



Reglas de Golf

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

**33° Edición
Vigente a partir del 1 de enero de 2016**

© 2015 R&A Rules Limited y la United States Golf Association.
Todos los derechos reservados

Traducción de la Comisión de Reglas y Reglamentos
de la Asociación Argentina de Golf

**Ante cualquier duda que pudiera surgir en la interpretación
de las Decisiones de esta edición, prevalecerá
la versión original en inglés.**



The R&A con asiento en St Andrews, Escocia, conjuntamente con la USGA, establecida en Far Hills, New Jersey, gobiernan el deporte en todo el mundo, incluyendo el redactar e interpretar las Reglas de Golf y las Reglas de la Condición de Aficionado.

Al tiempo que colaboran en el tema de tener éste único conjunto de Reglas, The R&A y la USGA operan en jurisdicciones separadas. La USGA es responsable de la administración de las Reglas en Estados Unidos de Norteamérica, sus territorios y Mexico y The R&A, operando con el consentimiento de sus entidades golfísticas afiliadas, tiene las mismas responsabilidades en las restantes partes del mundo.

The R&A y la USGA se reservan el derecho de corregir en cualquier momento tanto las Reglas como su interpretación.

www.RandA.org

www.USGA.org

Contenido

Prefacio

Principales Modificaciones

Cómo Utilizar el Libro de Reglas

Una Guía Rápida a las Reglas de Golf

Sección

I Etiqueta

II Definiciones

III Las Reglas del Juego

El Juego

Regla 1 El Juego.....

Regla 2 Match Play

Regla 3 Juego por Golpes

Palos y Pelotas

Regla 4 Los Palos

Regla 5 La Pelota

Responsabilidades del Jugador

Regla 6 El Jugador

Regla 7 Práctica

Regla 8 Consejo; Indicando la Línea de Juego

Regla 9 Información sobre los Golpes Empleados

Orden de Juego

Regla 10 Orden de Juego

Sitio de Salida

Regla 11 Sitio de Salida

Jugando la Pelota

Regla 12 Buscando e Identificando la Pelota

Regla 13 Pelota Jugada tal como se Encuentra

Regla 14 Golpeando la Pelota

Regla 15 Pelota Sustituta; Pelota Equivocada

El Green

Regla 16 El Green

Regla 17 El Asta-Bandera

Pelota Moviada, Desviada o Detenida

Regla 18	Pelota Estacionada Moviada
Regla 19	Pelota en Movimiento Desviada o Detenida

Situaciones de Alivio y Procedimiento

Regla 20	Levantando, Dropeando y Colocando; Jugado desde Lugar Equivocado
Regla 21	Limpiando la Pelota
Regla 22	Pelota que Ayuda o Interfiere con el Juego
Regla 23	Impedimentos Suelos
Regla 24	Obstrucciones
Regla 25	Condiciones Anormales del Terreno, Pelota Enterrada y Green Equivocado
Regla 26	Hazards de Agua (incluyendo Hazards de Agua Lateral)
Regla 27	Pelota Perdida o Fuera de Límites; Pelota Provisional
Regla 28	Pelota Injugable

Otras Modalidades de Juego

Regla 29	Threesomes y Foursomes
Regla 30	Three-Ball, Best-Ball y Four-Ball Match Play
Regla 31	Four-Ball Juego por Golpes
Regla 32	Competencias Contra Bogey, Contra Par y Stableford

Administración

Regla 33	El Comité
Regla 34	Controversias y Decisiones

Apéndice I

Contenidos
Parte A. Reglas Locales
Parte B. Ejemplos de Reglas Locales
Parte C. Condiciones de la Competencia

Apéndice II

Diseño de Palos

Apéndice III

La Pelota

Apéndice IV

Dispositivos y Otros Equipos

Reglas de la Condición de Aficionado

Apéndice – Política de Apuestas por Dinero

Índice

R&A Rules Limited

A partir del 1° de enero de 2004 las responsabilidades y autoridad de Royal and Ancient Golf Club of St Andrews para la elaboración, interpretación y emisión de decisiones sobre las Reglas de Golf y sobre las Reglas de la Condición de Aficionado fueron transferidas a R&A Rules Limited.

Género

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

Golfistas con Discapacidades

La publicación de R&A titulada “Una Modificación a las Reglas de Golf para Golfistas con Discapacidades”, que contiene modificaciones a las Reglas de Golf permitidas para ajustarlas a los golfistas discapacitados, está disponible a través de R&A.

Handicaps

Las Reglas de Golf no legislan sobre el otorgamiento y las modificaciones de los handicaps. Estas cuestiones están bajo la jurisdicción y el control de cada una de las Entidades Rectoras Nacionales, y las consultas deberían dirigirse a las mismas.

Prefacio – A la Edición 2016 de las Reglas de Golf

Este libro contiene las Reglas de Golf que entrarán en vigencia en todo el mundo a partir de enero de 2016. Representan la culminación de cuatro años de trabajo por parte de los Comités de Reglas de Golf de R&A Rules Limited y la USGA, tras consultas con otras entidades del golf de todo el mundo.

Al abordar esta revisión nuestros comités continuaron guiados por los principios históricos y el carácter distintivo del juego, la necesidad de que las Reglas se mantengan claras, comprensibles. Apropriadas y pertinentes, y la importancia de asegurar que el golf es jugado con integridad y de acuerdo a la etiqueta. También nos comprometimos a mantener un solo conjunto de Reglas aplicables a jugadores con todo tipo de habilidades, tanto para profesionales como para aficionados. Los principales cambios están resumidos en las páginas...a...

Mirando hacia el futuro R&A Rules Limited y la USGA están analizando cómo podrían modificarse las Reglas de Golf para hacerlas más fáciles de leer, entender y aplicar por todos los golfistas y perseguir objetivos más amplios tales como ritmo de juego y cuidado del medio ambiente. Anticipamos que este proyecto continuará durante los siguientes años. Expresamos nuestra gratitud, no solo por el trabajo de nuestros respectivos comités y personal, sino también a todos aquellos que han contribuido a esta revisión.

Christopher J Hilton
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited
Septiembre 2015

Mark E Newell
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

UN JUEGO

Por más de 500 años el golf ha proporcionado un encanto sin fin para los golfistas competitivos y recreativos por igual. Su desafío y camaradería hace que aparezca lo mejor de todos los participantes, y crear un pacto genuino y duradero entre los que juegan. Su dominio es una búsqueda de toda la vida

UN ESPÍRITU

Desde sus comienzos, The R&A y la United States Golf Association, han compartido una pasión singular por el juego de golf. Haber adoptado un único conjunto de Reglas contenidas en un código compartido, hace que el golf se juegue de igual forma alrededor del mundo. Más que un simple libro de Reglas, ayuda a informar y guiar sobre un juego que siempre busca desafiar e inspirar.

Principales Modificaciones Introducidas en el Código 2016

Reglas de Golf

Regla 3-3. Duda con respecto al Procedimiento

La Regla ha sido enmendada para dar más orientación sobre:

1. El procedimiento para un competidor que no tiene certeza de como proceder y decide jugar dos pelotas; y
2. Como debería determinar el Comité que pelota debe contar en esas situaciones.

Adicionalmente, la Regla ha sido ampliada para dar más orientación sobre que pelota cuenta cuando las Reglas no permiten el procedimiento utilizado con ambas pelotas.

Excepción a la Regla 6-6d. Score Equivocado para el Hoyo

Esta nueva Excepción establece que un competidor no es descalificado por entregar un score para cualquier hoyo que sea menor al realmente empleado cuando ello se debe a no incluir uno o más golpes de penalidad que no sabía en que había incurrido, antes de devolver la tarjeta de score. En cambio, el competidor incurre en la penalidad establecida en la Regla aplicable y una penalidad adicional de dos golpes en cada hoyo en el cual el competidor ha quebrantado la Regla 6-6d.

Regla 14-1b Anclando el Palo

Una nueva Regla se incorpora para prohibir anclar el palo, tanto “directamente” o por el uso de un “punto de anclaje” durante la ejecución de un golpe.

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

Varias enmiendas se hicieron a la Regla 14-3, incluyendo:

1. Una declaración de principios fue incluida para confirmar qué orienta a las entidades rectoras en determinar si el uso de cualquier item es un quebrantamiento a la Regla 14-3;
2. Para clarificar, la anterior referencia a “equipo utilizado en forma extraña” ha sido reemplazado por “uso anormal del equipo”; y
3. La penalidad por el primer quebrantamiento a la Regla 14-3 durante una vuelta estipulada ha sido modificado de descalificación a pérdida de hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes, y la penalidad de descalificación se aplica por una subsecuente infracción a la Regla.

Regla 18-2 Pelota Estacionada Movidada por el Jugador, Compañero, Caddie o Equipo

La Regla 18.2b (Pelota que se Mueve Después de Preparar el Golpe) ha sido derogada. Esto significa que cuando la pelota se mueve luego que el jugador ha preparado el golpe, la aplicación de penalidad según la Regla 18.2 se basará solamente en si el jugador causó el movimiento de la pelota.

Regla 25-2. Pelota Enterrada

Se han introducido Notas para:

1. Clarificar cuando una pelota está enterrada; y
2. Confirmar que el Comité puede dictar una Regla Local otorgando alivio sin penalidad para una pelota enterrada en cualquier lugar a través de la cancha.

Regla 26-2 Pelota Jugada desde Dentro de un Hazard de Agua

La Regla ha sido reformada solo para mayor claridad. No ha habido cambios sustanciales.

Apéndice I. Reglas Locales; Condiciones de la Competencia

Las anteriores Partes A y B del Apéndice I referidos a Reglas Locales han sido unificadas para dar toda la información pertinente sobre Reglas Locales específicas en una única ubicación.

Apéndice IV. Dispositivos y Otros Equipos

La parte 5 referida a dispositivos medidores de distancia es modificada de tal forma que cuando una Regla Local que permite su uso está en vigencia, se quebranta la Regla 14-3 solo si el jugador usa el dispositivo para cualquier otro propósito que esté prohibido por la Regla. Anteriormente, cuando la Regla Local estaba vigente, un jugador quebrantaba la Regla 14-3 si usaba un dispositivo medidor de distancias que también contenía otras características cuyo uso quebrantaría la Regla 14-3, sin importar si esas otras características eran realmente usadas por el jugador.

Apéndices II, III y IV

Declaraciones sobre la conformidad de equipos y el procedimiento de presentación de productos fueron sacados de las Reglas 4, 5 y 14-3 para eliminar la redundancia con los Apéndices II, III y IV. La modificación para unificar estas declaraciones en los apéndices no es sustancia y fue realizada solo para mayor eficiencia.

Reglas de la Condición de Aficionado

Regla 3-1b. Premios en Dinero destinados a Caridad

La nueva Regla 3-1b es incorporada para permitir a un jugador aficionado participar en un evento donde su premio en dinero o su equivalente es donado a una reconocida obra de caridad, siempre que la aprobación de la Entidad Rectora sea otorgada al organizador con anterioridad a la competencia.

Regla 4-3. Gastos relacionados con el Golf

La nueva Regla 4-3 se incorpora para permitir a un jugador aficionado a recibir gastos razonables, que no excedan los reales gastos en que incurrió, para actividades relacionadas con el golf que no sean una competencia.

Regla 9-2b(i). Período de Prueba para la Reincorporación. Profesionalismo

La orientación recomendada sobre períodos de prueba para la reincorporación son modificados para establecer que un período de seis años o más en infracción a las Reglas (antes cinco o más años) deberían resultar en un período de prueba de dos años. Además, la Regla es reformada para establecer que, si el solicitante de la reincorporación ha jugado durante mucho tiempo por premios en dinero, debería considerarse el nivel de las competencias y la actuación del peticionante en esas competencias para determinar si el período de prueba debería ser extendido.

Cómo Utilizar el Libro de Reglas

Se entiende que no toda persona que tenga una copia de las Reglas de Golf, lo debería leer de principio a fin. La mayoría de los golfistas solo consultan el libro de Reglas cuando tienen un problema reglamentario en la cancha que deba ser resuelto. No obstante, para asegurarse comprender básicamente las Reglas y jugar golf de una forma razonable, es recomendable que usted al menos lea la Guía Rápida a las Reglas de Golf y la Sección Etiqueta contenida en ésta publicación.

Para obtener la respuesta correcta a un problema de Reglas que ocurra en la cancha, el uso del Índice de las Reglas de Golf debería ayudarlo a identificar la Regla aplicable. Por ejemplo, si un jugador accidentalmente mueve su marcador de pelota en el acto de levantar la pelota en el green, identificar las “palabras-llave” en la pregunta, tal como “marcador de pelota”, “levantando la pelota” y “green” y buscar en el Índice estos encabezamientos. La Regla aplicable (Regla 20-1) es encontrada debajo del encabezamiento “marcador de pelota” y “levantando la pelota” y la lectura de esa Regla le dará la respuesta correcta.

Además de identificar la palabra llave y usar el Índice de las Reglas de Golf, los puntos siguientes lo ayudarán a usar eficientemente y en forma precisa el libro de Reglas:

Comprenda las Palabras

El libro de Reglas está escrito de una manera precisa e intencionada. Debería tenerse en cuenta y entender las siguientes diferencias en el uso de las palabras.

- puede = opcional
- debería = recomendación
- debe = obligatorio (y hay penalidad si no se cumple)
- una pelota = usted puede sustituirla por otra pelota (p. ej. Reglas 26, 27 ó 28).
- la pelota = usted no puede sustituir la pelota (p.ej. Reglas 24-2 ó 25-1).

Conozca las Definiciones

Hay más de cincuenta términos definidos (p. ej. condiciones anormales del terreno, a través de la cancha, etc.) y éstos son el fundamento alrededor del cual las Reglas de Juego están escritas. Un buen conocimiento de los términos definidos (que en el libro están en letra cursiva) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

Los Hechos del Caso

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

- La modalidad del juego (p. ej. match play o juego por golpes, individual, foursomes o fourball).
- Quién está involucrado (p. ej. el jugador, su compañero o caddie, una causa ajena).
- Dónde ocurrió el incidente (p. ej. en el sitio de salida, en un bunker o hazard de agua, en el green).

- Que sucedió en realidad.
- Las intenciones del jugador (p.ej. que estaba haciendo y que quería hacer)
- El momento del incidente (por ejemplo, el jugador ya ha entregado su tarjeta de score, la competencia se ha dado por terminada).

Consulte el Libro

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

Una Guía Rápida a las Reglas de Golf

Esta guía da una simple explicación de situaciones reglamentarias comunes. No sustituye el libro de las Reglas de Golf, que debería ser consultado cada vez que una duda surge. Para más información sobre los puntos cubiertos por ésta guía, por favor remítase a la Regla aplicable.

Cuestiones Generales

El golf debería ser jugado conforme a su espíritu y de acuerdo con la Sección Etiqueta en las Reglas de Golf. En particular:

- mostrar consideración con otros jugadores
- jugar a buen ritmo y estar preparado a dar paso a los grupos que juegan más rápido, y
- cuidar la cancha alisando los bunkers, reponiendo divots y arreglando los piques de pelota en los greens.

Antes de comenzar su vuelta se le aconseja:

- leer las Reglas Locales en su tarjeta de score y en la pizarra de avisos.
- poner una marca identificatoria a su pelota; muchos golfistas juegan la misma marca y modelo de pelota y si usted no puede identificar su pelota, se considera perdida. (Reglas 12-2 y 27-1)
- contar sus palos; usted está autorizado a llevar un máximo de 14 palos. (Regla 4-4)

Durante la vuelta:

- no le pida consejo a nadie salvo a su caddie, su compañero (esto es un jugador de su bando) o el caddie de su compañero; no de consejo a ningún jugador excepto a su compañero; usted puede pedir información sobre las Reglas, distancias y posiciones de los hazards, el asta-bandera, etc. (Regla 8-1)
- no ejecute ningún golpe de práctica durante el juego de un hoyo. (Regla 7-2)

Al finalizar su vuelta:

- en match play, asegúrese que el resultado del match sea anunciado.
- en juego por golpes, asegúrese que su tarjeta de score se ha completado apropiadamente y firmada por usted y por su marcador, y entréguela al Comité lo antes posible. (Regla 6-6)

Las Reglas de Juego

Golpe de Salida (Regla 11)

Usted puede cambiar su pelota antes de jugar su golpe de salida, pero es una buena práctica avisar a los jugadores en su grupo que está cambiando de pelota.

Juegue su golpe de salida entre las marcas del sitio de salida y no delante de las mismas.

Usted puede jugar su golpe de salida hasta el largo de dos palos detrás de la línea de adelante de las marcas del sitio de salida.

Si usted juega su golpe de salida desde fuera de dicha área

- en match play no tiene penalidad, pero su contrario podrá pedirle que repita el golpe, siempre que lo haga inmediatamente;
- en juego por golpes, usted incurre en dos golpes de penalidad, el golpe ejecutado no cuenta y debe jugar una pelota desde dentro del área correcta.

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

Si usted piensa que una pelota es la suya, pero no puede ver la marca identificatoria, luego de informar a su marcador o contrario usted puede marcar y levantar la pelota para identificarla. (Regla 12-2). Cuando la levantó de acuerdo a ésta Regla, la pelota no puede ser limpiada más allá de lo necesario para identificarla (Regla 12-2).

Juegue la pelota tal como descansa. No mejore su asiento, el espacio del stance o swing que va a intentar o su línea de juego:

- moviendo, torciendo o rompiendo nada fijo o en crecimiento, salvo lo que ocasione al tomar normalmente el stance o al hacer el swing, o
- presionando nada hacia abajo (Regla 13-2).

Si su pelota está en un bunker o en un hazard de agua, no:

- toque el suelo (o el agua en un hazard de agua) con su mano o un palo antes de su downswing, o
- quite impedimentos sueltos. (Regla 13-4)

Si juega una pelota equivocada (esto es una pelota abandonada o una que está siendo usada por otro jugador):

- en match play pierde el hoyo
- en juego por golpes incurre en la penalidad de dos golpes, los golpes ejecutados con la pelota equivocada no cuentan y debe corregir el error jugando la pelota correcta (Regla 15-3).

En el Green (Regla 16 y 17)

En el green, usted puede:

- marcar, levantar y limpiar su pelota (repóngala siempre en el sitio exacto), y
- reparar piques de pelota y taponos de hoyos antiguos, pero no cualquier otro daño, como marcas de clavos (Regla 16-1)

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

Pelota Estacionada Movida (Regla 18)

En general, cuando su pelota está en juego, si usted accidentalmente ocasiona su movimiento, o la levanta cuando no está permitido hacerlo, agregue un golpe de penalidad y reponga la pelota.

Si alguien que no sea usted, su caddie, su compañero o el caddie de su compañero mueve su pelota estacionada o si es movida por otra pelota, repóngala sin penalidad.

Si una pelota estacionada es movida por el viento o se mueve espontáneamente, júguela tal como descansa sin penalidad.

Pelota en Movimiento Desviada o Detenida (Regla 19)

Si su pelota en movimiento es desviada o detenida por usted mismo, su caddie, su compañero, o el caddie de su compañero, o por equipos pertenecientes a usted o su compañero, incurre en un golpe de penalidad y juegue la pelota como descansa (Regla 19-2).

Si su pelota en movimiento es desviada o detenida por otra pelota estacionada, normalmente no hay penalidad y la pelota se juega como descansa. Sin embargo, solo en juego por golpes, si ambas pelotas descansan en el green antes de que ejecutara su golpe, usted incurre en la penalidad de dos golpes (Regla 19-5a).

Levantando, Dropeando y Colocando la Pelota (Regla 20)

Antes de levantar una pelota que debe ser repuesta (p. ej. cuando usted levanta su pelota en el green para limpiarla), la posición de la pelota debe ser marcada. (Regla 20-1)

Cuando su pelota está siendo levantada para dropearla o colocarla en otra posición (p. ej. dropeando dentro del largo de dos palos bajo la Regla de pelota injugable) no es obligatorio marcar la posición, aunque es recomendable que lo haga.

Cuando dropee, párese erguido, sostenga la pelota a la altura del hombro y con el brazo extendido, suelte la pelota.

Las situaciones más comunes en que una pelota dropeada debe ser redropeada son cuando la pelota:

- rueda a una posición donde hay interferencia por la misma condición de la cual se obtuvo alivio sin penalidad (p. ej. una obstrucción inamovible)
- va a descansar a más del largo de dos palos de donde fue dropeada o
- va a descansar a un lugar más cerca del hoyo de su posición original, del punto más cercano de alivio o de donde la pelota cruzó por última vez el margen de un hazard de agua.

Si una pelota dropeada por segunda vez rueda a cualquiera de esas posiciones, coloque la misma en el lugar donde golpeó primero una parte de la cancha cuando redropeó (Regla 20-2c).

Pelota que Ayuda o Interfiere el Juego (Regla 22)

Usted puede:

- levantar su pelota o hacer levantar otra pelota si considera que puede ayudar al juego de otro jugador, o
- hacer levantar cualquier pelota si considera que puede interferir con su juego.

