personas que hayan infringido las *Reglas*,
- establecer un período de espera necesario para la readmisión o
- denegarle la readmisión,

aunque existe la posibilidad de recurrir de acuerdo con estas *Reglas*.

9-2. Solicitud de Readmisión

Al considerar una readmisión, el *Comité* debe guiarse, normalmente, por los siguientes principios:

a. Esperando la Readmisión

El golf aficionado y el profesional son dos formas distintas del juego que proporcionan distintas oportunidades y sin ninguna ventaja si el proceso de cambiar de estatus de jugador profesional de golf a *jugador aficionado* fuese demasiado fácil. Además, debe haber un elemento de disuasión contra todas las infracciones de las *Reglas*. Por lo tanto, una persona que solicita la readmisión como *jugador aficionado* debe superar un período de espera impuesto por el *Comité*.

El período de espera empieza generalmente a partir de la fecha en que infringió las *Reglas* por última vez, a menos que el *Comité* decida que comience a partir de (a) la fecha en que tuvo conocimiento de la última infracción del jugador o (b) otra fecha determinada por el *Comité*.

b. Período de Espera para la Readmisión**(i) Profesionalismo**

Normalmente el período de espera irá relacionado con el período de infracción de las *Reglas*. No obstante, ningún solicitante podrá ser readmitido a menos que se haya comportado de acuerdo con las *Reglas* durante al menos un año.

Se recomienda al *Comité* aplicar las siguientes directrices para los períodos de espera:

Período de Infracción	Período de Espera
menos de 6 años	1 año
6 años o más	2 años

No obstante, el período puede alargarse si el solicitante ha jugado de forma generalizada por dinero. Al determinar si el período de espera para la readmisión del solicitante debería ser extendido debe tenerse en consideración el nivel de las competiciones y el desempeño del solicitante en esas competiciones.

En cualquier caso, el *Comité* se reserva el derecho a ampliar o reducir el período de espera.

(ii) Otras Infracciones de las Reglas

Normalmente el período de espera será de un año. Sin embargo, ese período podrá ampliarse si se considera que la infracción fue grave.

c. Número de Readmisiones

Normalmente un jugador no será readmitido más de dos veces.

d. Jugadores de Reconocido Prestigio Nacional

Normalmente no será readmitido un jugador de reconocido prestigio nacional que ha estado infringiendo las Reglas durante más de cinco años.

e. Estatus Durante el Período de Espera

Durante el período de espera el solicitante debe cumplir con estas *Reglas* puesto que son aplicables a un *jugador aficionado*.

No podrá participar en competiciones como *jugador aficionado*. Sin embargo, podrá participar en pruebas en que jueguen únicamente los socios del club del solicitante, siempre que el club lo autorice, pero no podrá representar al club contra otros clubes sin la autorización de los clubes participantes en la competición y/o el Comité de la Prueba.

Un jugador que haya solicitado la readmisión podrá participar en competiciones que no estén limitadas a *jugadores aficionados* siempre que cumpla con las condiciones de la competición. No perjudicará a su solicitud

siempre que se inscriba como solicitante de readmisión. Rehusará cualquier premio en metálico y no podrá aceptar ningún premio reservado a un *jugador aficionado* (Regla 3-1).

9-3. Procedimiento para la Readmisión

Cada solicitud de readmisión debe someterse al *Comité* de acuerdo con los procedimientos establecidos por éste y debe incluir toda la información que el *Comité* pueda requerir.

9-4. Procedimiento de Apelación

Contra la decisión adoptada en primera instancia por el *Comité* correspondiente (Masculino, Femenino o Juvenil) el sancionado podrá interponer recurso, en el plazo de diez días hábiles contados desde el siguiente a la notificación, ante el Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf, que resolverá dentro de los diez días hábiles siguientes a la presentación del recurso.

Regla 10

Decisión del Comité

10-1. Decisión del *Comité*

La decisión del *Comité* es final, aunque existe la posibilidad de recurrir de acuerdo con las Reglas 8-3 y 9-4.

10-2. Dudas sobre las *Reglas*

Si el *Comité* tiene dudas sobre el caso o considera que no lo cubren las *Reglas*, puede, antes de tomar su decisión, consultar con el Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf.