Usted no debe prestar conformidad para que se deje una pelota que está en posición que pueda ayudar a otro jugador.

Una pelota levantada porque ayuda o interfiere el juego, no debe ser limpiada, salvo que sea levantada en el green.

Impedimentos Suelos (Regla 23)

Usted puede quitar impedimentos sueltos (es decir objetos naturales sueltos como piedras, hojas sueltas y ramitas) salvo que el impedimento suelto y su pelota estén en el mismo hazard (esto es un bunker o un hazard de agua). Si usted quita un impedimento suelto y ello ocasiona el movimiento de su pelota, la pelota debe ser repuesta y (salvo que su pelota esté en el green) incurre en un golpe de penalidad.

Obstrucciones Movibles (Regla 24-1)

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

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

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

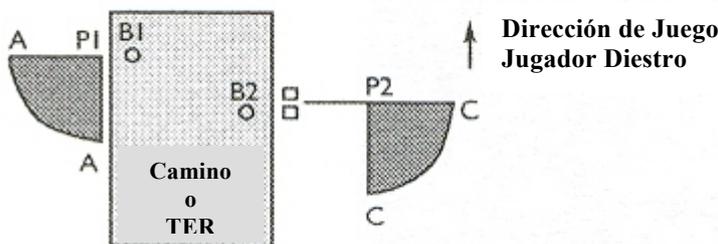
Una obstrucción inamovible es un objeto artificial en la cancha que no puede ser movido (p.ej. un edificio) o no puede moverse rápidamente (p.ej un poste indicador firmemente enterrado). Los objetos que definen el fuera de límites no son tratados como obstrucciones. Una condición anormal del terreno es agua ocasional, terreno en reparación o un agujero, desecho o senda hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro.

Salvo cuando su pelota descansa en un hazard de agua, se puede obtener alivio sin penalidad de obstrucciones inamovibles y condiciones anormales del terreno, cuando la condición interfiere físicamente con el asiento de la pelota, su stance o su swing. Usted puede levantar la pelota y dropearla dentro del largo de un palo del “punto más cercano de alivio” (ver Definición de “Punto más Cercano de Alivio”), pero no más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio (ver diagrama abajo). Si la pelota está en el green, debe colocarse en el punto más cercano de alivio que puede estar afuera del green.

No hay alivio por intervención en la línea de juego, salvo que ambas, la condición y su pelota estén en el green.

Como opción adicional, cuando la pelota está en un bunker, usted puede obtener alivio de la condición dropeando la pelota afuera y detrás del bunker con la penalidad de un golpe.

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



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

P1 = punto más cercano de alivio

P1 - A - A = área sombreada dentro de la cual se dropeará la pelota, radio de un palo de longitud respecto de P1, medida con cualquier palo

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



□ = stance ensayado requerido para jugar desde el punto P2 con el palo con el que el jugador espera ejecutar el golpe

P2 = punto más cercano de alivio

P2 - C - C = área sombreada dentro de la cual se dropeará la pelota, radio de un palo de longitud respecto de P2, medida con cualquier palo

Hazards de Agua (Regla 26)

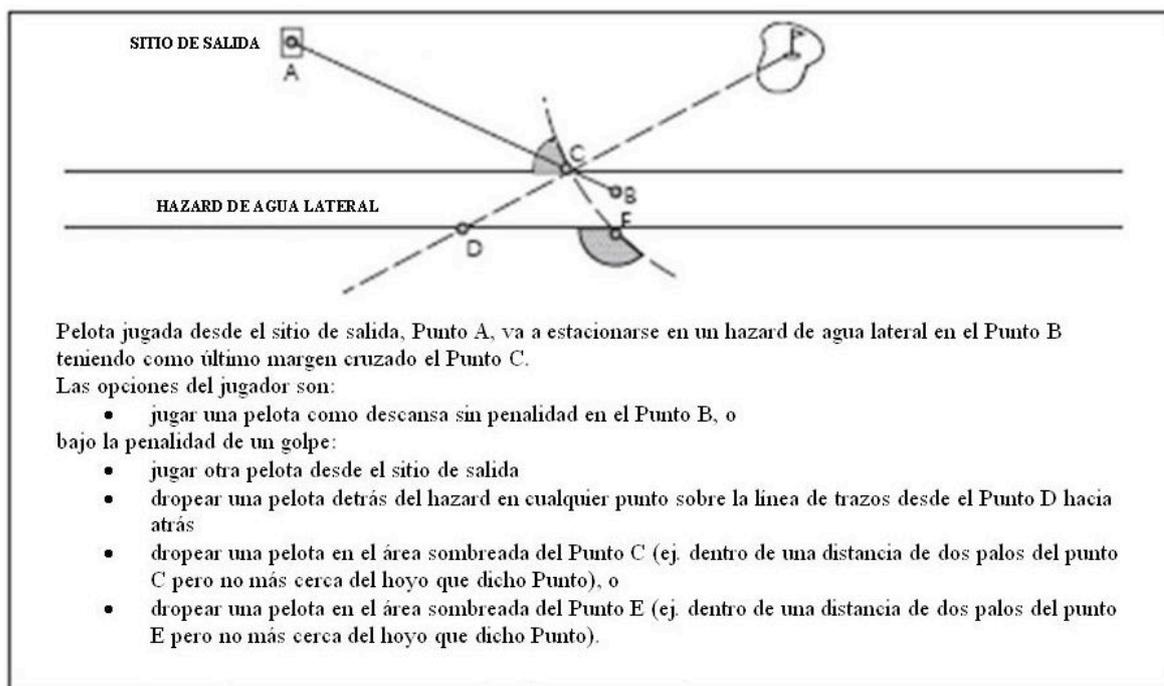
Si su pelota está en un hazard de agua (estacas y/o líneas amarillas) usted puede jugar la pelota tal como descansa o, con la penalidad de un golpe:

- jugar una pelota desde donde su último golpe fue jugado, o
- dropear una pelota detrás del hazard de agua, sin límite de distancia, en una línea recta entre el hoyo, el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua y el punto en el cual la pelota es dropeada.

Si su pelota está en un hazard de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), además de las opciones por una pelota en un hazard de agua (ver párrafo anterior), bajo la penalidad de

un golpe, puede dropear una pelota dentro del largo de dos palos y no más cerca del hoyo que:

- el punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua, o
- un punto en el margen opuesto del hazard, equidistante del hoyo del punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua.



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

Revise las Reglas Locales en la tarjeta de score para identificar los límites de la cancha. Normalmente están definidos por cercos, paredes o muros, estacas blancas o líneas blancas.

Si su pelota está perdida fuera de un hazard de agua o fuera de límites, usted debe jugar otra pelota desde el lugar donde el último golpe fue jugado, con la penalidad de un golpe, es decir golpe y distancia.

Usted tiene 5 minutos para buscar la pelota. Si no la encuentra dentro de ese tiempo, está perdida.

Si, después de jugar un golpe, usted piensa que su pelota puede estar perdida fuera de un hazard de agua o fuera de límites, debería jugar una pelota provisional. Debe anunciar que es una pelota provisional y jugarla antes de encaminarse a buscar la pelota original.

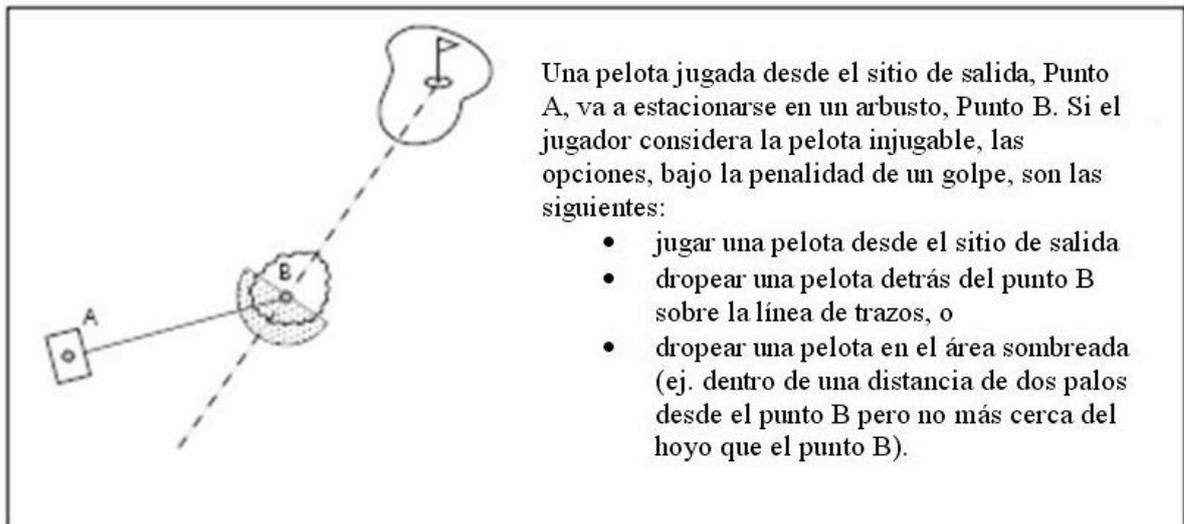
Si la pelota original está perdida (en otro lugar que en un hazard de agua) o fuera de límites, debe continuar con la pelota provisional, bajo la penalidad de un golpe. Si la pelota original es encontrada dentro de límites dentro de los 5 minutos, debe continuar el juego con la misma, y debe abandonar la pelota provisional.

Pelota Injugable (Regla 28)

Si su pelota está en un hazard de agua, y usted no quiere jugarla tal como se encuentra, debe proceder según la Regla de hazard de agua - no es de aplicación la Regla de pelota injugable. En cualquier otro lugar de la cancha, si cree que su pelota está injugable, usted puede, con la penalidad de un golpe:

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

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



Etiqueta

Sección I – Etiqueta; Comportamiento en la Cancha

Introducción

Esta sección establece las pautas sobre la manera en que el juego de golf debería jugarse. Si se siguen, todos los jugadores disfrutarán al máximo del juego. El principio fundamental es que en la cancha se debería mostrar en todo momento consideración hacia los demás.

El Espíritu del Juego

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

Seguridad

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie esté parado cerca o en posición de ser golpeado por el palo, la pelota, una piedra, guija, ramita o cosas similares, cuando ejecuten un golpe o swing de práctica.

Los jugadores no deberían ejecutar un golpe hasta tanto quienes los preceden estén fuera de su alcance.

Los jugadores siempre deberían alertar al personal de la cancha que se encuentre cerca o delante, cuando estén por ejecutar un golpe que pudiera ponerlos en peligro.

Si un jugador juega una pelota en dirección tal que podría existir el peligro de golpear a alguien, inmediatamente debería dar un grito de advertencia. La palabra usada tradicionalmente en estas situaciones es “fore”.

Consideración con Otros Jugadores

No Molestar ni Distraer

Los jugadores siempre deberían mostrar consideración hacia los otros jugadores que se encuentren en la cancha y no deberían molestar su juego ya sea moviéndose, hablando o haciendo ruidos innecesarios.

Los jugadores deberían asegurarse que los dispositivos electrónicos que llevan a la cancha no distraigan a otros jugadores.

En el sitio de salida, un jugador no debería colocar la pelota sobre el tee hasta tanto sea su turno de juego.

Los jugadores no deberían pararse cerca o directamente detrás de la pelota o directamente detrás del hoyo cuando otro jugador está por jugar.

En el Green

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

Los jugadores deberían permanecer en o cerca del green hasta tanto todos los jugadores del grupo hayan embocado.

Anotando Scores

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

Ritmo de Juego

Juegue a Buen Ritmo y No se Retrase

Los jugadores deberían jugar a buen ritmo. El Comité puede disponer una orientación sobre el ritmo de juego que deberían cumplir todos los jugadores.

Cada grupo es responsable de conservar la distancia con el grupo que lo precede. Si tiene un hoyo libre y está demorando al grupo que lo sigue, debería cederle el paso sin tener en cuenta la cantidad de jugadores que lo integren. Cuando un grupo no tiene hoyo libre, pero es manifiesto que el grupo que lo sigue puede jugar más rápido, deberían cederle el paso.

Esté Preparado para Jugar

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

Pelota Perdida

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

Los jugadores que buscan una pelota, no bien adviertan que la misma no ha de ser fácilmente encontrada, deberían hacer señas a los jugadores del grupo de atrás cediéndoles el paso. No deberían buscar durante cinco minutos antes de hacerlo. Una vez cedido el paso, no deberían continuar jugando hasta tanto el grupo que los haya pasado se encuentre fuera de su alcance.

Prioridad en la Cancha

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

Cuidado de la Cancha

Bunkers

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían nivelar y alisar cuidadosamente las irregularidades y pisadas hechas por ellos y cualesquier otras cercanas hechas por otros. Si hay un rastrillo dentro de una distancia cercana al bunker, debería usarse a éstos propósitos.

Reparación de Divots, Piques de Pelotas y Daños Causados por Zapatos

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

Prevención de Daños Innecesarios

Los jugadores deberían evitar dañar la cancha sacando divots al realizar swings de práctica o golpeando la cabeza de un palo contra el suelo, ya sea por enojo o por cualquier otra razón.

Al apoyar las bolsas o el asta-bandera, los jugadores deberían asegurarse de no ocasionar daños en la superficie del green.

Para evitar dañar el hoyo, ni los jugadores ni sus caddies deberían pararse demasiado cerca del mismo y deberían tener cuidado al manipular el asta-bandera o al sacar la pelota del hoyo. No debería utilizarse la cabeza de un palo para sacar una pelota del hoyo.

En el green, los jugadores no deberían apoyarse en un palo, particularmente al sacar la pelota del hoyo.

Antes de que los jugadores se retiren del green, el asta-bandera debería ser repuesta correctamente en el hoyo.

Se debería cumplir estrictamente lo que indiquen los avisos locales que regulan el desplazamiento de los carros de golf.

Conclusión; Penalidades por Infracción

Si los jugadores siguen las pautas indicadas en esta sección, harán que el juego sea más agradable para todos.

Si en detrimento de los demás, durante toda la vuelta o a lo largo de un determinado lapso, un jugador ignora sistemáticamente estas orientaciones, se recomienda que el Comité tome adecuadas medidas disciplinarias para con el jugador en falta. Estas medidas pueden, por ejemplo, incluir la prohibición de juego en la cancha durante un cierto tiempo o en determinado número de competencias. Estas medidas se consideran justificadas ya que se estaría protegiendo el interés de la mayoría de los golfistas, quienes desean jugar de acuerdo a estas pautas.

En caso de una seria infracción a la Etiqueta, el Comité puede descalificar a un jugador según la Regla 33-7.

Sección II – Definiciones

Las Definiciones estan listadas en orden alfabético y en las *Reglas* en si mismas, los términos definidos figuran en *letra cursiva*.

Agua Ocasional (Casual Water)

“*Agua ocasional*” es cualquier acumulación temporaria de agua en la *cancha* que no esté en un *hazard de agua* y que es visible antes o después que el jugador tome su *stance*. La nieve y el hielo natural, que no sean escarcha, son *agua ocasional* o *impedimentos sueltos* a opción del jugador. El hielo fabricado es una *obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua ocasional*.

Una pelota está en *agua ocasional* cuando descansa o cualquier parte de la misma toca el *agua ocasional*.

Animal de Madriguera (Burrowing Animal)

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

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

Árbitro (Referee)

“*Árbitro*”, es la persona designada por el *Comité* para decidir cuestiones de hecho y aplicar las *Reglas*. Debe actuar ante cualquier infracción a una *regla* que observe o que le sea reportada.

Un *árbitro* no debería atender el *asta-bandera*, pararse cerca del *hoyo* o marcar su posición, ni tampoco levantar la pelota o marcar su posición.

Excepción en match play: A menos que un *árbitro* sea asignado para acompañar a los jugadores a lo largo de un match, no tiene autoridad para intervenir en un match salvo en relación a las Reglas 1-3 (Convenir en dejar sin efectos las Reglas), 6-7 o 33-7.

Asta-Bandera (Flagstick)

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

A Través de la Cancha (Through the Green)

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

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

Bando (Side)

Un “*bando*” es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*. En match play, cada miembro del bando opuesto es un contrario. En juego por golpes los jugadores de todos los bandos son competidores y los miembros de diferentes bandos que juegan juntos son co-competidores.

Best-Ball

Ver “*Formas de Match Play*”.

Bunker

“*Bunker*” es un *hazard* que consiste en un área preparada de terreno, frecuentemente una depresión, de la cual se ha removido el césped o tierra y reemplazado por arena o algo similar.

El terreno cubierto de pasto en el borde o dentro de un *bunker*, incluyendo las paredes de paneles de pasto (ya sea que estén o no cubiertas de pasto o tierra), no forman parte del *bunker*. Una pared o borde del *bunker* no cubierto de pasto, es parte del *bunker*. El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba.

Una pelota está en un *bunker* cuando descansa en él o cualquier parte de la misma lo toca.

Caddie

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

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

Caddie Delantero (Forecaddie)

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

Cancha (Course)

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

Causa Ajena (Outside Agency)

En match play, “*causa ajena*” es todo lo que no forma parte del *bando* del jugador o su *contrario*, que no sea *caddie* de cualquiera de los *bandos*, no sea una pelota jugada por cualquier *bando* en el hoyo en juego o el *equipo* de cada *bando*.

En el juego por golpes, *causa ajena* es todo lo que no forma parte del *bando* del *competidor*, que no sea cualquier *caddie* del *bando*, cualquier pelota jugada por el *bando* en el hoyo en juego o cualquier equipo del *bando*.

Causa ajena incluye a un *árbitro*, un *marcador*, un *observador* y un *caddie-delantero*. Ni el viento ni el agua son *causa ajena*.

Comité (Committee)

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

Compañero (Partner)

“Compañero” es un jugador asociado con otro jugador en el mismo *bando*.

En el juego *threesome*, *foursome*, *best-ball* o *four-ball*, donde el contexto así lo admite, el término “jugador” incluye a su *compañero* o *compañeros*.

Co-competidor (Fellow Competitor)

Ver “Competidor”.

Competidor (Competitor)

“Competidor” es un jugador en una competencia por golpes. “Co-competidor” es aquel con quien el *competidor* juega. Ninguno es *compañero* del otro.

En las competencias *foursomes* y *four-ball* por golpes, donde el contexto así lo admite, el término “competidor” o “co-competidor” incluye a su *compañero*.

Condiciones Anormales del Terreno (Abnormal Ground Conditions)

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

Consejo (Advice)

“Consejo” es cualquier indicación o sugerencia que pudiera influir sobre un jugador para determinar su juego, la elección de un palo o la forma de ejecutar un *golpe*.

No constituye *consejo* la información sobre las *Reglas*, distancia o sobre cuestiones que son de dominio público, tales como la ubicación de *hazards* o del *asta-bandera* en el *green*.

Contrario (Opponent)

“Contrario” es un miembro de un *bando* contra quien el *bando* del jugador está compitiendo en match play.

Embocada (Holed)

Ver “Pelota Embocada”.

Equipo (Equipment)

“Equipo” es cualquier cosa usada, puesta, o llevada por el jugador o el *caddie* del jugador, excepto:

- cualquier pelota que el jugador haya jugado en el hoyo en juego, y
- cualquier objeto pequeño, tal como una moneda o un tee, cuando se lo usa para marcar la posición de una pelota o el límite de un área en la cual una pelota ha de dropearse.

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

Nota 2: *Equipo* incluye objetos colocados en la *cancha* para el cuidado de la misma, tales como rastrillos, mientras ellos son sostenidos o llevados

Nota 3: Cuando el *equipo* es compartido por dos o más jugadores, el *equipo* compartido se considera que es *equipo* de sólo uno de los jugadores que lo comparten.

Si un carro de golf compartido está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten (o el *compañero* o cualesquiera de sus *caddies*), el carro y todo lo que contiene se considera *equipo* de ese jugador. De otra forma, el carro y todo lo que hay en el mismo es considerado *equipo* del jugador que comparte el carro y cuya pelota (o la de su *compañero*) está involucrada.

Otro *equipo* compartido se considera *equipo* del jugador que lo usó, llevó, sostuvo o acarreó por última vez. Permanece como *equipo* de ese jugador hasta que sea usado, llevado, sostenido o acarreado por el otro jugador (o su *compañero* o cualesquiera de sus *caddies*).

Formas de Juego por Golpes (Forms of Stroke Play)

Individual: Competencia en la que cada *competidor* participa de forma individual.

Foursome: Competencia en la cual dos *competidores* juegan como *compañeros*, con una sola pelota.

Four-Ball: Competencia en la que dos *competidores* juegan como *compañeros*, cada uno jugando su propia pelota. El score más bajo de los *compañeros* es el score para el hoyo. Si un *compañero* deja un hoyo sin embocar, no hay penalidad.

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

Formas de Match Play (Forms of Match Play)

Single: Match en el cual un jugador juega en contra de otro.

Threesome: Match en el cual un jugador juega contra dos jugadores, y cada *bando* juega con una pelota.

Foursome: Match en el cual dos jugadores juegan contra otros dos y cada *bando* juega con una pelota.

Three-Ball: Match en el cual tres jugadores juegan entre si uno contra el otro y cada uno juega su propia pelota. Cada jugador está jugando dos matches distintos.

Best-Ball: Match en el cual un jugador juega contra la mejor pelota de dos o de tres jugadores.

Four-Ball: Match en el cual dos jugadores juegan su mejor pelota contra la mejor pelota de otros dos jugadores.

Four-Ball

Ver “*Formas de Juego por Golpes*” y “*Formas de Match Play*”.

Foursome

Ver “*Formas de Juego por Golpes*” y “*Formas de Match Play*”.

Fuera de Límites (Out of Bounds)

“*Fuera de límites*” es lo que está más allá de los límites de la *cancha* o cualquier parte de la *cancha* así marcada por el *Comité*.

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

Una pelota está *fuera de límites* cuando toda ella descansa *fuera de límites*. Un jugador puede pararse fuera de límites para jugar una pelota que descansa dentro de límites.

Los objetos que definen el *fuera de límites* tales como paredes, cercos, estacas y rejas, no son *obstrucciones* y se consideran que están fijos. Las estacas que identifican el *fuera de límites* no son *obstrucciones* y se consideran que están fijos.

Nota 1: Las estacas y líneas utilizadas para definir el *fuera de límites* deberían ser blancas.

Nota 2: El *Comité* puede redactar una Regla Local declarando que las estacas que identifican pero no definen un *fuera de límites*, son *obstrucciones*.

Golpe (Stroke)

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

Golpe de Penalidad (Penalty Stroke)

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

Green (Putting Green)

“*Green*” es todo el terreno del hoyo en juego preparado especialmente para jugar el putt u otro distinto definido como tal por el *Comité*. Una pelota está en el *green* cuando cualquier parte de ella lo toca.

Green Equivocado (Wrong Putting Green)

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

Hazards

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

Hazard de Agua (Water Hazard)

“*Hazard de agua*” es cualquier mar, lago, estanque, río, zanjón, zanja de drenaje de superficie o cualquier otro cauce de agua abierto (contenga o no agua) y cualquier otra cosa de naturaleza similar en la *cancha*. Todo terreno y agua dentro del margen de un *hazard de agua* es parte del mismo.

Cuando el margen del *hazard de agua* está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del mismo y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo. Cuando el *hazard de agua* está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el *hazard* y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un *hazard de agua* está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el *hazard de agua*. El margen del *hazard de agua* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una pelota está en un *hazard de agua* cuando descansa en el *hazard de agua* o cualquier parte de la misma lo toca.

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

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

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

Hazard de Agua Lateral (Lateral Water Hazard)

“*Hazard de agua lateral*” es un *hazard de agua* o aquella parte del mismo ubicada de tal manera que no es posible o que, a juicio del *Comité*, resulta impracticable dropear una pelota detrás de un *hazard de agua* de acuerdo con la Regla 26-1b. Todo terreno y agua dentro del margen de un *hazard de agua lateral* es parte del mismo.

Cuando el margen del *hazard de agua lateral* está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del mismo y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo. Cuando el *hazard de agua lateral* está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el *hazard* y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un *hazard de agua lateral* está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el *hazard de agua lateral*. El margen del *hazard de agua lateral* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo,.

Una pelota está en un *hazard de agua lateral* cuando descansa en el *hazard de agua lateral* o cualquier parte de la misma lo toca.

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

Nota 1: Aquella parte del *hazard de agua* que ha de jugarse como *hazard de agua lateral* debe estar específicamente marcada.

Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen o identificar un *hazard de agua lateral* deben ser rojas.

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

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

Honor (Honour)

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

Hoyo (Hole)

El "*hoyo*" tendrá 108 mm (4¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101.6 mm (4 pulgadas) de profundidad. Si se emplea un revestimiento, éste deberá colocarse a no menos de 25,4 mm.(1 pulgada) por debajo de la superficie del *green* salvo que las condiciones del terreno lo hagan impracticable; su diámetro externo no excederá los 108 mm. (4¼ pulgadas).

Impedimentos Suelos (Loose Impediments)

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

- piedras, hojas, ramitas, ramas y sus similares
- estiércol, y
- lombrices, insectos y sus similares y los desechos y montoncillos hechos por ellos, siempre que no estén:
 - fijos o en crecimiento,
 - firmemente enterrados, o
 - adheridos a la pelota.

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 *agua ocasional* o *impedimentos sueltos*, a opción del jugador.

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

Individual

Ver "*Formas de Juego por Golpes*".

Interposición Accidental (Rub of the Green)

Una "*interposición accidental*" ocurre cuando una pelota en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por cualquier *causa ajena* (ver Regla 19-1).

Línea de Juego (Line of Play)

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

Línea del Putt (Line of Putt)

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

Marcador (Marker)

“*Marcador*” es la persona designada por el *Comité* para anotar el score de un *competidor* en el juego por golpes. Puede ser un *co-competidor*. No es un *árbitro*.

Movida (Move or Moved)

Ver “*Pelota Movida*”.

Observador (Observer)

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

Obstrucciones (Obstructions)

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

- a. Objetos que definen el *fuera de límites*, tales como paredes, cercos, estacas y rejas;
- b. Cualquier parte de un objeto artificial inamovible que está *fuera de límites*; y
- c. Cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integrante de la *cancha*.

Una *obstrucción* es movable si se puede mover sin mediar un esfuerzo irrazonable, sin demorar indebidamente el juego y sin ocasionar daños. De no ser así, es una *obstrucción* inamovible.

Nota: El *Comité* puede dictar una Regla Local declarando que una *obstrucción* movable es una *obstrucción* inamovible.

Pelota Embocada (Holed)

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

Pelota en Juego (Ball in Play)

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

Una *pelota en juego* que ha sido marcada pero no levantada, permanece *en juego*. Una pelota que ha sido marcada, levantada y repuesta está nuevamente *en juego* haya sido o no retirado el marcador de pelota.

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

Excepción en match play: *Pelota en juego* incluye una pelota jugada desde fuera del *sitio de salida* al comenzar un jugador el juego de un hoyo, si es que su contrario no exige que el *golpe* sea cancelado según la Regla 11-4a.

Pelota Equivocada (Wrong Ball)

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

- la *pelota en juego* del jugador;
- una *pelota provisional* del jugador;
- una segunda pelota jugada por el jugador según la Regla 3-3 o la Regla 20-7c, en juego por golpes,

Pelota en juego incluye una *pelota sustituta* de la *pelota en juego*, esté o no la sustitución permitida. Una *pelota sustituta* se convierte en *pelota en juego* cuando ha sido dropeada o colocada (ver Regla 20-4).

Pelota Movida (Move or Moved)

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

Pelota Perdida (Lost Ball)

Una pelota se considera “*perdida*” si:

- a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después que el *bando* del jugador o sus *caddies* han comenzado su búsqueda; o
- b. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *pelota provisional* desde el lugar donde se presume que está la pelota original o desde un punto más cerca del *hoyo* que dicho lugar (ver Regla 27-2b), o
- c. El jugador ha puesto otra *pelota en juego* bajo penalidad de golpe y distancia de acuerdo a las Reglas 26-1a, 27-1 o 28a;
- d. El jugador ha puesto otra *pelota en juego* porque hay conocimiento o virtual certeza que la pelota, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (ver regla 18-1), está en una *obstrucción* (ver regla 24-3), en una *condición anormal del terreno* (ver regla 25-1c) o en un *hazard de agua* (ver regla 26-1b o c), o
- e. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *pelota sustituta*.

El tiempo empleado en jugar una *pelota equivocada* no cuenta en el lapso de cinco minutos permitidos para la búsqueda.

Pelota Provisional (Provisional Ball)

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

Pelota Sustituta (Substituted Ball)

Una *pelota sustituta* es una pelota puesta en juego en lugar de la pelota original, ya sea que ésta estuviese *en juego*, *perdida*, *fuera de límites* o levantada, ya sea que la sustitución estuviera o no permitida. Una *pelota sustituta* se convierte en *pelota en juego* cuando ha sido dropeada o colocada (ver Regla 20-4).

Perdida (Lost Ball)

Ver “*Pelota Perdida*”.

Preparando el Golpe (Addressing the Ball)

Un jugador ha “*preparado el golpe*” cuando ha apoyado el palo en el suelo inmediatamente delante o detrás de la pelota, haya o no tomado su *stance*.

Punto Más Cercano de Alivio (Nearest Point of Relief)

“Punto más cercano de alivio” es el punto de referencia para obtener alivio sin penalidad de la interferencia por una *obstrucción* inamovible (Regla 24-2), una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o un *green* equivocado (Regla 25-3).

Es el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota:

- (i) que no esté más cerca del *hoyo*; y
- (ii) donde, si la pelota estuviera así ubicada, no existiría interferencia por la condición de la cual se pretende obtener alivio para el *golpe* que el jugador hubiera ejecutado desde la posición original, si la condición no hubiese existido.

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

R&A

“R&A” significa R&A Rules Limited.

Regla o Reglas (Rule or Rules)

El término “Regla” incluye:

- a. Las Reglas de Golf y sus interpretaciones como están contenidas en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf”;
- b. Cualquier Condición de la Competencia establecidas por el *Comité* bajo la Regla 33-1y el Apéndice I ;
- c. Cualesquier Reglas Locales establecidas por el *Comité* bajo la Regla 33-8a y el Apéndice I, y
- d. Las especificaciones sobre:
 - (i) palos y pelotas en Apéndices II y III y sus interpretaciones como están contenidas en la “Guía a las Reglas sobre Palos y Pelotas”; y
 - (ii) dispositivos y otros equipamientos en Apéndice IV

Single

Ver “*Formas de Match Play*”

Sitio de Salida (Teeing Ground)

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

Stance

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

Terreno en Reparación (Ground Under Repair)

“*Terreno en reparación*” es cualquier parte de la *cancha* así marcada por disposición del *Comité* o declarada como tal por su representante autorizado. Todo terreno y cualquier césped, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* es parte del mismo. Incluye al material apilado para su remoción y los pozos hechos por el encargado de cancha, aunque no estén marcados como tal. El césped cortado y otros materiales abandonados en la *cancha* que no han de ser removidos, no son *terreno en reparación*, salvo que se los hubiera marcado así.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del *terreno en reparación* y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo. Cuando está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el *terreno en reparación* y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un *terreno en reparación* está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el *terreno en reparación*. El margen del *terreno en reparación* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

Una pelota está en *terreno en reparación* cuando descansa en él, o cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas utilizadas para definir el margen o identificar un *terreno en reparación* son obstrucciones.

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

Three-Ball

Ver “*Formas de Match Play*”.

Threesomes

Ver “*Formas de Match Play*”.

Vuelta Estipulada (Stipulated Round)

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

Sección III – Las Reglas del Juego

El Juego

Regla 1

El Juego

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

1-1. General

El Juego de Golf consiste en jugar una pelota con un palo desde el *sitio de salida* hasta embocarla en el *hoyo*, mediante un *golpe* o *golpes* sucesivos de acuerdo con las *Reglas*.

1-2. Ejerciendo Influencia sobre el Movimiento de la Pelota o Alterando Condiciones Físicas

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

Excepciones:

1. Una acción permitida o prohibida expresamente por otra *Regla* está sujeta a esa otra *Regla* y no a la Regla 1-2.
2. Una acción realizada con el solo propósito del cuidado de la cancha no es una infracción a la Regla 1-2.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-2:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

Nota 1: Se considera que un jugador ha cometido una seria infracción a la Regla 1-2 si el *Comité* entiende que la acción tomada en infracción a esta Regla le ha permitido a él o a otro jugador obtener una ventaja significativa, o ha puesto a otro jugador que no sea su *compañero*, en significativa desventaja.

Nota 2: En juego por golpes, excepto cuando hay una seria infracción, que resulta en descalificación, un jugador que infrinja la Regla 1-2 con relación al movimiento de su pelota debe jugarla desde donde fue detenida o, si la pelota fue desviada, desde donde fue a estacionarse. Si el movimiento de la pelota del jugador fue intencionalmente influido por un *co-competidor* u otra *causa ajena*, la Regla 1-4 es de aplicación para el jugador (ver Nota a la Regla 19-1).

1-3. Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-3:

Match play – Descalificación de ambos *bandos*;

Juego por golpes – Descalificación de los *competidores* involucrados.

(Convenir jugar fuera de turno en el juego por golpes – ver Regla 10-2c)

1-4. Aspectos No Previstos por las Reglas

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

Regla 2

Match Play

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

2-1. General

Un match consiste en un *bando* que juega contra otro, durante una *vuelta estipulada*, salvo que el *Comité* disponga lo contrario.

En match play el partido se juega por hoyos.

Salvo que las *Reglas* lo dispongan de otra manera, un hoyo es ganado por el *bando* que *emboca* su pelota en el menor número de *golpes*. En un match con handicap, el menor score neto gana el hoyo.

El estado del partido se expresa con los términos: tantos “hoyos arriba” o “iguales”, y tantos hoyos “por jugar”.

Un *bando* está “dormie” cuando está tantos hoyos arriba como los que faltan por jugar.

2-2. Hoyo Empatado

Un hoyo está empatado si cada *bando emboca* en el mismo número de *golpes*.

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

2-3. Ganador del Match

Un match es ganado cuando un *bando* lleva un número de hoyos de ventaja mayor a los que restan por jugar.

De existir un empate, el *Comité* puede extender la *vuelta estipulada* por tantos hoyos como sea necesario para que un match tenga un ganador.

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

Un jugador puede conceder un match en cualquier momento antes de comenzar o concluir dicho match.

Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes de comenzar o concluir dicho hoyo.

Un jugador puede conceder al *contrario* el próximo *golpe* en cualquier momento, siempre que la pelota del contrario se encuentre estacionada. Se considera que el *contrario* ha *embocado* con su próximo *golpe* y la pelota puede ser quitada por cualquiera de los *bandos*.

Una concesión no puede ser rechazada o revocada.

(Pelota sobre el borde del hoyo – ver Regla 16-2)

2-5. Dudas con Respecto al Procedimiento; Controversias y Reclamos

En match play, si surge una duda o controversia entre los jugadores, un jugador puede plantear un reclamo. Si un representante debidamente autorizado del *Comité* no se hiciera presente dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el match sin demora. El *Comité* puede considerar un reclamo solamente si se ha hecho de manera oportuna y si el jugador que lo realiza ha informado al mismo tiempo a su *contrario* (i) que está planteando un reclamo o que quiere un fallo y (ii) los hechos sobre los cuales se basa el reclamo o el fallo.

Se considera que un reclamo ha sido hecho de manera oportuna si, una vez descubiertas las circunstancias que dan lugar al reclamo, el jugador hace el mismo, (i) antes que cualquier jugador en el match juegue desde el próximo *sitio de salida*, o (ii) en caso del último hoyo del match, antes que todos los jugadores en el match abandonen el *green*, o (iii) cuando las circunstancias que dan lugar al reclamo son descubiertas después que todos los jugadores se retiraron del *green* del hoyo final, antes que el resultado del match haya sido oficialmente anunciado.

Un reclamo relacionado a un hoyo anterior en el match, solo puede ser considerado por el *Comité* si está basado en hechos previamente desconocidos por el jugador que realiza el reclamo y si ha recibido información equivocada (Regla 6-2a ó 9) por el *contrario*. Ese reclamo debe ser hecho de manera oportuna.

Una vez que el resultado del match ha sido oficialmente anunciado, un reclamo no puede ser considerado por el *Comité*, salvo que el mismo se base en (i) hechos previamente desconocidos por el jugador que plantea el reclamo al momento que el resultado fue oficialmente anunciado, (ii) el jugador que hace el reclamo recibió información equivocada del *contrario* y (iii) el *contrario* sabía que estaba dando información equivocada. No hay límite de tiempo para considerar ese reclamo.

Nota 1: Un jugador puede ignorar una infracción a las *Reglas* cometida por su *contrario* siempre y cuando no haya acuerdo entre los *bandos* para dejar sin efecto una *Regla* (Regla 1-3).

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

2-6. Penalidad General

En match play la penalidad por infracción a una *Regla* es la pérdida del hoyo excepto que esté dispuesto de otra forma.

Regla 3

Juego por Golpes

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

3-1. General; Ganador

Una competencia juego por golpes consiste en que los *competidores* completen cada hoyo de una vuelta o *vueltas estipuladas* y que en cada vuelta entregue una tarjeta de score donde esté anotando el score gross de cada hoyo. Cada *competidor* está jugando contra todos los demás *competidores* de la competencia.

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

En una competencia con handicap, el *competidor* con el score neto más bajo para la vuelta o *vueltas estipuladas* es el ganador.

3-2. Dejar un Hoyo sin Embocar

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

3-3. Duda con Respecto al Procedimiento

a. Procedimiento para el Competidor

Solo en juego por golpes, si un *competidor* tiene dudas acerca de sus derechos o sobre el procedimiento correcto durante el juego de un hoyo, puede, sin penalidad, completar el hoyo con dos pelotas. Para proceder de acuerdo a esta Regla, debe decidir jugar dos pelotas luego que la situación dudosa ha surgido y antes de tomar una acción posterior (por ejemplo, ejecutar un *golpe* a la pelota original)

El *competidor* debería anunciar a su *marcador* o a un *co-competidor*

- que tiene la intención de jugar dos pelotas; y
- cuál pelota quiere que se compute si las *Reglas* permiten el procedimiento usado para esa pelota.

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

Si el *competidor* ha tomado una acción posterior antes de decidir jugar dos pelotas, no procedió de acuerdo a la Regla 3-3 y el score con la pelota original cuenta. El *competidor* no incurre en penalidad por jugar la segunda pelota

b. Determinación del Comité del Score para el Hoyo

Cuando el *competidor* ha procedido de acuerdo a ésta Regla, el *Comité* determinará el score de acuerdo a lo siguiente:

- (i) Si, antes de tomar una acción posterior, el *competidor* anunció que pelota quiere que cuente para el score, y siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para la pelota elegida, el score con esa pelota es válido. Si las *Reglas* no permiten el procedimiento usado para la pelota elegida, se computará el score con la otra pelota si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado con la misma.
- (ii) Si, antes de tomar una acción posterior, el *competidor* ha omitido anunciar cual pelota quiere que se compute, el score con la pelota original es el válido, siempre que las *Reglas* permitan el procedimiento usado para esa pelota. De lo contrario, el score con la otra pelota será el válido si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado con la misma.
- (iii) Si las *Reglas* no permiten los procedimientos utilizados para ambas pelotas, es válido el score con la pelota original, salvo que el *competidor* hubiera cometido una seria infracción por jugar esa pelota desde lugar equivocado. Si el *competidor* comete una seria infracción en el juego de una pelota, el score con la otra es válido más allá del hecho que las *Reglas* no permitan el procedimiento usado para esa pelota. Si el *competidor* comete una seria infracción con ambas pelotas, **es descalificado**.

Nota 1: “*Reglas* permiten el procedimiento usado para una pelota” significa que, luego que la Regla 3-3 es invocada, tanto (a) la pelota original es jugada desde donde fue a estacionarse y el juego está permitido desde ese lugar, o (b) las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para la pelota y ésta es puesta en juego de manera apropiada y en el lugar correcto como lo establecen las *Reglas*.

Nota 2: Si el score con la pelota original es el que cuenta, pero la original no es una de las pelotas jugadas, la primer pelota puesta en juego se considera pelota original.

Nota 3: Luego que esta Regla ha sido invocada, los *golpes* ejecutados con la pelota que no contará para el score, y cualquier *golpe de penalidad* en que se incurra solo por jugar esa pelota, no serán considerados. Una segunda pelota jugada de acuerdo a la Regla 3-3 no es una *pelota provisional* según la Regla 27-2

(Pelota jugada desde lugar equivocado – ver Regla 20 7c)

3-4. Negativa a Cumplir con una Regla

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

3-5. Penalidad General

En el juego por golpes, la penalidad por una infracción a una *Regla* es de dos golpes, salvo que esté dispuesto de otra forma.

Palos y Pelotas

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

Regla 4 Los Palos

Para especificaciones e interpretaciones detalladas sobre la conformidad de los palos según la Regla 4 y el proceso de consulta y presentación referida a palos, ver Apéndice II.

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

4-1. Forma y Hechura de los Palos

a. General

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

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

b. Desgaste y Modificación

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

4-2. Características de Juego Modificadas y Material Extraño

a. Características de Juego Modificadas

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

b. Material Extraño

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

***PENALIDAD POR LLEVAR, PERO SIN EJECUTAR UN GOLPE CON, UN PALO O PALOS EN QUEBRANTAMIENTO A LAS REGLAS 4-1 ó 4-2:**

Match Play: Al concluir el juego del hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; máxima deducción por vuelta - Dos hoyos

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta - Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos donde ocurrió la infracción).