Apéndice – Política sobre Apuestas

General

Un "*jugador aficionado*", tanto si juega en competición como para divertirse, es aquél que juega al golf por el desafío que éste representa y no como un trabajo ni por beneficio económico alguno.

Los excesivos incentivos económicos en el golf aficionado que pudieran surgir de algún tipo de apuestas podrían dar lugar a abusos de las *Reglas* tanto en el juego como en la manipulación de handicaps perjudiciales para la integridad del juego.

Hay una diferencia entre jugar por premios en metálico (Regla 3-1) o con apuestas que van en contra del propósito de las *Reglas* (Regla 7-2), y los tipos de apuestas que, por sí mismas, no infringen las *Reglas*. En caso de duda sobre la aplicación de las *Reglas*, un *jugador aficionado* o un Comité de la Prueba en la que participan *jugadores aficionados* deberían consultar con la Real Federación Española de Golf. Si esto no es factible, se recomienda no ofrecer premios en metálico para garantizar que no se infrinjan las *Reglas*.

Apuestas Aceptables

No hay ninguna objeción a las apuestas informales entre jugadores o equipos cuando no influye sobre el juego. Es imposible definir las apuestas informales con exactitud, pero en general, deberían cumplirse las siguientes condiciones:

- los jugadores se conocen;
- la participación en las apuestas es opcional y limitada a los jugadores;
- los propios jugadores son los únicos que ponen el dinero que se lleva el ganador; y
- la cantidad de dinero no se considera normalmente excesiva.

Por lo tanto, las apuestas informales se aceptan siempre que el motivo principal de jugar al golf sea el de disfrutar y no el de lucrarse.

Apuestas Inaceptables

Los eventos diseñados o promovidos para crear premios en metálico no están permitidos. Los golfistas participantes en tales eventos sin antes renunciar

irrevocablemente a su derecho al premio en metálico se considera que están jugando por un premio en metálico, infringiendo la regla 3-1.

Otros tipos de apuestas en las que se les obliga a los jugadores a participar (por ejemplo, porras obligatorias) o las que podrían suponer grandes cantidades de dinero (por ejemplo, subastas en las que se venden jugadores o equipos al que más puja) pueden ser consideradas por una *Autoridad Gobernante* como contrarias al propósito de las *Reglas* (Regla 7-2).

Es muy difícil definir con precisión lo que son apuestas inaceptables, pero características que serían consistentes con apuestas inaceptables incluyen:

- la participación en las apuestas está abierta a no jugadores;
- la cantidad de dinero se podría considerar excesiva; y
- existen razones para creer que las apuestas han llevado o podrían llevar a abusar de las Reglas del juego o a la manipulación de hándicaps en detrimento de la integridad del juego.

La participación de un *jugador aficionado* en estas apuestas puede considerarse como contraria al propósito de las *Reglas* (Regla 7-2) y podría poner en peligro su estatus de *jugador aficionado*.

Nota: Las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado no se aplican a las apuestas realizadas por *jugadores aficionados* en competiciones limitadas a, u organizadas específicamente para, jugadores profesionales de golf.



Las actividades del R&A a través de todas su áreas de responsabilidad se detallan en www.randa.org. Manténgase al día con las últimas noticias de reglas, campeonatos, desarrollo del golf y dirección de campos y descubra la historia y los hechos y figuras detrás del cometido global del R&A.

www.randa.org



Para noticias a lo largo del año, vídeo, información, historia y cobertura sobre clasificaciones para el campeonato mayor más antiguo y más internacional, visite el sitio web oficial del Open Championship en TheOpen.com.

www.TheOpen.com



Los Rankings Aficionados de Golf Mundiales (WAGR) fueron creados en 2007 cuando se lanzó el Ranking Masculino. El Ranking Femenino vio la luz en 2011 y el WAGR, que es administrado conjuntamente con la Asociación de Golf de Estados Unidos, ha sido rápidamente reconocido como el sistema de Ranking Aficionado de Golf más importante del mundo.

www.WAGR.RandA.org



USGA

El golf es un juego mundial
y el R&A y la USGA
han publicado estas únicas
Reglas para ser aplicadas por los
jugadores de todo el mundo



Real Federación Española de Golf
Arroyo del Monte, 5
28049 Madrid
Tel. 91 555 26 82
www.rfegolf.es