Match play o juego por golpes: Si la infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del próximo hoyo y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencia Contra Bogey y Contra Par -Ver Nota 1 a la Regla 32-1a

Competencia Stableford - ver Nota 1 a la Regla 32-1b

*Cualquier palo o palos llevados quebrantando las Reglas 4-1 ó 4-2 deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su *contrario* en match play, o a su *marcador* o *co-competidor* en juego por golpes, inmediatamente después que la infracción es descubierta. Si el jugador omite hacerlo, está descalificado.

PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO EN INFRACCIÓN A LAS REGLAS 4-1 ó 4-2:

Descalificación.

4-3. Palos Dañados: Reparación y Reemplazo

a. Daño en el Transcurso Normal del Juego

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

- (i) usar el palo en su estado dañado en lo que resta de la *vuelta estipulada*; o
- (ii) sin demorar indebidamente el juego, repararlo o hacerlo reparar; o
- (iii) como opción adicional disponible únicamente si el palo está inservible para el juego, reemplazar el palo dañado con cualquier otro palo. El reemplazo del palo no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y no debe hacerse pidiendo prestado cualquier palo elegido para el juego por otra persona que está jugando la cancha o ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.

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

Nota: Un palo está inservible para el juego si está sustancialmente dañado, p. ej., si la vara está abollada, significativamente doblada o se rompe en varios pedazos; la cabeza se

suelta, se separa o se deforma significativamente; o se suelta el grip. Un palo no está inservible para el juego solamente por el hecho que el asiento o ángulo de levante ha sido modificado o la cabeza está rayada.

b. Daño que No Sea en el Transcurso Normal del Juego

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

PENALIDAD POR INFRACCIÓN A LA REGLA 4-3b:

Descalificación

c. Daño con Anterioridad a una Vuelta

Un jugador puede utilizar un palo dañado con anterioridad a una vuelta, siempre que el palo, en su estado dañado, se ajuste a las *Reglas*.

El daño a un palo ocurrido con anterioridad a una vuelta puede ser reparado durante esa vuelta, siempre que sus características no sean modificadas y el juego no sea indebidamente demorado.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN A LA REGLA 4-3c:

Ver Penalidad Establecida para la Regla 4-1 o 4-2

(Demora indebida – ver Regla 6-7)

4-4. Máximo de Catorce Palos

a. Elección y Agregado de Palos

El jugador no debe iniciar una *vuelta estipulada* con más de catorce palos. Queda limitado a los palos así elegidos para esa vuelta, salvo que si comenzó con menos de catorce palos puede agregar cualquier palo siempre que su número total no exceda de catorce.

El agregado de un palo o palos no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y el jugador no debe agregar o pedir prestado ningún palo elegido por otra persona que está jugando la cancha o por ensamblar componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.

b. Los Compañeros Pueden Compartir Palos

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-4a ó b, SIN PERJUICIO DE NÚMERO DE PALOS LLEVADOS EN EXCESO:

Match Play: Al concluir el juego del hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; máxima deducción por vuelta - Dos hoyos

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta - Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos donde ocurrió la infracción).

Match play o juego por golpes: Si la infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del hoyo recién terminado, y la penalidad por quebrantar la Regla 4-4a o b no se aplica al próximo hoyo.

Competencia Contra Bogey y Contra Par -Ver Nota 1 a la Regla 32-1a

Competencia Stableford - ver Nota 1 a la Regla 32-1b

c. Palo en Exceso Declarado Fuera de Juego

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-4c:
Descalificación.

Regla 5

La Pelota

Para especificaciones e interpretaciones detalladas sobre la conformidad de las pelotas según la Regla 5 y el proceso de consulta y presentación referida a pelotas, ver Apéndice III.

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

5-1. General

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

Nota: El *Comité* podrá disponer en las condiciones de una competencia (Regla 33-1), que la pelota que el jugador juegue debe figurar en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas vigente que emite *R&A*.

5-2. Material Extraño

La pelota que utiliza el jugador no debe tener material extraño aplicado a la misma con el propósito de modificar sus características de juego.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-1 ó 5-2:
Descalificación.

5-3. Pelota Inservible para el Juego

Una pelota está inservible para el juego si está visiblemente cortada, rajada o deformada. Una pelota no está inservible para el juego solamente por tener adherido barro u otros materiales, estar su superficie raspada o raída o su pintura dañada o descolorida.

Si un jugador tiene motivos para creer que su pelota se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, puede levantar la pelota sin penalidad para determinar si está inservible.

Antes de levantar la pelota el jugador debe anunciar su intención a su *contrario* en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en el juego por golpes y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota y examinarla siempre que le otorgue a su *contrario*, *marcador* o *co-competidor* la oportunidad de examinarla y observar el procedimiento de levantar y reponer la pelota. La pelota no debe ser limpiada cuando se la levanta según la Regla 5-3.

Si el jugador omite cumplir con la totalidad o parte de este procedimiento o si levanta la pelota sin que exista razón para creer que se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, **incurre en la penalidad de un golpe**.

Si se determina que la pelota se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, el jugador la puede *sustituir* por otra pelota, colocándola en el sitio donde descansaba la pelota original. En caso contrario la pelota original debe ser repuesta. Si un jugador *sustituye* una pelota cuando no le está permitido y ejecuta un golpe con la pelota incorrectamente *sustituída*, **incurre en la penalidad general por infracción a la Regla 5-3**, pero no existe penalidad adicional según esta Regla o la Regla 15-2.

Si una pelota se rompe en pedazos como resultado de un *golpe*, el *golpe* es anulado y el jugador debe jugar una pelota, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio desde donde fue jugada la pelota original (ver Regla 20-5).

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-3:**
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

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

Nota 2: Si el asiento original de una pelota que debe ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

(Limpiando pelota levantada del green o según cualquier otra Regla – ver Regla 21)

Responsabilidades del Jugador

Regla 6

El Jugador

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

6-1. Reglas

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

6-2. Handicap

a. Match Play

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

b. Juego por Golpes

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

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

6-3. Hora de Salida y Grupos

a. Hora de Salida

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-3a:

Si el jugador se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no haber iniciado el juego a esa hora es pérdida del primer hoyo en match play o dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes. De no ser así, la penalidad por quebrantar esta Regla es descalificación.

Competencias Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 2 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – Ver Nota 2 a la Regla 32-1b.

Excepción: Cuando el *Comité* determine que circunstancias excepcionales han impedido al jugador cumplir con el horario de salida, no hay penalidad.

b. Grupos

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-3b: Descalificación

(Best-ball y four-ball – ver Reglas 30-3a y 31-2)

6-4. Caddie

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

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-4:**

Match play – Al concluir el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales ocurrió cualquier infracción).

Match play o juego por golpes – Si una infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del siguiente hoyo y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – Ver Nota 1 a la Regla 32-1b.

*Un jugador con más de un *caddie* en infracción a esta Regla debe, tan pronto como descubra la infracción, asegurarse de que no contará con más de un *caddie* en cada momento del resto de la *vuelta estipulada*. Si así no lo hiciera el jugador está descalificado.

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

6-5. Pelota

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

6-6. Anotando Scores en el Juego por Golpes

a. Anotando Scores

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

b. Firmando y Entregando la Tarjeta de Score

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-6b:

Descalificación.

c. Modificación de la Tarjeta de Score

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

d. Score Equivocado para el Hoyo

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

Excepción: Si un *competidor* entrega un score para cualquier hoyo más bajo que el realmente empleado, por no incluir uno o más *golpes de penalidad* que, antes de entregar la tarjeta de score, no sabía en que había incurrido, no es descalificado. En tales circunstancias, **el *competidor* incurre en la penalidad prescrita por la Regla aplicable y una penalidad adicional de dos golpes en cada hoyo en el que el *competidor* quebrantó la Regla 6-6d.** Esta Excepción no se aplica cuando la penalidad aplicable es descalificación de la competencia.

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

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

6-7. Demora Indebida; Juego Lento

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-7:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Competencias Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 2 a la Regla 32-1a.

Competencia Stableford – Ver Nota 2 a la Regla 32-1b.

Por reincidencia – Descalificación.

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

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

En match play, el *Comité* puede, en una condición tal, modificar la penalidad por quebrantar esta Regla como sigue:

Primera infracción – Pérdida del hoyo;
Segunda infracción – Pérdida del hoyo;
Por reincidencia – Descalificación.

En juego por golpes, el *Comité* puede, en una condición tal, modificar la penalidad por quebrantar esta Regla como sigue:

Primera infracción – Un golpe;
Segunda infracción – Dos golpes.
Por reincidencia – Descalificación.

6-8. Interrupción del Juego; Reanudación del Juego

a. Cuándo se Permite

El jugador no debe interrumpir el juego salvo que:

- (i) el *Comité* haya suspendido el juego;
- (ii) considera que existe peligro debido a rayos;
- (iii) esté esperando una decisión del *Comité* sobre un aspecto dudoso o controvertido (ver Reglas 2-5 y 34-3); o
- (iv) exista otro motivo justificado como una indisposición repentina.

El mal tiempo de por sí no constituye un motivo justificado para interrumpir el juego.

Si el jugador interrumpe el juego sin permiso específico del *Comité* debe informar al *Comité* lo antes posible. Si así procede y el *Comité* encuentra su motivo justificado, no hay penalidad. De lo contrario, **el jugador está descalificado**.

Excepción en match play: Los jugadores que interrumpen un match de mutuo acuerdo no están sujetos a descalificación salvo que tal interrupción demore la competencia.

Nota: El abandonar la *cancha* no constituye de por sí interrupción del juego.

b. Procedimiento Cuando el Juego es Suspendido por el Comité

Cuando el juego es suspendido por el *Comité*, si los jugadores en un match o grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* ordene su reanudación. Si ya han comenzado el juego de un hoyo, pueden discontinuar el juego inmediatamente o continuar siempre que no incurran en demora. Si los jugadores optan por continuar, les está permitido discontinuar el juego antes de completar el hoyo. En cualquier caso, el juego debe ser interrumpido luego de completado el hoyo.

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-8b:

Descalificación.

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

c. Levantando la Pelota Cuando se Interrumpe el Juego

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

Si el jugador levanta la pelota sin una causa valedera, omite marcar la posición de la pelota antes de levantarla u omite comunicar que la pelota fue levantada, **incurre en la penalidad de un golpe**.

d. Procedimiento Cuando el Juego es Reanudado

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

- (i) si el jugador ha levantado la pelota, siempre que tuviera derecho a hacerlo según la Regla 6-8c, debe colocar la pelota original o una *pelota sustituta* en el sitio donde fue levantada la pelota original. Si no es así, la pelota original debe ser repuesta;
- (ii) si el jugador no ha levantado su pelota, teniendo derecho a hacerlo según la Regla 6-8c, podrá levantar, limpiar y reponer su pelota o sustituir la pelota y colocarla en el sitio donde la pelota original fue levantada. Antes de levantar la pelota, debe marcar su posición; o
- (iii) si la pelota o el marcador de pelota es movido (incluso por el viento o el agua) mientras el juego está interrumpido, una pelota o marcador de pelota debe ser colocado en el sitio del cual la pelota original o el marcador de pelota fue movido.

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

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-8d:**

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

7-1. Antes o Entre Vueltas**a. Match Play**

En cualquier día de una competencia match play, un jugador puede practicar la *cancha* de la competencia antes de una vuelta.

b. Juego por Golpes

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

Cuando dos o más vueltas de una competencia por golpes han de jugarse en días consecutivos, un *competidor* no debe practicar entre esas vueltas en ninguna *cancha* de la competencia que quede por jugar ni probar la superficie de cualquier *green* de tal *cancha* haciendo rodar una pelota o raspando o frotando la superficie.

Excepción: Está permitida la práctica de putting o chipping en o cerca del primer *sitio de salida* o en cualquier zona de práctica antes de comenzar una vuelta o desempate.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 7-1b:
Descalificación.

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

7-2. Durante una Vuelta

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* de práctica durante el juego de un hoyo.

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

- a. el *green* del último hoyo jugado,
- b. cualquier *green* de práctica, o
- c. el *sitio de salida* del próximo hoyo a jugarse en la vuelta,

siempre que tal *golpe* de práctica no se ejecute desde un *hazard* y no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

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

Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité*, un jugador puede, antes de su reanudación, practicar (a) según lo dispuesto en esta Regla, (b) en cualquier otra parte que no sea la *cancha* de la competencia, y (c) en cualquier otra forma que el *Comité* lo permita.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 7-2:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

Nota 1: Un swing de práctica no constituye un *golpe* de práctica y puede ser ejecutado en cualquier parte, siempre que el jugador no quebrante las *Reglas*.

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

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

Regla 8

Consejo; Indicando la Línea de Juego

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

8-1. Consejo

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

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

8-2. Indicando la Línea de Juego

a. Fuera del Green

Excepto en el *green*, un jugador puede tener la *línea de juego* indicada por cualquier persona, pero nadie puede ser ubicado por el jugador en o cerca de la línea o en una prolongación de ésta más allá del *hoyo*, mientras el *golpe* es ejecutado. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento con la intención de indicar la *línea de juego*, debe ser quitada antes de que se ejecute el *golpe*.

Excepción: *Asta-bandera* atendida o tenida en alto – ver Regla 17-1.

b. En el Green

Cuando la pelota del jugador descansa en el *green*, la *línea de putt* puede ser indicada antes pero no durante el *golpe*, por el jugador, su *compañero* o cualesquiera de sus *caddies*; al hacerlo no debe tocarse el *green*. Una marca no debe ser colocada en ningún lugar con el propósito de indicar la *línea de putt*.

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Nota: En las condiciones de una competencia por equipos (Regla 33-1), el *Comité* puede permitir que cada equipo designe a una persona que puede dar *consejo* (incluso indicar la línea del putt) a los integrantes de ese equipo. El *Comité* puede establecer condiciones relacionadas con la designación y conducta permitida a tal persona quien, antes de dar *consejo*, debe identificarse ante el *Comité*.

Regla 9

Información sobre los Golpes Empleados

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

9-1. General

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

9-2. Match Play

a. Información sobre los Golpes Empleados

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

b. Información Equivocada

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

Se considera que un jugador ha dado información equivocada si:

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

- (ii) da información incorrecta, durante el juego de un hoyo, respecto del número de *golpes* que lleva y no corrige el error antes que su *contrario* ejecute su próximo *golpe*; o
- (iii) da información incorrecta respecto del número de *golpes* empleados en el hoyo recién completado y ello afecta la interpretación del *contrario* acerca del resultado del mismo, a menos que corrija el error antes que cualquier jugador ejecute un *golpe* desde el próximo *sitio de salida* o, en el caso del último hoyo del match, antes que todos los jugadores se retiren del *green*.

Un jugador ha dado información equivocada aunque esto se deba a no incluir una penalidad que él desconocía haber cometido. Es responsabilidad del jugador conocer las *Reglas*.

9-3. Juego por Golpes

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

Orden de Juego

Regla 10

Orden de Juego

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

10-1. Match Play

a. Cuando se Inicia el Juego de un Hoyo

El *bando* que tiene el *honor* en el primer *sitio de salida* está determinado por el orden del draw. A falta de éste, el *honor* debería ser decidido por sorteo.

El *bando* que gana un hoyo tiene el *honor* en el próximo *sitio de salida*. Si un hoyo ha sido empatado, retiene el *honor* el *bando* que lo tuvo en el *sitio de salida* anterior.

b. Durante el Juego de un Hoyo

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

Excepción: Regla 30-3b (*best-ball* y *four-ball* match play).

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

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

c. Jugando Fuera de Turno

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

10-2. Juego por Golpes

a. Cuando se Inicia el Juego de un Hoyo

El *competidor* que tiene el *honor* en el primer *sitio de salida* está determinado por el orden de la planilla. A falta de ésta, el *honor* debería ser decidido por sorteo.

El *competidor* con el menor score en un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *sitio de salida*. El *competidor* con el segundo menor score es el próximo en jugar y así sucesivamente. Si dos o más *competidores* tienen el mismo score en un hoyo, jugarán desde el próximo *sitio de salida* en el mismo orden en que lo hicieron en el *sitio de salida* anterior.

Excepción: Regla 32-1 (competencias contra bogey, contra par y Stableford con handicap)

b. Durante el Juego de un Hoyo

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

Excepciones: Reglas 22 (pelota que ayuda o interfiere el juego) y 31-4 (*four-ball* juego por golpes).

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

c. Jugando Fuera de Turno

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

(Ejecutando un golpe mientras otra pelota está en movimiento después de un golpe desde el green – ver Regla 16-1f)

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

10-3. Pelota Provisional u Otra Pelota desde el Sitio de Salida

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

Sitio de Salida

Regla 11 Sitio de Salida

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

11-1. Acomodando

Cuando un jugador está poniendo una pelota en juego desde el *sitio de salida*, ésta debe ser jugada dentro de la superficie del mismo sobre el suelo o sobre un tee reglamentario (ver Apéndice IV) colocado en o sobre dicha superficie.

Para el objetivo de esta Regla, la superficie incluye una irregularidad de la misma (ya sea hecha o no por el jugador) y arena u otra sustancia natural (colocada o no por el jugador).

Si un jugador ejecuta un *golpe* a una pelota que está sobre un tee no reglamentario o que está acomodada de una manera no permitida por esta Regla, **está descalificado**.

Un jugador puede pararse fuera del *sitio de salida* para jugar una pelota que está dentro del mismo.

11-2. Marcas del Sitio de Salida

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

11-3. Pelota que Cae del Tee

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

11-4. Jugando desde Fuera del Sitio de Salida

a. Match Play

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

b. Juego por Golpes

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

Si el *competidor* ejecuta un *golpe* desde el próximo *sitio de salida* sin antes haber corregido su error, o tratándose del último hoyo de la vuelta, se retira del *green* sin previamente declarar su intención de corregir su error, **está descalificado**.

El *golpe* ejecutado por un *competidor* desde fuera del *sitio de salida* y los *golpes* subsiguientes en ese hoyo, antes de corregir el error, no cuentan en su score.

11-5. Jugando desde Sitio de Salida Equivocado

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

Jugando la Pelota

Regla 12

Buscando e Identificando la Pelota

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

12-1. Viendo la Pelota; Buscando la Pelota

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

Al buscar su pelota en cualquier parte de la *cancha*, el jugador puede tocar o torcer pasto largo, juncos, arbustos, retamas, matorrales o sus similares, pero únicamente lo necesario para encontrarla o identificarla, siempre que no mejore el asiento de la pelota, el espacio en que ha de intentar su *stance* o swing o su *línea de juego*; si la pelota es *movida*, se aplica la Regla 18-2 salvo lo dispuesto en las cláusulas (a) – (d) de esta Regla.

Además de otros procedimientos que las *Reglas* autorizan, el jugador puede también buscar e identificar una pelota bajo la Regla 12-1 como sigue:

a. Buscando o Identificando la Pelota Cubierta por Arena

Si se cree que la pelota del jugador que descansa en algún lugar de la *cancha* está cubierta por arena, de tal forma que no puede encontrarla o identificarla, él puede, sin penalidad, tocar o mover la arena con el propósito de encontrar o identificar la pelota. Si la pelota es encontrada e identificada como suya, el jugador debe recrear el asiento lo más similarmente posible reponiendo la arena. Si la pelota es *movida* al tocar o mover la arena durante la búsqueda o identificación o mientras se recrea el asiento, no hay penalidad, la pelota debe ser repuesta y el asiento recreado.

Al recrear un asiento bajo esta Regla, se le permite al jugador dejar visible una pequeña parte de la pelota.

b. Buscando o Identificando la Pelota Cubierta por Impedimentos Suelos en un Hazard.

En un *hazard*, si se cree que la pelota del jugador está cubierta por *impedimentos suelos* de tal forma que no puede encontrarla o identificarla, él puede, sin penalidad tocar o mover *impedimentos suelos* con el propósito de encontrar o identificar la pelota. Si la pelota es encontrada o identificada como suya, el jugador debe reponer los *impedimentos suelos*. Si la pelota es *movida* al tocar o mover *impedimentos suelos* durante la búsqueda o identificación se aplica la Regla 18-2; si la pelota es *movida* durante la reposición de los *impedimentos suelos* no hay penalidad y debe ser repuesta.

Si la pelota estaba completamente cubierta por *impedimentos suelos*, el jugador debe recubrirla pero se le permite dejar visible una pequeña parte de la misma.

c. Buscando la Pelota en el Agua en un Hazard de Agua.

Si se cree que una pelota se encuentra en el agua en un *hazard de agua*, el jugador puede, sin penalidad, sondear con un palo o de cualquier otra forma. Si la pelota que está en el agua es *movida* accidentalmente durante el sondeo no hay penalidad; la pelota debe ser repuesta, a menos que el jugador opte por proceder según la Regla 26-1. Si la pelota *movida* no se encontraba en el agua o fue *movida* accidentalmente por el jugador de otra manera que no fuere al sondear, la Regla 18-2 es de aplicación.

d. Buscando la Pelota Dentro de una Obstrucción o Condición Anormal del Terreno

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-1:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes

(Mejorando el asiento, el espacio en que ha de intentarse el stance o el swing, o la línea de juego –ver Regla 13-2)

12-2. Levantando la Pelota para Identificarla

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

Si un jugador cree que una pelota estacionada podría ser la suya, pero no puede identificarla, puede levantarla para su identificación, sin penalidad. El derecho a levantar una pelota para identificarla se agrega a las acciones permitidas según la Regla 12-1.

Antes de levantar la pelota, el jugador debe anunciar su intención a su *contrario* en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en el juego por golpes y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota para identificarla siempre que le otorgue a su *contrario*, *marcador* o *co-competidor* la oportunidad de observar el proceso de levantar y

reponer la pelota. La pelota no debe ser limpiada más allá de lo necesario para su identificación cuando se la levanta según la Regla 12-2.

Si la pelota es del jugador y éste omite cumplir con la totalidad o parte de este procedimiento, o si levanta su pelota para identificarla sin tener un buen motivo para hacerlo, **incurre en la penalidad de un golpe**. Si la pelota levantada es del jugador, debe reponerla. Si omite hacerlo, **incurre en la penalidad general por quebrantar la Regla 12-2**, pero no existe penalidad adicional según esta Regla.

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

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-2:**
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

Regla 13

Pelota Jugada tal como se Encuentra

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

13-1. General

La pelota debe ser jugada tal como se encuentra, salvo que las *Reglas* lo dispongan de otro modo.

(Pelota estacionada movida – ver Regla 18)

13-2. Mejorando el Asiento, el Espacio en que ha de Intentarse el Stance o el Swing, o la Línea de Juego

Un jugador no debe mejorar ni permitir que sea mejorada:

- la posición o asiento de su pelota,
- el espacio en que ha de intentar su *stance* o *swing*,
- su *línea de juego* o una razonable prolongación de dicha línea más allá del *hoyo*, o
- el área en que ha de dropear o colocar una pelota,

mediante cualquiera de las siguientes acciones:

- presionando el suelo con un palo,
- moviendo, torciendo o rompiendo cualquier cosa en crecimiento o fija (incluyendo *obstrucciones* inamovibles y objetos que definen el *fuera de límites*),
- creando o eliminando irregularidades en la superficie,
- quitando o aplastando arena, tierra suelta, divots repuestos o panes de césped colocados en posición, o
- quitando rocío, escarcha o agua.

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

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

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

13-3. Construyendo un Stance

Un jugador tiene derecho a colocar firmemente los pies cuando toma su *stance*, pero no debe construirse un *stance*.

13-4. Pelota en Hazard; Acciones Prohibidas

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

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

Excepciones:

1. Siempre que nada se haga que constituya probar la condición del *hazard* o mejorar el asiento de la pelota, no hay penalidad si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier *hazard* o el agua en un *hazard de agua*, como resultado de una caída o para impedirlo, al quitar una *obstrucción*, al medir o al marcar la posición de una pelota, al recuperarla, levantarla, colocarla o reponerla bajo cualquier *Regla* o (b) coloca sus palos en un *hazard*.
2. En cualquier momento, el jugador puede alisar la arena o la tierra en un *hazard* siempre que haga esto con el único propósito de cuidar la *cancha* y sin hacer nada que quebrante la Regla 13-2 con respecto a su siguiente *golpe*. Si una pelota jugada desde un *hazard* está fuera del mismo después del *golpe*, el jugador puede alisar arena o tierra del *hazard* sin restricción.
3. Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un *hazard* y la pelota se estaciona en otro *hazard*, la Regla 13-4a no se aplica a cualquier acción posterior realizada en el *hazard* desde donde se efectuó el *golpe*.

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

(Buscando la pelota – ver Regla 12-1)

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

Regla 14 Golpeando la Pelota

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

14-1. General.

a. Golpeando Netamente la Pelota

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

b. Anclando el Palo

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

Nota 1: El palo es anclado “directamente” cuando el jugador en forma intencional tiene el palo o una mano que toma el palo en contacto con cualquier parte de su cuerpo, salvo que el jugador puede sostener el palo o la mano que está tomando el palo contra una mano o un antebrazo.

Nota 2: Un “punto de anclaje” existe cuando el jugador intencionalmente tiene el antebrazo de la mano que toma el palo en contacto con cualquier parte de su cuerpo para que sea un punto de apoyo estable alrededor de la cual la otra mano puede hacer el swing.

14-2. Ayuda

a. Ayuda Física y Protección de los Elementos

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* aceptando recibir, durante su ejecución, ayuda física o protección de los elementos.

b. Ubicación del Caddie o Compañero Detrás de la Pelota

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-1 ó 14-2:
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

14-3. Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño y Uso Anormal de Equipo

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

El golf es un juego desafiante en el cual el éxito debería depender del criterio, destrezas y habilidades del jugador. Este principio guía a The R&A para determinar si el uso de cualquier dispositivo quebranta la Regla 14-3

Para especificaciones e interpretaciones detalladas sobre la conformidad de *equipo* y dispositivos según la Regla 14-3 y el proceso de consulta y presentación referida a *equipo* y dispositivos, ver Apéndice IV.

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

- a. Que pueda ayudarlo a ejecutar un *golpe* o en su juego; o
- b. Con el propósito de medir o calcular distancias o condiciones que puedan afectar su juego; o
- c. Que pueda ayudarlo a empuñar el palo, excepto que:
 - (i) se puede usar guantes siempre que sean guantes comunes;
 - (ii) se puede usar resina, talco y agentes secantes o humectantes; y
 - (iii) se puede envolver el grip con una toalla o pañuelo.

Excepciones:

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-3:

Match Play – Pérdida del Hoyo Juego por Golpes - Dos Golpes

Por quebrantamiento posterior - Descalificación.

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

Nota: El *Comité* puede dictar una Regla Local permitiendo a los jugadores utilizar un dispositivo medidor de distancias.

14-4. Golpeando la Pelota Más de Una Vez

Si al ejecutar un *golpe* el palo de un jugador golpea la pelota más de una vez, el jugador debe contar el *golpe* y **agregar un *golpe de penalidad***, sumando dos *golpes* en total.

14-5. Jugando una Pelota en Movimiento

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

Excepciones:

- Pelota que cae del tee – Regla 11-3
- Golpeando la pelota más de una vez – Regla 14-4
- Pelota en movimiento en el agua – Regla 14-6

Cuando la pelota comienza a moverse solo después de que el jugador ha iniciado el *golpe* o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el *golpe*, el jugador no incurre en penalidad según esta Regla por jugar una pelota en movimiento, pero no queda exento de cualquier penalidad según la Regla 18-2 (Pelota estacionada *movida* por el jugador)

(Pelota intencionalmente desviada o detenida por el jugador, su compañero o su caddie – ver Regla 1-2)

14-6. Pelota en Movimiento en el Agua

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-5 ó 14-6:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Regla 15

Pelota Sustituta; Pelota Equivocada

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

15-1. General

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

15-2. Pelota Sustituta

Un jugador puede *sustituir* una pelota cuando procede según una *Regla* que le permite jugar, dropear o colocar otra pelota para completar el juego de un hoyo. La *pelota sustituta* se convierte en la *pelota en juego*.

Si un jugador *sustituye* una pelota cuando no le está permitido hacerlo según las *Reglas* (incluyendo una *sustitución* involuntaria cuando una *pelota equivocada* es dropeada o colocada por el jugador) esa *pelota sustituta* no es una *pelota equivocada*; se convierte en la *pelota en juego*. Si el error no es corregido según lo dispuesto en la Regla 20-6 y el

jugador ejecuta un *golpe* con esa *pelota sustituida* en forma incorrecta, **pierde el hoyo en match play o incurre en la penalidad de dos golpes en juego por golpes según la Regla aplicable** y, en juego por golpes, debe completar el hoyo con esa *pelota sustituta*.

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

(Jugando desde lugar equivocado – ver Regla 20-7)

15-3. Pelota Equivocada

a. Match Play

Si un jugador ejecuta un *golpe* con una *pelota equivocada*, **pierde el hoyo**.

Si la *pelota equivocada* pertenece a otro jugador, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde el cual la *pelota equivocada* fue jugada por primera vez.

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

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

(Colocando y Reponiendo – ver Regla 20-3)

b. Juego por Golpes

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

El *competidor* debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las *Reglas*. Si omite corregir su error antes de ejecutar un *golpe* en el próximo *sitio de salida* o, tratándose del último hoyo de la vuelta, omite declarar su intención de corregir el error antes de retirarse del *green*, **está descalificado**.

Los *golpes* ejecutados por un *competidor* con una *pelota equivocada* no cuentan en su score. Si la *pelota equivocada* pertenece a otro *competidor*, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde el cual la *pelota equivocada* fue jugada por primera vez.

Excepción: No hay penalidad si un *competidor* ejecuta un *golpe* con una *pelota equivocada* que se está moviendo en el agua en un *hazard de agua*. Todos los *golpes* ejecutados con una *pelota equivocada* moviéndose en el agua en un *hazard de agua* no cuentan en el score del *competidor*.

(Colocando y Reponiendo – ver Regla 20-3)

Green

Regla 16

El Green

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

16-1. General

a. Tocando la Línea del Putt

La *línea del putt* no debe ser tocada excepto que:

- (i) el jugador puede quitar *impedimentos sueltos*, siempre que no presione nada hacia abajo;
- (ii) el jugador puede colocar el palo delante de la pelota al *preparar el golpe*, siempre que no presione nada hacia abajo;
- (iii) al medir – Regla 18-6;
- (iv) al levantar o reponer la pelota – Regla 16-1b;
- (v) al presionar hacia abajo un marcador de pelota;
- (vi) al reparar taponos de *hoyos* antiguos o piques de pelotas en el *green* – Regla 16-1c; y
- (vii) al quitar *obstrucciones* movibles – Regla 24-1.

(Indicando la línea del putt en el *green* – ver Regla 8-2b)

b. Levantando y Limpiando la Pelota

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

c. Reparación de Taponos de Hoyos, Piques y Otros Daños

El jugador puede reparar un tapón de *hoyo* antiguo o daños al *green* ocasionados por el impacto de una pelota, ya sea que la pelota del jugador descansa o no en el *green*. Si una pelota o marcador de pelota es *movido* accidentalmente en el acto de la reparación, la pelota o el marcador de pelota debe reponerse. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de reparar un tapón de *hoyo* antiguo o daños ocasionados al *green* por el impacto de una pelota. De no ser así, la Regla 18 es de aplicación.

Cualquier otro daño al *green* no debe ser reparado si esto puede ayudar al jugador en su juego posterior del hoyo.

d. Probando la Superficie

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

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

e. Parándose a Horcajadas o Sobre la Línea del Putt

El jugador no debe ejecutar un *golpe* en el *green* con un *stance* a horcajadas de, o con cualquiera de sus pies tocando, la *línea del putt* o una prolongación de dicha línea detrás de la pelota.

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

f. Ejecutando un Golpe Mientras Otra Pelota está en Movimiento

El jugador no debe ejecutar un *golpe* mientras otra pelota está en movimiento después de un *golpe* desde el *green*, excepto que, si un jugador lo hace, no hay penalidad si era su turno de juego.

(Levantando pelota que ayuda o interfiere el juego mientras otra pelota está en movimiento – ver Regla 22)

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 16-1:
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

(Posición del caddie o compañero – ver Regla 14-2)
(Green equivocado – ver Regla 25-3)

16-2. Pelota que Sobrepasa el Borde del Hoyo

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

(Demora indebida – ver Regla 6-7)

Regla 17

El Asta-Bandera

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

17-1. Asta-Bandera Atendida, Quitada o Tenida en Alto

Antes de ejecutar un *golpe* desde cualquier sitio de la *cancha*, el jugador puede hacer que el *asta-bandera* sea atendida, quitada o tenida en alto para indicar la posición del *hoyo*.

Si el *asta-bandera* no es atendida, quitada o tenida en alto antes que el jugador ejecute un *golpe*, no debe ser atendida, quitada o tenida en alto durante el *golpe* o mientras la pelota del jugador está en movimiento, si el hacerlo puede influir en el movimiento de la pelota.

Nota 1: Si el *asta-bandera* está en el *hoyo* y alguien se para cerca de la misma mientras se ejecuta un *golpe*, se considera que esa persona está atendiendo el *asta-bandera*.

Nota 2: Si, con anterioridad al *golpe*, el *asta-bandera* es atendida, quitada o tenida en alto por alguien con el conocimiento del jugador y éste no hace objeción, se considera que el jugador lo ha autorizado.

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

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

17-2. Atención No Autorizada

Si un *contrario* o su *caddie* en match play o un *co-competidor* o su *caddie* en el juego por golpes, sin la autorización o el conocimiento previo del jugador, atiende, quita o tiene en alto el *asta-bandera* durante el *golpe* o mientras la pelota está en movimiento, y el acto puede influir en el movimiento de la pelota, el *contrario* o *co-competidor* incurre en la penalidad correspondiente.

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 17-1 ó 17-2:**

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

17-3. Pelota que Golpea el Asta-Bandera o a Quien la Atiende

La pelota del jugador no debe golpear a:

- a. El *asta-bandera* cuando ésta es atendida, quitada o tenida en alto;
- b. La persona que atiende o tiene en alto el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella; o
- c. El *asta-bandera* en el *hoyo*, sin ser atendida, cuando el *golpe* se ha ejecutado desde el *green*

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 17-3:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra.

17-4. Pelota que Descansa Contra el Asta-Bandera

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

Pelota Movida, Desviada o Detenida

Regla 18 Pelota Estacionada Movida

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

18-1. Por una Causa Ajena

Si una pelota estacionada es *movida* por una *causa ajena*, no hay penalidad y la pelota debe ser repuesta.

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

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

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

Excepto lo permitido por las *Reglas*, cuando la pelota del jugador está *en juego*, si:

- (i) el jugador, su *compañero* o uno de sus *caddies*:
 - levanta o *mueve* la pelota,
 - la toca intencionalmente (excepto con un palo en el acto de *preparar el golpe*), u
 - ocasiona el *movimiento* de la pelota, o
- (ii) el *equipo* del jugador o de su *compañero* ocasiona su *movimiento*,

el jugador incurre en la penalidad de un golpe.

Si la pelota es *movida* debe ser repuesta, a menos que el movimiento de la pelota ocurra después que el jugador ha comenzado el *golpe* o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el *golpe* y éste es ejecutado.

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

- Al buscar una pelota cubierta por arena o al recrear el asiento de una pelota que fue alterado en ese proceso, al reponer *impedimentos sueltos* movidos en un *hazard* mientras se buscaba o identificaba una pelota, al sondear por una pelota que descansa en el agua en un *hazard de agua* o al buscar una pelota en una *obstrucción* o *condición anormal del terreno* – Regla 12-1
- Al reparar un tapón de *hoyo* o pique de una pelota – Regla 16-1c
- Al medir – Regla 18-6
- Al levantar una pelota según una *Regla* - Regla 20-1
- Al colocar o reponer una pelota según una *Regla* – Regla 20-3a
- Al quitar un *impedimento suelto* en el *green* – Regla 23-1
- Al quitar *obstrucciones* movibles – Regla 24-1

18-3. Por el Contrario, Caddie o Equipo en Match Play

a. Durante la Búsqueda

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

b. Situaciones que Excluyen la Búsqueda

Si en situaciones que excluyen la búsqueda de la pelota de un jugador, un *contrario*, su *caddie* o su *equipo* mueve la pelota, la toca intencionalmente u ocasiona su *movimiento*, salvo que las *Reglas* lo dispongan de otra forma, **el contrario incurre en la penalidad de un golpe**. Si la pelota es *movida*, debe ser repuesta.

(Jugando una pelota equivocada – ver Regla 15-3)

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

18-4. Por el Co-Competidor, Caddie o Equipo en Juego por Golpes

Si un *co-competidor*, su *caddie* o su *equipo* mueve la pelota del jugador, la toca u ocasiona su *movimiento*, no hay penalidad. Si la pelota es *movida*, debe ser repuesta.

(Jugando una pelota equivocada – ver Regla 15-3)

18-5. Por Otra Pelota

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

18-6. Pelota Movida al Medir

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

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

Nota 1: Si una pelota que debe ser repuesta según esta Regla no es inmediatamente recuperable, se la puede *sustituir* por otra pelota.

Nota 2: Si el asiento original de la pelota que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

Nota 3: Si resulta imposible determinar el sitio donde debe ser colocada o repuesta una pelota, ver Regla 20-3c.

Regla 19 Pelota en Movimiento Desviada o Detenida

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

19-1. Por Una Causa Ajena

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

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

Si la pelota no es inmediatamente recuperable, se la puede *sustituir* por otra pelota.

Excepción: Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el *asta-bandera* o a cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

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

- (a) después de un *golpe* ejecutado desde cualquier lugar que no sea el *green*, el sitio donde la pelota hubiera ido a estacionarse debe ser estimado. Si ese sitio está:

- (i) *a través de la cancha* o en un *hazard*, la pelota debe ser dropeada lo más cerca posible de ese sitio;
 - (ii) *fuera de límites*, el jugador debe proceder según la Regla 27-1; o
 - (iii) en el *green*, la pelota debe ser colocada en ese sitio.
- (b) después de un *golpe* en el *green*, el *golpe* es cancelado. La pelota debe ser repuesta y jugada nuevamente.

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

(Pelota del jugador desviada o detenida por otra pelota – ver Regla 19-5)

19-2. Por el Jugador, Compañero, Caddie o Equipo

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

Excepciones:

1. Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el *asta-bandera* o a cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.
2. Pelota dropeada – ver Regla 20-2a.

(Pelota intencionalmente desviada o detenida por el jugador, *compañero* o *caddie* – ver Regla 1-2)

19-3. Por el Contrario, Caddie o Equipo en Match Play

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *contrario*, su *caddie* o su *equipo*, no hay penalidad. El jugador puede, antes que uno de los bandos haya ejecutado otro *golpe*, anular el *golpe* y jugar una pelota sin penalidad lo más cerca posible del sitio desde el cual la pelota original fue jugada por última vez (Regla 20-5) o jugar la pelota tal como se encuentra. Sin embargo, si el jugador opta por no anular el *golpe* y la pelota se ha estacionado en o sobre la vestimenta del *contrario* o de su *caddie* o su *equipo*, debe, *a través de la cancha* o en un *hazard*, ser dropeada o en el *green* ser colocada, lo más cerca posible del sitio directamente debajo del lugar donde se encontraba la pelota en o sobre el objeto, pero no más cerca del *hoyo*.

Excepción: Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

(Pelota intencionalmente desviada o detenida por un *contrario* o *caddie* – ver Regla 1-2)

19-4. Por el Co-Competidor, Caddie o Equipo en Juego por Golpes

Ver Regla 19-1 respecto a pelota desviada por una *causa ajena*.

Excepción: Pelota que golpea a la persona que atiende o tiene en alto el *asta-bandera* o a cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

19-5. Por otra Pelota

a. Estacionada

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

b. En Movimiento

Si después de un *golpe* desde cualquier lugar que no sea el *green*, la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por otra pelota en movimiento después de un *golpe*, el jugador debe jugar su pelota tal como se encuentra, sin penalidad.

Si después de un *golpe* desde el *green*, la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por otra pelota en movimiento después de un *golpe*, el *golpe* del jugador se cancela. La pelota debe reponerse y jugarse nuevamente sin penalidad.

Nota: Nada en esta Regla deja sin efecto las provisiones de la Regla 10-1 (Orden de Juego en Match Play) o de la Regla 16-1f (Ejecutando un Golpe Mientras Otra Pelota está en Movimiento)

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Situaciones de Alivio y Procedimiento

Regla 20

Levantando, Dropeando y Colocando; Jugando desde Lugar Equivocado

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

20-1. Levantando y Marcando

Una pelota que ha de ser levantada de acuerdo con la *Reglas* puede ser levantada por el jugador, su *compañero* u otra persona autorizada por el jugador. En cualquiera de tales casos, el jugador es responsable por cualquier infracción a las *Reglas*.

La posición de la pelota debe ser marcada antes de levantarla según una *Regla* que exige que sea repuesta. Si no es marcada, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe** y la pelota debe ser repuesta. Si no es repuesta, **el jugador incurre en la penalidad general por quebrantar esta Regla**, pero no hay penalidad adicional según la Regla 20-1.

Si una pelota o marcador de pelota es accidentalmente *movido* en el acto de levantar la pelota de acuerdo con una *Regla* o de marcar su posición, la pelota o el marcador deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de marcar su posición o de levantar la pelota. Si así no fuere, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe según esta Regla o la Regla 18-2.**

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

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

20-2. Dropeando y Dropeando Nuevamente

a. Por Quién y Cómo

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

Si la pelota cuando es dropeada, toca a cualquier persona o al *equipo* de cualquier jugador, antes o después de golpear una parte de la *cancha* y antes de quedar estacionada, la pelota se debe dropear nuevamente sin penalidad. No hay límite al número de veces que una pelota debe ser dropeada nuevamente en tales circunstancias.

(Ejerciendo influencia sobre la posición o movimiento de la pelota – ver Regla 1-2)

b. Dónde Dropear

Cuando una pelota ha de ser dropeada lo más cerca posible de un sitio específico, debe dropearse no más cerca del *hoyo* que ese sitio específico el cual, si no es exactamente conocido por el jugador, debe ser estimado.

Cuando una pelota es dropeada, debe primero golpear una parte de la *cancha* donde la *Regla* aplicable exige que sea dropeada. Si no es así dropeada, será de aplicación la Regla 20-6 ó 20-7.

c. Cuándo se Debe Redropear

Una pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente sin penalidad si:

- (i) rueda a un *hazard* y se estaciona en el;
- (ii) rueda fuera de un *hazard* y se estaciona fuera de el;
- (iii) rueda a un *green* y se estaciona en el;

- (iv) rueda y se estaciona *fuera de límites*;
- (v) rueda y se estaciona en una posición donde hay interferencia por la condición de la que se obtuvo alivio según la Regla 24-2b (obstrucción inamovible), la Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (green equivocado) o una Regla Local (Regla 33-8a), o rueda nuevamente al pique del cual fue levantada según la Regla 25-2 (pelota enterrada);
- (vi) rueda y se estaciona a más del largo de dos palos de donde golpeó por primera vez una parte de la *cancha*; o
- (vii) rueda y se estaciona más cerca del *hoyo* que:
 - (a) su posición original o su posición estimada (ver Regla 20-2b), excepto que de otra forma sea permitido por las *Reglas*; o
 - (b) el *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio disponible (Reglas 24-2, 25-1 ó 25-3); o
 - (c) el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* o *hazard de agua lateral* (Regla 26-1).

Si la pelota cuando es dropeada nuevamente, rueda a cualquiera de las posiciones arriba mencionadas, debe ser colocada lo más cerca posible del sitio donde golpeó primero una parte de la *cancha* cuando se la dropeó por segunda vez.

Nota 1: Si una pelota cuando es dropeada o dropeada nuevamente se estaciona y luego se *mueve*, la pelota debe ser jugada como se encuentra, salvo que las disposiciones de cualquier otra *Regla* sean de aplicación.

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

(Uso de zona de dropeo – ver Apéndice I; parte B; sección 8)

20-3. Colocando y Reponiendo

a. Por Quién y Dónde

Una pelota que ha de ser colocada según las *Reglas* debe ser colocada por el jugador o su *compañero*.

Una pelota que debe ser repuesta según las *Reglas* debe ser repuesta por cualquiera de las siguientes personas: (i) la que levantó o *movió* la pelota, (ii) el jugador, o (iii) el *compañero* del jugador. La pelota debe ser colocada en el sitio de donde fue levantada o *movida*. Si una pelota es colocada o repuesta por cualquier otra persona y el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe**. En cualesquiera de tales circunstancias, el jugador es responsable por cualquier otra infracción a las *Reglas* que ocurra como resultado de la colocación o reposición de la pelota.

Si una pelota o marcador de pelota es accidentalmente *movido* en el acto de colocar o reponer la pelota, la pelota o el marcador de pelota deben ser repuestos. No hay penalidad

siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de colocar o reponer la pelota o de quitar el marcador de pelota. Si así no fuere, **el jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2 o 20-1.**

Si una pelota que ha de ser repuesta es colocada en otro lugar que el sitio de donde fue levantada o *movida* y el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad general, pérdida de hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes, por quebrantar la Regla aplicable.**

b. Asiento Alterado de la Pelota que debe ser Colocada o Repuesta

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

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

Nota: Si el asiento original de una pelota que debe ser colocada o repuesta ha sido alterado y es imposible determinar el sitio donde la pelota debe colocarse o reponerse, se aplica la Regla 20-3b si el asiento original es conocido, y la Regla 20-3c si el asiento original no es conocido

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

c. Sitio No Determinable

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

- (i) *a través de la cancha*, la pelota debe ser dropeada lo más cerca posible del lugar donde descansaba pero no en un *hazard* o en un *green*;
- (ii) en un *hazard*, la pelota debe ser dropeada en el *hazard*, lo más cerca posible del lugar donde descansaba;
- (iii) en el *green*, la pelota debe ser colocada lo más cerca posible del lugar donde descansaba pero no en un *hazard*.

Excepción: Al reanudar el juego (Regla 6-8d), si resulta imposible determinar el sitio donde ha de colocarse la pelota, se lo debe estimar y la pelota se coloca en el sitio estimado.

d. Pelota que No se Detiene en el Lugar

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

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

Si una pelota, cuando ha sido colocada, se estaciona en el sitio donde fue colocada y seguidamente se *mueve*, no hay penalidad y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra, salvo que sean de aplicación las disposiciones de otra *Regla*.

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 20-1, 20-2 ó 20-3**

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes;

*Si un jugador ejecuta un *golpe* a una pelota *sustituta* según alguna de estas Reglas cuando tal *sustitución* no está permitida, incurre en la penalidad general por quebrantamiento de esa Regla, pero no hay penalidad adicional según esa Regla. Si un jugador dropea una pelota de manera incorrecta y la juega desde lugar equivocado o si la pelota ha sido puesta en juego por una persona no autorizada por las *Reglas* y luego jugada desde lugar equivocado, ver Nota 3 a la Regla 20-7c.

20-4. Cuándo la Pelota Dropeada, Colocada o Repuesta está en Juego

Si la *pelota en juego* del jugador ha sido levantada, vuelve a estar *en juego* cuando se la dropea o coloca. Una pelota que ha sido repuesta está *en juego*, haya o no sido removido el marcador de pelota.

Una *pelota sustituta* se convierte en la *pelota en juego* cuando ha sido dropeada o colocada.

(Pelota incorrectamente sustituida – ver Regla 15-2)

(Levantando una pelota incorrectamente sustituida, dropeada o colocada – ver Regla 20-6)

20-5. Jugando el Próximo Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

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

- (a) En el Sitio de Salida: La pelota a ser jugada debe serlo desde dentro del *sitio de salida*. Puede ser jugada desde cualquier lugar dentro del *sitio de salida* y puede acomodarse sobre un tee.
- (b) A Través de la Cancha: La pelota a jugarse debe ser dropeada y al hacerlo debe primero golpear en una parte de la *cancha a través de la cancha*.
- (c) En un Hazard: La pelota a jugarse debe ser dropeada y al hacerlo debe primero golpear en una parte de la *cancha* en el *hazard*.
- (d) En el Green: La pelota que a de ser jugada debe ser colocada en el *green*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 20-5:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

20-6. Levantando una Pelota Incorrectamente Sustituida, Dropeada o Colocada

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

20-7. Jugando desde Lugar Equivocado

a. General

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

- (i) en una parte de la *cancha* donde las *Reglas* no permiten que un *golpe* sea ejecutado o que una pelota sea dropeada o colocada; o
- (ii) cuando las *Reglas* requieren que una pelota dropeada sea dropeada nuevamente o que una pelota *movida* sea repuesta.

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

b. Match Play

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

c. Juego por Golpes

Si un *competidor* ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado, **incurre en la penalidad de dos golpes según la Regla aplicable**. Debe completar el hoyo con la pelota jugada desde el lugar equivocado, sin corregir su error, siempre que no haya cometido una seria infracción (ver Nota 1).

Si un *competidor* se da cuenta de que ha jugado desde un lugar equivocado y cree que puede haber cometido una seria infracción, debe, antes de ejecutar un *golpe* desde el próximo *sitio de salida*, completar el hoyo con una segunda pelota jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si el hoyo en juego es el último hoyo de la vuelta, debe declarar, antes de retirarse del *green*, que completará el hoyo con una segunda pelota jugada de acuerdo con las *Reglas*.

Si el *competidor* ha jugado una segunda pelota, debe denunciar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score; si así no procede, **está descalificado**. El *Comité* debe determinar si el *competidor* ha cometido una seria infracción a la *Regla* aplicable. Si así fuere, el score con la segunda pelota será computado y **el competidor debe agregar dos golpes de penalidad** a su score con dicha pelota. Si el *competidor* ha cometido una seria infracción y ha omitido corregirla según lo establecido precedentemente, **está descalificado**.

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

Nota 2: Si un *competidor* juega una segunda pelota según la Regla 20-7c y se decide que esa pelota no se computa, los *golpes* ejecutados con dicha pelota y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por haber jugado esa pelota, no serán considerados. Si se decide que la segunda pelota se computa, el *golpe* ejecutado desde el lugar equivocado y todos los *golpes* ejecutados a continuación con la pelota original, incluyendo los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por haber jugado esa pelota, no serán considerados.

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

- (a) *sustituir* una pelota cuando no está permitido;
- (b) dropear una pelota cuando las *Reglas* requieren que sea colocada, o colocarla cuando las *Reglas* exigen que sea dropeada;
- (c) dropear la pelota de manera incorrecta; o
- (d) haber puesto una pelota en juego por una persona no autorizada a hacerlo según las *Reglas*.

Regla 21 Limpiaando la Pelota

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

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

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

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

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

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

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

22-1. Pelota que Ayuda al Juego

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

- a. Levantar la pelota si es su pelota; o
- b. Hacer levantar cualquier otra pelota.

Una pelota levantada según esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La pelota no debe limpiarse a menos que descanse en el *green* (ver Regla 21).

En el juego por golpes, a un jugador que se le exige levantar su pelota puede jugar primero en lugar de levantarla.

En el juego por golpes, si el *Comité* determina que los *competidores* se han puesto de acuerdo para no levantar una pelota que podría ayudar a cualquier *competidor*, **están descalificados**.

Nota: Cuando otra pelota está en movimiento, una pelota que podría influir en su movimiento no debe ser levantada.

22-2. Pelota que Interfiere el Juego

Excepto cuando una pelota está en movimiento, si un jugador considera que otra pelota podría interferir con su juego, puede hacerla levantar.

Una pelota levantada según esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La pelota no debe limpiarse a menos que descanse en el *green* (ver Regla 21).

En el juego por golpes, a un jugador que se le exige levantar su pelota puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota 1: Excepto en el *green*, un jugador no puede levantar su pelota solamente por considerar que podría interferir en el juego de otro jugador. Si un jugador levanta su pelota sin que se lo hayan pedido, **incurre en la penalidad de un golpe por infracción a la Regla 18-2**, pero no hay penalidad adicional según la Regla 22.

Nota 2: Cuando otra pelota está en movimiento, una pelota que podría influir en su movimiento no debe ser levantada.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

23-1. Alivio

Cualquier *impedimento suelto* puede ser quitado sin penalidad, excepto cuando el *impedimento suelto* y la pelota descansan o tocan el mismo *hazard*.

Si la pelota descansa en cualquier lugar que no sea un *green* y la remoción de un *impedimento suelto* por parte del jugador ocasiona el *movimiento* de la pelota, se aplica la Regla 18-2.

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

Cuando una pelota está en movimiento, un *impedimento suelto* que pudiera influir en el movimiento de ella no debe ser removido.

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

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

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

24-1. Obstrucción Movable

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

- a. Si la pelota no descansa en o sobre la *obstrucción*, ésta puede ser quitada. Si la pelota se *mueve* debe ser repuesta y no hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota sea directamente atribuible a la remoción de la *obstrucción*. Si así no fuere, se aplica la Regla 18-2.
- b. Si la pelota descansa en o sobre la *obstrucción*, la pelota puede ser levantada y la *obstrucción* quitada. *A través de la cancha* o en un *hazard* la pelota debe ser dropeada, o en el *green* colocada, lo más cerca posible del sitio que está directamente debajo del lugar donde la pelota descansaba en o sobre la *obstrucción*, pero no más cerca del *hoyo*.

La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta Regla.

Cuando una pelota está en movimiento, no se debe quitar una *obstrucción* que podría influir en el movimiento de la pelota salvo el *equipo* de cualquier jugador o el *asta-bandera* atendida, removida o tenida en alto.

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

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

24-2. Obstrucción Inamovible

a. Interferencia

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

b. Alivio

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

- (i) A Través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de un palo y no más cerca del *hoyo* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *hazard* ni en un *green*. Cuando la pelota se dropea dentro del largo de un palo del *punto más cercano de alivio*, debe primero golpear una parte de la *cancha* en un sitio donde se evite la interferencia por la *obstrucción* inamovible y que no esté en un *hazard* ni en un *green*.
- (ii) En un Bunker: Si la pelota está en un *bunker*, el jugador debe levantar y dropear la pelota, ya sea:
 - (a) Sin penalidad, de acuerdo con el inciso (i) precedente, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la pelota debe ser dropeada en el *bunker*; o

- (b) **Con la penalidad de un golpe**, fuera del *bunker*, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el *hoyo* y el sitio en el cual la pelota es dropeada pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás del *bunker*.
- (iii) En el Green: Si la pelota descansa en el *green*, el jugador debe levantar la pelota y colocarla, sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *hazard*. El *punto más cercano de alivio* puede estar fuera del *green*.
- (iv) En el Sitio de Salida: Si la pelota descansa en el *sitio de salida*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad de acuerdo con el Inciso (i) precedente.

La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta Regla.

(Pelota que rueda a una posición donde existe interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta Regla si (a) la interferencia por cualquier otra cosa distinta a la *obstrucción* inamovible hace que el *golpe* sea claramente impracticable o (b) la interferencia por una *obstrucción* inamovible ocurriría únicamente al intentar ejecutar un *golpe* claramente irrazonable o al adoptar un *stance*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

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

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

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

24-3. Pelota en una Obstrucción No es Encontrada

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

a. Pelota en una Obstrucción Movable No es Encontrada

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

b. Pelota en una Obstrucción Inamovible No es Encontrada

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

- (i) A Través de la Cancha: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovible por un sitio que está a *través de la cancha*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b(i).
- (ii) En un Bunker: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovible por un sitio que está en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b(ii).
- (iii) En un Hazard de Agua (incluyendo un Hazard de Agua Lateral): Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovible por un sitio que está en un *hazard de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder según la Regla 26-1.
- (iv) En el Green: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovible por un sitio que está en el *green*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b(iii).

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Regla 25

Condiciones Anormales del Terreno, Pelota Enterrada y Green Equivocado

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

25-1. Condiciones Anormales del Terreno

a. Interferencia

La interferencia por una *condición anormal del terreno* existe cuando una pelota descansa en o toca la condición o cuando la condición interfiere el *stance* del jugador o el espacio en

que ha de intentar el swing. Si la pelota del jugador descansa en el *green*, también existe interferencia si una *condición anormal del terreno* en el *green* se interpone en su *línea del putt*. Si no es así, la interposición en la *línea de juego* no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

Nota: El *Comité* puede dictar una Regla Local estableciendo que la interferencia de una *condición anormal del terreno* con el stance del jugador, no es considerada por sí sola como interferencia según esta Regla.

b. Alivio

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

- (i) A Través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de un palo y no más cerca del *hoyo* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *hazard* ni en un *green*. Cuando la pelota se dropea dentro del largo de un palo del *punto más cercano de alivio*, debe primero golpear una parte de la *cancha* en un sitio donde se evite la interferencia por la condición y que no esté en un *hazard* ni en un *green*.
- (ii) En un bunker: Si la pelota está en un *bunker*, el jugador debe levantar y dropear la pelota ya sea:
 - (a) Sin penalidad, de acuerdo con el Inciso (i) precedente, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la pelota debe ser dropeada en el *bunker*, o si el alivio completo es imposible, lo más cerca posible del sitio donde descansaba la pelota, pero no más cerca del *hoyo*, en una parte de la *cancha* en el *bunker* que brinde el máximo alivio disponible de la condición; o
 - (b) **Con la penalidad de un golpe**, fuera del *bunker*, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el *hoyo* y el sitio en el cual la pelota es dropeada pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás del *bunker*.
- (iii) En el Green: Si la pelota descansa en el *green*, el jugador debe levantar la pelota y colocarla, sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *hazard* o, si el alivio completo es imposible, en el lugar más cercano al que descansaba que brinde el máximo alivio disponible de la condición, pero no más cerca del *hoyo* ni en un *hazard*. El *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio disponible, puede estar fuera del *green*.
- (iv) En el Sitio de Salida: Si la pelota descansa en el *sitio de salida*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad de acuerdo con el Inciso (i) precedente.

La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según la Regla 25-1b.

(Pelota que rueda a una posición donde existe interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta Regla si (a) la interferencia por cualquier otra cosa distinta a la *condición anormal del terreno* hace que el *golpe* sea claramente impracticable o (b) la interferencia por una *condición anormal del terreno* ocurriría únicamente al intentar ejecutar un *golpe* claramente irrazonable o al adoptar un *stance*, *swing* o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si la pelota está en un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*), el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad por interferencia de una *condición anormal del terreno*. El jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra (salvo que esté prohibido por una Regla Local) o proceder según la Regla 26-1.

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

c. Pelota en una Condición Anormal del Terreno No es Encontrada

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

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

- (i) A Través de la Cancha: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está *a través de la cancha*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 25-1b(i).
- (ii) En un Bunker: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 25-1b(ii).
- (iii) En un Hazard de Agua (incluyendo un Hazard de Agua Lateral): Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está en un *hazard de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder según la Regla 26-1.
- (iv) En el Green: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está en el *green*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 25-1b(iii).

25-2. Pelota Enterrada

Si la pelota de un jugador está enterrada en cualquier área cortada baja *a través de la cancha*, podrá ser levantada, limpiada y dropeada, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio donde descansa pero no más cerca del hoyo. La pelota cuando es dropeada debe primero golpear una parte de la *cancha a través de la cancha*.

Nota 1: Una pelota está “enterrada” cuando está en su propio pique y parte de la pelota está por debajo del nivel del suelo. La pelota no debe necesariamente tocar la tierra para estar enterrada (por ejemplo pasto, *impedimentos sueltos* y sus similares pueden estar entre la pelota y la tierra).

Nota 2: “Área cortada baja” significa cualquier área de la *cancha*, incluyendo senderos a través del rough, cortados a nivel del fairway o menos.

Nota 3: El *Comité* puede adoptar la Regla Local conforme lo indicado en el Apéndice I otorgando al jugador alivio sin penalidad por una pelota enterrada en cualquier lugar *a través de la cancha*

25-3. Green Equivocado

a. Interferencia

La interferencia por un *green equivocado* existe cuando una pelota está en un *green equivocado*.

La interferencia al *stance* de un jugador o al espacio donde ha de intentar el swing no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

b. Alivio

Si la pelota de un jugador descansa en un *green equivocado*, el jugador no debe jugar la pelota tal como se encuentra. Debe obtener alivio, sin penalidad, de la siguiente manera:

El jugador debe levantar la pelota y dropearla dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *hazard* ni en un *green*. Al dropear la pelota dentro del largo de un palo *del punto más cercano de alivio*, la pelota debe primero golpear una parte de la *cancha* en un sitio donde se evita la interferencia por el *green equivocado* y que no esté en un *hazard* ni en un *green*. La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta Regla.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR ESTA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Regla 26

Hazard de Agua (incluyendo Hazards de Agua Lateral)

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

26-1. Alivio por Pelota en Hazard de Agua

Es una cuestión de hecho que una pelota que no ha sido encontrada luego de haber sido golpeada hacia un *hazard de agua* esta en el *hazard*. En la ausencia de conocimiento o virtual certeza que una pelota golpeada hacia un *hazard de agua*, pero no encontrada, está en el *hazard*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si la pelota es encontrada en el *hazard de agua* o si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no se ha encontrada está en el *hazard de agua* (sea que la pelota descanse o no en el agua), **con un golpe de penalidad** el jugador puede:

- a. Proceder bajo la disposición de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5); o
- b. Dropear una pelota detrás del *hazard de agua*, manteniendo el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* directamente entre el *hoyo* y el sitio en donde la pelota es dropeada pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás del *hazard de agua*; o
- c. Como opciones adicionales disponibles únicamente si la pelota cruzó por última vez el margen de un *hazard de agua lateral*, dropear una pelota fuera del *hazard de agua* dentro del largo de dos palos y no más cerca del *hoyo* de (i) el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* o (ii) un punto en el margen opuesto del *hazard de agua* equidistante del *hoyo*.

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

(Acciones prohibidas cuando la pelota está en un *hazard* – ver Regla 13-4)

(Pelota en movimiento en el agua en un *hazard de agua* – ver Regla 14-6)

26-2. Pelota Jugada desde Dentro de un Hazard de Agua

a. Pelota Termina Estacionándose en el Mismo u Otro Hazard de Agua

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

- (i) **con la penalidad de un golpe**, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde jugó su último *golpe* desde afuera del *hazard de agua* (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder de acuerdo a las Regla 26-1a, 26-1b o, si es aplicable, la 26-1c, **incurriendo en la penalidad de un golpe** según esa Regla. Para el propósito de aplicar la Regla 26-1b o 26-1c, el punto de referencia es el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del *hazard* en el cual la pelota descansa.

Nota: Si el jugador procede de acuerdo a la Regla 26-1a dropeando una pelota en el *hazard* lo más cerca posible del lugar desde donde la pelota original fue jugada por última vez, pero opta no jugar la pelota dropeada, puede luego proceder de acuerdo a lo establecido en el apartado (i) de la Regla 26-2a, de acuerdo a la Regla 26-1b o, si resulta aplicable, por la Regla 26-1c. Si así lo hace, **incurre en una penalidad total de**

dos golpes; la penalidad de un golpe por proceder de acuerdo a la Regla 26-1a, y una penalidad adicional de un golpe por proceder luego según el apartado (i) ya citado, Regla 26-1b o 26-1c.

b. Pelota Perdida o Injugable Fuera del Hazard o Fuera de Límites

Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard de agua se pierde* o es considerada injugable fuera del *hazard* o está *fuera de límites*, el jugador puede, después de aplicarse **una penalidad de un golpe** según la Regla 27-1 ó 28a, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez en el *hazard* (ver Regla 20-5).

Si el jugador opta no jugar una pelota desde ese sitio, puede:

- (i) **agregar una penalidad adicional de un golpe** (haciendo una penalidad total de dos golpes) y jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde se ejecutó el último *golpe* desde afuera del *hazard de agua* (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder de acuerdo a la Regla 26-1b o, si resulta aplicable, la Regla 26-1c, **agregando una penalidad adicional de un golpe** (haciendo una penalidad total de dos golpes) y usando como punto de referencia el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard* antes de ir a estacionarse al *hazard*.

Nota 1: Al proceder de acuerdo a la Regla 26-2b, no se le requiere al jugador dropear una pelota según la Regla 27-1 o 28a. Si dropea una pelota, no está obligado a jugarla. Puede alternativamente proceder de acuerdo al apartado (i) o (ii) de la Regla 26-2b. Si así lo hace **incurre en una penalidad total de dos golpes**: un golpe según la Regla 27-1 o 28a, y una penalidad adicional de un golpe por haber luego procedido según los apartados (i) o (ii) ya citados.

Nota 2: Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard de agua* es considerada injugable fuera del mismo, ninguna disposición prevista en la Regla 26-2b impide que el jugador proceda según la Regla 28b ó 28c.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Regla 27

Pelota Perdida o Fuera de Límites; Pelota Provisional

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

27-1. Golpe y Distancia; Pelota Fuera de Límites; Pelota No Encontrada Dentro de los Cinco Minutos

a. Procediendo Bajo Golpe y Distancia

En cualquier momento, un jugador puede, **con un golpe de penalidad**, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), esto es proceder según la penalidad de golpe y distancia.

Excepto que de otra forma esté previsto en las *Reglas*, si el jugador ejecuta un *golpe* a una pelota del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido **según la penalidad de golpe y distancia**.

b. Pelota Fuera de Límites

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

c. Pelota No Encontrada Dentro de los Cinco Minutos

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

Excepción: Si hay conocimiento o virtual certeza que la pelota 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 *hazard de agua* (Regla 26-1), el jugador puede proceder bajo la *Regla* aplicable.

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

27-2. Pelota Provisional

a. Procedimiento

Si una pelota puede estar *perdida* fuera de un *hazard de agua* o puede estar *fuera de límites*, para evitar demoras el jugador puede jugar otra pelota provisionalmente de acuerdo con la Regla 27-1. El jugador debe:

- (i) informar a su *contrario* en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en juego por golpes que es su intención jugar una *pelota provisional*; y
- (ii) jugar la *pelota provisional* antes que él o su *compañero* se encaminen a buscar la pelota original.

Si omite cumplir con dichos requerimientos antes de jugar otra pelota, la misma no es una *pelota provisional* y se convierte en la *pelota en juego* **con la penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1); la pelota original está *perdida*.

(Orden de juego desde el sitio de salida – ver Regla 10-3)

Nota: Si una *pelota provisional* jugada de acuerdo con la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *hazard de agua* o *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *pelota*

provisional. Si otra *pelota provisional* es jugada, ésta mantiene la misma relación con la *pelota provisional* anterior, que la primera *pelota provisional* con la pelota original.

b. Cuándo la Pelota Provisional se Convierte en la Pelota en Juego

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

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

Excepción: Si hay conocimiento o virtual certeza que la pelota 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 según la Regla aplicable.

c. Cuándo debe Abandonarse la Pelota Provisional

Si la pelota original no está *perdida* ni *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *pelota provisional* y continuar jugando la original. Si hay conocimiento o virtual certeza que la pelota original está en un *hazard de agua*, el jugador puede proceder de acuerdo con la Regla 26-1. En ambas situaciones, si el jugador ejecuta cualquier *golpe* posterior a la *pelota provisional*, está jugando una *pelota equivocada* y se aplican las disposiciones de la Regla 15-3.

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

Regla 28

Pelota Injugable

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

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

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

- a. Proceder bajo la penalidad de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5); o

- b. Dropear una pelota detrás del punto donde la pelota descansa, manteniendo dicho punto directamente entre el *hoyo* y el sitio donde la pelota es dropeada, pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás de ese punto; o
- c. Dropear una pelota dentro del largo de dos palos del sitio donde la pelota descansa, pero no más cerca del *hoyo*.

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

Otras Modalidades de Juego

Regla 29

Threesomes y Foursomes

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

29-1. General

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

29-2. Match Play

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

29-3. Juego por Golpes

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

Regla 30

Three-Ball, Best-Ball y Four-Ball Match Play

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

30-1. General

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

30-2. Three-Ball Match Play

a. Pelota Estacionada Movida o Intencionalmente Tocada por un Contrario

Si un *contrario* incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-3b, esa penalidad se aplica sólo en su match con el jugador cuya pelota fue tocada o *movida*. No incurre en penalidad en el match con el otro jugador.

b. Pelota Accidentalmente Desviada o Detenida por un Contrario

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *contrario*, su *caddie* o *equipo*, no hay penalidad. En su match con ese *contrario*, el jugador puede, antes que otro *golpe* sea ejecutado por cualquier *bando*, cancelar el *golpe* y jugar una pelota, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), o puede jugar la pelota como descansa. En su match con el otro *contrario*, la pelota debe ser jugada tal como se encuentra.

Excepción: Pelota que golpea a la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

(Pelota intencionalmente desviada o detenida por el contrario – ver Regla 1-2)

30-3. Best-Ball y Four-Ball Match Play

a. Representación del Bando

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

b. Orden del Juego

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

c. Pelota Equivocada

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

(Colocando y Reponiendo – Ver Regla 20-3)

d. Penalidad al Bando

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

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie

- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia por la cual la penalidad es un ajuste al estado del match.

e. Descalificación del Bando

- (i) **Un bando es descalificado** si cualquier *compañero* incurre en una penalidad de descalificación de acuerdo a las siguientes Reglas:
- Regla 1-3 Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
 - Regla 4 Palos
 - Regla 5-1 ó 5-2 La Pelota
 - Regla 6-2a Handicap
 - Regla 6-4 Caddie
 - Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento
 - Regla 11-1 Acomodando
 - Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña
 - Regla 33-7 Penalidad de Descalificación impuesta por el Comité
- (ii) **Un bando es descalificado** si todos los *compañeros* incurren en la penalidad de descalificación por infracción a alguna de las siguientes Reglas:
- Regla 6-3 Hora de Salida y Grupos
 - Regla 6-8 Interrupción del Juego
- (iii) En todos los demás casos en los que por una infracción a una *Regla* correspondiera la descalificación, **el jugador es descalificado para ese hoyo solamente.**

f. Efecto de Otras Penalidades

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

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

Regla 31 Four-Ball Juego por Golpes

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

31-1. General

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

31-2. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por cualquiera de los *compañeros* para toda o cualquier parte de una *vuelta estipulada*; no es necesario que ambos *compañeros* estén presentes. Un

competidor ausente puede unirse a su *compañero* entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

31-3. Anotando Scores

Al *marcador* se le exige que anote para cada hoyo únicamente el score gross de cualquiera de los *compañeros* cuyo score ha de contar. Los scores gross que han de contar deben ser individualmente identificables; si así no fuere, **el bando es descalificado**. Solamente uno de los *compañeros* necesita ser responsable de cumplir con la Regla 6-6b.

(Score equivocado – ver Regla 31-7a)

31-4. Orden del Juego

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

31-5. Pelota Equivocada

Si un *competidor* quebranta la Regla 15-3b por haber ejecutado un *golpe* a una *pelota equivocada*, **incurre en la penalidad de dos golpes** y debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las *Reglas*. Su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *pelota equivocada* sea la suya.

Si la *pelota equivocada* pertenece a otro *competidor*, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde donde la *pelota equivocada* fue jugada por primera vez.

(Colocando y Reponiendo – Ver Regla 20-3)

31-6. Penalidad al Bando

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

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia por la que hay una máxima penalidad por vuelta.

31-7. Penalidades de Descalificación

a. Infracción por Un Compañero

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

- Regla 1-3 Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 3-4 Negativa a Cumplir con una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5-2 La Pelota
- Regla 6-2b Handicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmando y Entregando la Tarjeta de Score
- Regla 6-6d Score Equivocado para el Hoyo
- Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento

- Regla 7-1 Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 10-2c Bandos Acuerdan Jugar Fuera de Turno
- Regla 11-1 Acomodando
- Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña
- Regla 22-1 Pelota que Ayuda el Juego
- Regla 31-3 Scores Gross, que Deben Contar, No Identificables Individualmente
- Regla 33-7 Penalidad de Descalificación Impuesta por el Comité

b. Infracción por Ambos Compañeros

Un *bando* es descalificado de la competencia:

- si cada *compañero* incurre en la penalidad de descalificación por infracción a la Regla 6-3 (Hora de Salida y Grupos) o a la Regla 6-8 (Suspensión del Juego), o
- si, en el mismo hoyo, cada *compañero* quebranta una *Regla* cuya penalidad es descalificación de la competencia o del hoyo.

c. Únicamente para el Hoyo

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

31-8. Efecto de Otras Penalidades

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

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

Regla 32

Competencias Contra Bogey, Contra Par y Stableford

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

32-1. Condiciones

Las competencias contra bogey, contra par o Stableford son modalidades de competencias por golpes en las cuales el juego se hace contra un score fijado para cada hoyo. Se aplican las *Reglas* del juego por golpes, siempre que no discrepen con las siguientes *Reglas* específicas.

En las competencias con handicap, contra bogey, contra par y Stableford, el *competidor* con el menor score neto en un hoyo, tiene el *honor* en el próximo *sitio de salida*.

a. Competencias Contra Bogey y Contra Par

La anotación en las competencias contra bogey y contra par se hace como en match play.

Cualquier hoyo que el *competidor* no registra se considera perdido. El ganador es el *competidor* que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El *marcador* es responsable de anotar únicamente el score gross para cada hoyo en el que el *competidor* hace un score neto igual o menor al score fijado para ese hoyo.

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

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia para la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

El *competidor* es responsable de informar los hechos de tales infracciones al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score, de tal manera que el *Comité* pueda aplicar la penalidad. Si el *competidor* omite informar tal infracción al *Comité*, **está descalificado**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida o quebranta la Regla 6-7 (Demora Indevida; Juego Lento), el *Comité* **deducirá un hoyo al score agregado**. Por una reiteración de la infracción a la Regla 6-7, ver Regla 32-2a.

Nota 3: Si el *competidor* incurre en la penalidad adicional de dos golpes establecida en la Excepción a la Regla 6-6d, esa penalidad adicional se aplica **deduciendo un hoyo de la suma del score de hoyos agregado para la vuelta. La penalidad que el *competidor* omitió incluir en su score, se aplica al hoyo donde se produjo la infracción**. Sin embargo, ninguna penalidad se aplica cuando la infracción a la Regla 6-6d no afecta el resultado del hoyo.

b. Competencias Stableford

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

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

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

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

Nota 1: Si un *competidor* infringe una *Regla* para la cual hay una penalidad máxima por vuelta, debe informar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score; si omite

hacerlo, **está descalificado**. El *Comité*, del total de puntos para la vuelta, **deducirá dos puntos por cada hoyo en el que ocurrió alguna infracción, con una deducción máxima por vuelta de cuatro puntos por cada Regla infringida**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida o quebranta la Regla 6-7 (Demora Indevida; Juego Lento), el *Comité* **deducirá dos puntos del total de puntos para la vuelta**. Por una reiteración de la infracción a la Regla 6-7, ver Regla 32-2a.

Nota 3: Si el *competidor* incurre en la penalidad adicional de dos golpes establecida en la Excepción a la Regla 6-6d, esa penalidad adicional se aplica **deduciendo dos puntos del total de puntos obtenidos para la vuelta. La penalidad que el competidor omitió incluir en su score se aplica al hoyo en el cual sucedió la infracción**. Sin embargo, ninguna penalidad se aplica cuando la infracción a la Regla 6-6d no afecta los puntos obtenidos en el hoyo.

Nota 4: Con el propósito de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de una competencia (Regla 33-1), establecer una guía sobre el ritmo de juego, incluyendo tiempos máximos autorizados para completar la *vuelta estipulada*, un hoyo o un *golpe*. El *Comité* puede, en tal condición, modificar la penalidad por infracción a ésta Regla de la siguiente manera:

Primera infracción – Deducción de un punto del total de puntos anotados para la vuelta;

Segunda infracción – Deducción de dos puntos adicionales del total de puntos anotados para la vuelta;

Siguiente infracción – Descalificación.

32-2. Penalidades de Descalificación

a. De la Competencia

Un competidor es descalificado de la competencia si quebranta cualquiera de las siguientes Reglas cuya penalidad es descalificación:

- Regla 1-3 Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 3-4 Negativa a Cumplir con una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5-2 La Pelota
- Regla 6-2b Handicap
- Regla 6-3 Hora de Salida y Grupos
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmando y Entregando la Tarjeta de Score
- Regla 6-6d Score Equivocado para el Hoyo, p. ej. cuando el score anotado es menor al realmente empleado, excepto que no se incurre en penalidad cuando el quebrantamiento de esta Regla no afecta el resultado del hoyo.
- Regla 6-7 Demora Indevida; Juego Lento
- Regla 6-8 Interrupción del Juego
- Regla 7-1 Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 10-2c Jugando Fuera de Turno
- Regla 11-1 Acomodando

- Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña
- Regla 22-1 Pelota que Ayuda el Juego
- Regla 33-7 Penalidad de Descalificación Impuesta por el Comité

b. Para un Hoyo

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

Administración

Regla 33

El Comité

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

33-1. Condiciones; Dejando sin Efecto una Regla

El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales una competencia va a ser jugada.

El *Comité* carece de facultades para dejar sin efecto una Regla de Golf.

El número de hoyos de una *vuelta estipulada* no debe ser reducido una vez comenzado el juego de dicha vuelta.

Ciertas *Reglas* específicas, que rigen el juego por golpes, son tan sustancialmente diferentes de aquellas que rigen el match play, que la combinación de ambas modalidades de juego no es practicable y no está permitida. El resultado de un match jugado en estas circunstancias es nulo y sin efecto, y en la competencia por golpes, los *competidores* son descalificados.

En el juego por golpes, el *Comité* puede limitar las funciones de un *árbitro*.

33-2. La Cancha

a. Definiendo Límites y Márgenes

El *Comité* debe definir con exactitud:

- (i) la *cancha* y los *fuera de límites*,
- (ii) los márgenes de *hazards de agua* y de *hazards de agua lateral*,
- (iii) *terreno en reparación*, y
- (iv) *obstrucciones* y partes integrantes de la *cancha*.

b. Nuevos Hoyos

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

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

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

c. Lugar de Práctica

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

d. Cancha Injugable

Si el *Comité* o su representante autorizado considera, por cualquier motivo, que la *cancha* no está en condiciones de jugarse o que existen circunstancias que hacen imposible el normal desarrollo del juego, ya sea en match play o juego por golpes, puede disponer una suspensión temporaria del juego o, en juego por golpes, declarar el juego nulo y cancelar todos los scores de la vuelta en cuestión. Cuando una vuelta es cancelada, todas las penalidades en que se haya incurrido en esa vuelta quedan canceladas.

(Procedimiento al interrumpir y reanudar el juego – ver Regla 6-8)

33-3. Horario de Salidas y Grupos

El *Comité* debe establecer las horas de salidas y, en el juego por golpes, la formación de los grupos en los que deben jugar los *competidores*.

Cuando una competencia match play abarca un lapso prolongado, el *Comité* establecerá un tiempo límite dentro del cual cada vuelta debe completarse. Cuando a los jugadores se les permite fijar la fecha de su match dentro de estos límites, el *Comité* debería anunciar que el match debe jugarse a una determinada hora del último día de dicho lapso, salvo que los jugadores acuerden una fecha anterior.

33-4. Tabla de Golpes de Handicap

El *Comité* debe publicar una tabla que indique el orden de los hoyos donde han de darse o recibirse los golpes de handicap.

33-5. Tarjeta de Score

En el juego por golpes, el *Comité* debe proveer a cada *competidor* una tarjeta de score con la fecha y nombre del *competidor* o, en *foursome* o *four-ball* juego por golpes, los nombres de los *competidores*.

En el juego por golpes, el *Comité* es responsable de la suma de los scores y de la aplicación del handicap anotado en la tarjeta de score.

En el *four-ball* juego por golpes, el *Comité* es responsable de registrar el score de la mejor pelota para cada hoyo, y en ese proceso aplicar los handicaps anotados en la tarjeta de score, y sumar los scores de la mejor pelota.

En las competencias contra bogey, contra par y Stableford, el *Comité* es responsable de aplicar el handicap anotado en la tarjeta de score y determinar el resultado de cada hoyo y el resultado general o el puntaje total.

Nota: El *Comité* puede requerir que cada *competidor* anote la fecha y su nombre en su tarjeta de score.

33-6. Decisión sobre Empates

El *Comité* debe anunciar la forma, día y hora para resolver un match empatado o un empate en el juego por golpes, y si ha de jugarse con o sin handicap.

Un match empatado no debe ser decidido mediante el juego por golpes. Un empate en juego por golpes no debe ser decidido mediante un match.

33-7. Penalidad de Descalificación; Discrecionalidad del Comité

En casos individuales excepcionales, una penalidad de descalificación puede ser dejada sin efecto, modificada o impuesta si el *Comité* considera justificable tal medida.

Ninguna penalidad menor que la descalificación debe ser dejada sin efecto o modificada.

Si un *Comité* considera que un jugador ha cometido una seria infracción de etiqueta, puede imponer la penalidad de descalificación según esta Regla.

33-8. Reglas Locales

a. Política

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

b. Dejar sin Efecto o Modificar una Regla:

Una Regla de Golf no debe ser dejada sin efecto por una Regla Local. Sin embargo, si un *Comité* considera que hay condiciones locales anormales que interfieren con el desarrollo adecuado del juego y justifican la necesidad de una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, dicha Regla Local debe ser autorizada por la Entidad Rectora Nacional, quien las remitiría a R&A sólo en caso de duda.

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

34-1. Reclamos y Penalidades

a. Match Play

Si un reclamo es planteado ante el *Comité* según la Regla 2-5, el fallo respectivo debería anunciarse lo antes posible a fin de que el estado del match pueda ser ajustado, si fuere necesario. Si un reclamo no es planteado de acuerdo con lo dispuesto por la Regla 2-5, no debe ser considerado por el *Comité*.

No hay límite de tiempo para aplicar la penalidad de descalificación por infracción a la Regla 1-3.

b. Juego por Golpes

En el juego por golpes, una penalidad no debe ser dejada sin efecto, modificada o impuesta luego de cerrada la competencia. Una competencia ha quedado cerrada cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente o, en las clasificaciones juego por golpes seguidas por match play, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida en su primer match.

Excepciones: Una penalidad de descalificación debe ser impuesta después de cerrada la competencia si un *competidor*:

- (i) quebrantó la Regla 1-3 (Convenir en Dejar Sin Efecto las Reglas); o
- (ii) entregó una tarjeta de score en la que anotó un handicap que, antes del cierre de la competencia, le constaba que era mayor que aquel al que tenía derecho, y ello afectó el número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o
- (iii) entregó, un score menor para cualquier hoyo que el realmente empleado (Regla 6-6d), por cualquier motivo que no sea la omisión de incluir uno o más *golpes de penalidad* que, antes del cierre de la competencia, él desconocía haber incurrido; o
- (iv) conocía, antes de cerrarse la competencia, que había quebrantado cualquier otra *Regla* para la cual la penalidad es la descalificación.

34-2. Fallo del Árbitro

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

34-3. Decisión del Comité

En ausencia de un *árbitro*, cualquier controversia o duda acerca de las *Reglas* debe ser sometida al *Comité*, cuya decisión es definitiva.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede someter la controversia o duda al Comité de Reglas de Golf de la Entidad Rectora Nacional, quien solo en caso de duda podría remitirla a *R&A* cuya decisión será definitiva.

Si la controversia o duda no ha sido sometida al Comité de Reglas de Golf, el jugador o los jugadores pueden pedir que una consulta, de común acuerdo, sea remitida por intermedio de un representante debidamente autorizado del *Comité*, al Comité de Reglas de Golf, solicitando su opinión acerca de si la decisión dada fue correcta. La respuesta será remitida a dicho representante autorizado.

Si el juego es conducido apartándose de las Reglas de Golf, el Comité de Reglas de Golf no tomará ninguna decisión al respecto.

Apéndice I - Contenidos

Parte A Reglas Locales

1. Cancha – Definiendo Límites, Márgenes y Condición de Objetos.....
2. Protección de la Cancha.....
 - a. Terreno en Reparación; Prohibición de Juego.....
 - b. Protección de Plantaciones Jóvenes.....
 - c. Zonas Ambientalmente Sensibles.....
3. Condiciones de la Cancha.....
 - a. Pelota Enterrada.....
 - b. Asientos Preferidos y Reglas de Invierno.....
 - c. Limpiando la Pelota.....
 - d. Agujeros de Aireación.....
 - e. Uniones de Panes de Pasto.....
 - f. Piedras en los Bunkers.....
4. Obstrucciones.....
 - a. Obstrucciones Inamovibles Cerca de un Green.....
 - b. Obstrucciones Temporarias Inamovibles.....
 - c. Líneas Eléctricas y Cables Temporarios.....
5. Hazards de Agua – Jugando Pelota Provisional bajo la Regla 26-1.....
6. Zonas de Dropeo.....
7. Dispositivos Medidores de Distancia.....

Parte B Condiciones de la Competencia

1. Especificación de los Palos y la Pelota.....
 - a. Lista de Cabezas de Drivers Conformes.....
 - b. Lista de Pelotas Aprobadas.....
 - c. Condición de Pelota Única.....
2. Caddie.....
3. Ritmo de Juego.....
4. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas.....
5. Práctica.....
 - a. General.....
 - b. Práctica Entre Hoyos.....
6. Consejo en las Competencias por Equipos.....
7. Hoyos Nuevos.....
8. Transporte.....
9. Anti-Doping.....
10. Cómo Decidir Empates.....
11. Draw para Match Play. Draw Numérico Genérico.....

Apéndice I – Reglas Locales; Condiciones de la Competencia

Parte A Reglas Locales

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *letra cursiva* y listados en orden alfabético en la sección Definiciones – ver páginas ... a ...

General

Según lo dispuesto en la Regla 33-8a, el *Comité* puede redactar y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales, siempre que se encuadren dentro de la política establecida en este Apéndice. Además, se proporciona información detallada sobre Reglas Locales aceptadas y prohibidas en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” bajo la Regla 33-8 y en la “Guía para el Desarrollo de una Competencia”.

Si una condición anormal local interfiere con el correcto desarrollo del juego y el *Comité* considera necesario modificar una Regla de Golf, deberá obtenerse previamente una autorización del *R&A*.

Dentro de las políticas establecidas en el Apéndice I, el *Comité* pueden adoptar ejemplos de Reglas Locales haciendo referencia, en una tarjeta de score o en una pizarra de anuncios, a los ejemplos que se dan más abajo. Sin embargo, ejemplos de Reglas Locales aplicables por un tiempo limitado o temporario no deberían ser impresos en una tarjeta de score.

1.- Cancha – Definiendo Límites, Márgenes y Condición de Objetos

El *Comité* puede adoptar Reglas Locales:

- Especificando los medios utilizados para definir *fuera de límites, hazards de agua, terreno en reparación, obstrucciones* y partes integrantes de la cancha (Regla 33-2a).
- Aclarando la condición de los *hazards de agua* que puedan ser *hazards de agua lateral* (Regla 26).
- Aclarando la condición de objetos que puedan ser *obstrucciones* (Regla 24).
- Declarando cualquier construcción como parte integrante de la cancha y, por lo tanto, no una *obstrucción*, por ej. construcciones en los costados de los *sitios de salida, greens* y *bunkers* (Reglas 24 y 33-2a).
- Declarando superficies artificiales y costados de caminos como parte integrante de la cancha.
- Otorgando alivio, en los términos de la Regla 24-2b, de caminos y senderos que no tengan superficie y costados artificiales, si pueden afectar al juego en una forma injusta.
- Definiendo obstrucciones temporarias instaladas en o contiguas a la *cancha*, como obstrucciones movibles, inamovibles o temporarias inamovibles.

2. Protección de la Cancha

a. Terreno en Reparación; Juego Prohibido

Si el *Comité* desea proteger cualquier zona de la *cancha*, incluyendo viveros de pasto, plantaciones jóvenes y otras partes de la *cancha* con cultivos, la debería declarar como *terreno en reparación* y prohibir el juego desde dentro de esa zona. Se recomienda la siguiente Regla Local:

“La/El (definida por) es *terreno en reparación* desde donde el juego está prohibido. Si la pelota de un jugador descansa en la zona, o si interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, el jugador debe obtener alivio según la Regla 25-1.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

b. Protección de Plantaciones Jóvenes

Cuando se desee prevenir daños a plantaciones jóvenes, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Protección de Plantaciones jóvenes definidas por Si una plantación tal interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, la pelota debe ser levantada, sin penalidad, y dropeada de acuerdo con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (*Obstrucción Inamovible*). Si la pelota descansa en un *hazard de agua*, el jugador debe levantarla y dropearla según la Regla 24-2b(i), salvo que el punto más cercano de alivio debe estar en el *hazard de agua* y la pelota debe ser dropeada en el *hazard de agua* o el jugador puede proceder bajo la Regla 26. La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según esta Regla Local.

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

c. Zonas Ambientalmente Sensibles

Si una autoridad competente (p. ej. una Repartición del Gobierno o semejante) prohíbe, por razones ambientales, el ingreso en y/o el juego desde una zona en o adyacente a la *cancha*, el *Comité* debería dictar una Regla Local que aclare el procedimiento de alivio. El *Comité* no puede declarar un área como ambientalmente sensible

El *Comité* tiene cierto poder discrecional en definir tal área como *terreno en reparación*, *hazard de agua* o *fuera de límites*. No obstante, no puede simplemente definir tal zona

como *hazard de agua* si no concuerda con la Definición de “*Hazard de Agua*” y se debería tratar de preservar las características del hoyo.

Se recomienda la siguiente Regla Local:

“1. Definición

Una zona ambientalmente sensible (ZAS) es un área así declarada por la autoridad competente, donde está prohibido, por razones ambientales, ingresar o jugar.

La/las _____ (definidos por _____) son zonas ambientalmente sensibles (ZAS). Estas zonas deberán ser jugadas como (*terreno en reparación – hazards de agua – fuera de límites*).

2. Pelota en Zona Ambientalmente Sensible

Terreno en Reparación

Si una pelota está en una ZAS definida como *terreno en reparación*, la misma debe ser dropeada de acuerdo con la Regla 25-1b.

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

Hazards de Agua y Hazards de Agua Lateral

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

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

Fuera de Límites

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

3. Interferencia con el Stance o el Espacio en que ha de Intentarse el Swing

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

- (a) A través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia por la ZAS y (c) no esté en un *hazard* o en un *green*. El jugador debe levantar la pelota y la dropeará, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la *cancha* que cumpla con (a), (b) y (c) arriba mencionados.
- (b) En un Hazard: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador debe levantar la pelota y la dropeará ya sea:
 - (i) Sin penalidad, en el *hazard* lo más cerca posible del sitio donde la pelota descansaba, pero no más cerca del *hoyo*, en una parte de la *cancha* que brinde alivio completo de la ZAS; o
 - (ii) Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el *hoyo* y el sitio donde la pelota es dropeada, sin límite de distancia detrás del *hazard* donde la pelota puede ser dropeada. Además, si son aplicables, el jugador puede proceder según la Regla 26 ó 28.

- (c) En el Green: Si la pelota descansa en el *green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin penalidad en la posición más cercana de donde descansaba, que brinde alivio completo de la ZAS, pero no más cerca del *hoyo* ni en un *hazard*.

La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso III de esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio según el Inciso III de esta Regla Local, si (a) resulta claramente irrazonable que ejecute un *golpe* debido a la interferencia de otra condición distinta a la ZAS o (b) la interferencia por la ZAS ocurriría únicamente al intentar un *golpe* claramente irrazonable, adoptar un *stance*, swing o línea de juego innecesariamente anormal.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

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

3. Condiciones de la Cancha – Barro, Humedad Extrema, Malas Condiciones y Protección de la Cancha

a. Pelota Enterrada

Las condiciones de la *cancha*, incluyendo barro y humedad extrema, pueden interferir con un apropiado desarrollo del juego y justifican otorgar alivio para una pelota enterrada en cualquier lugar *a través de la cancha*.

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

“A través de la cancha, una pelota que está enterrada puede ser levantada, limpiada y dropeada, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio donde descansaba, pero no más cerca del *hoyo*. La pelota cuando es dropeada debe primeramente golpear una parte de la cancha a través de la cancha.

Nota: Una pelota está “enterrada” cuando está en su propio pique y parte de la pelota está por debajo del nivel del suelo. La pelota no debe necesariamente tocar la tierra para estar enterrada (por ej. pasto, *impedimentos sueltos* y similares pueden interponerse entre la pelota y la tierra).

Excepciones:

1. Un jugador no puede obtener alivio por esta Regla Local si la pelota está enterrada en arena en un área que no está cortada baja.
2. Un jugador no puede obtener alivio según esta Regla Local, si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la condición cubierta por esta Regla Local hace que el *golpe* resulta claramente impracticable.

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

b. “Asientos Preferidos” y “Reglas de Invierno”

El *terreno en reparación* está considerado en la Regla 25 y las ocasionales condiciones anormales locales que podrían interferir con el normal desarrollo del juego y que no sean exageradas, deberían ser definidas como *terreno en reparación*.

No obstante, las condiciones adversas, tales como grandes nevadas, deshielos primaverales, lluvias prolongadas o el calor extremo pueden dejar fairways insatisfactorios y a veces impedir el uso de cortadoras de césped pesadas. Cuando dichas condiciones están tan generalizadas por toda la *cancha* que el *Comité* estima que los “asientos preferidos” o “reglas de invierno” podrían favorecer un juego equitativo o ayudar a proteger la *cancha*, se recomienda la siguiente Regla Local (que podrá ser dejada sin efecto tan pronto como las condiciones lo justifiquen):

“Una pelota que descansa en un área cortada baja *a través de la cancha* (o especificar un área más restringida, p. ej. en el hoyo 6), puede ser levantada, sin penalidad, y limpiada. Antes de levantar la pelota, el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada debe colocarla en un sitio dentro de (especificar área, p. ej. 15 cms., largo de un palo, etc.) de donde originalmente descansaba que no esté más cerca del *hoyo*, ni esté en un *hazard* ni en un *green*.

Un jugador podrá colocar su pelota una única vez, y está *en juego* cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la pelota no se detiene en el sitio donde ha sido colocada, es de aplicación la Regla 20-3d. Si la pelota una vez colocada se estaciona en el sitio donde ha sido colocada y posteriormente se *mueve*, no hay penalidad y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra, a menos que sean de aplicación las disposiciones de cualquier otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la pelota antes de levantarla, mueve el marcador de pelota antes de poner la pelota en juego o la *mueve* de cualquier otra forma, tal como arrastrarla con el palo, incurre en la penalidad de un golpe.

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

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**
Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.

Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción a esta Regla Local, no es de aplicación una penalidad adicional bajo la Regla Local.

c. Limpiando la Pelota

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

“(Especificar área, por ej. en el hoyo 6, en área cortada baja, en cualquier lugar *a través de la cancha*) una pelota puede ser levantada y limpiada sin penalidad. La pelota debe ser repuesta

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

d. Agujeros de Aireación

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

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

En el *green*, una pelota que se estaciona en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el sitio más cercano, no más cerca del *hoyo*, que evite tal situación.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

e. Unión de Panes de Pasto

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

f. Piedras en los Bunkers

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

Cuando permitir levantar una piedra en un *bunker* esté justificado, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Las piedras en los *bunkers* son *obstrucciones* móviles (la Regla 24-1 se aplica).”

4. Obstrucciones

a. Obstrucciones Inamovibles Cerca de un Green (por ej. Bocas de Riego)

La Regla 24-2 brinda alivio, sin penalidad, de la interferencia por una *obstrucción* inamovible, pero también dispone que, salvo en el *green*, la interposición en la *línea de juego* no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

Sin embargo, en algunas canchas, los collares de los *greens* son cortados tan bajos que los jugadores podrían preferir ejecutar el *putt* desde el borde del *green*. En tales condiciones, las *obstrucciones* inamovibles en los collares pueden interferir con el normal desarrollo del juego y la siguiente Regla Local que adicionalmente brinde alivio, sin penalidad, de la interposición por una *obstrucción* inamovible, estaría justificada:

“Se puede obtener alivio de una interferencia por una *obstrucción* inamovible según la Regla 24-2.

Además, si la pelota descansa *a través de la cancha* y una *obstrucción* inamovible sobre o dentro del largo de dos palos del *green* y dentro del largo de dos palos de la pelota se interpone en la *línea de juego* entre la pelota y el *hoyo*, el jugador puede obtener alivio de la siguiente manera:

La pelota debe ser levantada y dropeada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interposición y (c) no esté en un *hazard* ni en un *green*.

Si la pelota del jugador descansa en el *green* y hay una *obstrucción* inamovible dentro del largo de dos palos del *green* que se interpone en su *línea del putt*, el jugador podrá obtener alivio de la siguiente manera:

La pelota debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interposición y (c) no esté en un *hazard*.

La pelota puede ser limpiada al ser levantada.

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio según ésta Regla Local si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la *obstrucción* inamovible, hace que el *golpe* sea claramente impracticable

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

Nota: El *Comité* puede restringir esta Regla Local a hoyos específicos, a pelotas que descansan en zonas cortadas bajas, a *obstrucciones* específicas, o, en el caso de obstrucciones que no están en el *green*, a obstrucciones en zonas cortadas bajas si así lo desea. “Zona cortada baja” significa cualquier área de la cancha, incluyendo senderos a través del *rough*, cortados a nivel del *fairway* o menos.

b. Obstrucciones Inamovibles Temporarias

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

Si el *Comité* define tales *obstrucciones* como *obstrucciones* inamovibles temporarias, se recomienda la siguiente Regla Local:

“1. Definición

Una obstrucción inamovible temporaria (OIT) es un objeto artificial no permanente que generalmente es colocado para una competencia y que está fijo o no es fácilmente movable.

Ejemplos de OIT incluyen, pero no se limitan a: carpas, pizarras, tribunas, torres de televisión y sanitarios.

Los cables de soporte son parte de las OIT, salvo que el *Comité* declare que deben ser tratados como líneas o cables eléctricos elevados.

2. Interferencia

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

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

3. Alivio

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

- (a) A Través de la Cancha: si la pelota descansa *a través de la cancha*, el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia según lo definido en el Inciso 2, y (c) no esté en un *hazard* o en un *green*. El jugador debe levantar la pelota y dropearla, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado, en una parte de la *cancha* que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados.
- (b) En un Hazard: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador levantará la pelota y la dropeará ya sea:
 - (i) Sin penalidad, de acuerdo con el Inciso 3(a) precedente, excepto que la parte más cercana de la *cancha* que brinde un alivio completo, debe estar en el *hazard* y la pelota debe droparse dentro del *hazard* o, si un alivio completo es imposible, en una parte de la *cancha* dentro del *hazard*, que brinde el máximo alivio disponible; o
 - (ii) Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* de la siguiente manera: el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia según lo definido en el Inciso 2 y (c) no esté en un *hazard*. El jugador debe dropear la pelota dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la *cancha* que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados.

La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso 3.

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

Nota 2: Si la pelota a dropear según esta Regla Local, no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra pelota.

Nota 3: Un *Comité* podrá dictar una Regla Local (a) permitiendo o exigiendo a un jugador que utilice una zona de dropeo cuando obtiene alivio de una OIT o (b) permitiendo al jugador, como opción de alivio adicional, dropear la pelota en el costado opuesto de la OIT desde el punto establecido según el Inciso 3, pero en lo demás de acuerdo con dicho inciso.

Excepciones: Si la pelota de un jugador descansa delante o detrás de la OIT (no dentro, sobre o debajo de la OIT) no puede obtener alivio según el Inciso 3 si:

1. La interferencia por cualquier otra cosa que no sea la OIT hace que sea claramente impracticable ejecutar un *golpe* o, en el caso de interposición, ejecutar un *golpe* tal que la pelota pudiera terminar en línea directa al *hoyo*;
2. La interferencia por la OIT ocurriría únicamente debido al uso de un *golpe* claramente irrazonable, o un *stance*, swing o dirección de juego anormal; o
3. En el caso de interposición, sería claramente irrazonable esperar que el jugador pudiera golpear la pelota hacia el *hoyo* tan lejos como para llegar a la OIT.

Un jugador sin derecho a alivio debido a esta excepción puede, si la pelota descansa *a través de la cancha* o en un *bunker*, Obtener alivio según la Regla 24-2, si fuera de aplicación. Si la pelota descansa en un *hazard de agua*, el jugador puede levantar y dropear la pelota de acuerdo con la Regla 24-2b(i), excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *hazard de agua* y la pelota debe ser dropeada en el mismo, o el jugador puede proceder de acuerdo a la Regla 26-1.

4. Pelota en OIT No Encontrada

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no ha sido encontrada está en, sobre o debajo de una OIT, una pelota puede ser dropeada según las disposiciones del Inciso 3 o del Inciso 5, si fuera de aplicación. Con el propósito de aplicar los Incisos 3 y 5 la pelota se considera que descansa en el sitio donde por última vez cruzó el límite más externo de la OIT (Regla 24-3).

5. Zonas de Dropeo

Si el jugador está interferido por una OIT, el *Comité* puede permitir o exigir el uso de una zona de dropeo. Si para obtener alivio el jugador usa una zona de dropeo, debe dropear la pelota en la zona de dropeo más cercana de donde su pelota originalmente descansaba o se considera que descansaba según el Inciso 4 (aunque la zona de dropeo más cercana pueda estar más cerca del *hoyo*).

Nota: Un *Comité* puede dictar una Regla Local prohibiendo el uso de una zona de dropeo que esté más cerca del *hoyo*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

b. Líneas Eléctricas y Cables Temporarios

Cuando líneas eléctricas, cables o líneas telefónicas temporarias están instaladas en la *cancha*, se recomienda la siguiente Regla Local:

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

1. Si son fácilmente movibles, la Regla 24-1 es de aplicación.
2. Si están fijas o no son fácilmente movibles, el jugador puede, si la pelota descansa *a través de la cancha* o en un *bunker*, obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b. Si

la pelota descansa en un *hazard de agua*, el jugador puede levantar y dropear la pelota de acuerdo con la Regla 24-2b(i) excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *hazard de agua* y la pelota debe ser dropeada en el *hazard de agua* o el jugador puede proceder según la Regla 26.

3. Si la pelota golpea una línea de tensión eléctrica o cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar lo más cerca posible desde donde la pelota original fue jugada de acuerdo a la Regla 20-5 (Jugando el Próximo Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).

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

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

5. Hazards de Agua; Jugando Pelota Provisional bajo la Regla 26-1

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

(i) sería impracticable determinar si la pelota está en el *hazard*, o hacerlo demoraría indebidamente el juego, y

(ii) si la pelota original no es encontrada, pero es sabido o hay virtual certeza que está en el *hazard de agua*,

el *Comité* puede introducir una Regla Local permitiendo jugar una pelota provisional bajo la Regla 26-1. La pelota se juega provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1 ó cualquier Regla Local aplicable. En tal caso, si se juega una pelota provisional y la pelota original está en el *hazard de agua* el jugador puede jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional, pero no puede proceder de acuerdo con la Regla 26-1 con respecto a la pelota original.

En estas circunstancias, la siguiente Regla Local se recomienda:

“Si hay duda sobre si una pelota está en o se ha perdido en un *hazard de agua* (especificar ubicación), el jugador puede jugar otra pelota en forma provisional bajo cualquier de las opciones aplicables de la Regla 26-1.

Si la pelota original es encontrada fuera del *hazard de agua* el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la pelota original es encontrada en el *hazard de agua* el jugador puede tanto jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional de acuerdo con la Regla 26-1.

Si la pelota original no es encontrada o identificada dentro de los 5 minutos del periodo de búsqueda el jugador debe continuar con la pelota jugada en forma provisional.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

6. Zonas de Dropeo

El *Comité* puede establecer zonas de dropeo en las cuales la pelota puede o debe ser dropeada cuando el *Comité* considera que no es factible o practicable proceder exactamente de conformidad con la Regla 24-2b ó 24-3 (Pelota en una Obstrucción Inamovible No Encontrada), Regla 25-1b ó 25-1c (Condiciones Anormales del Terreno), Regla 25-3 (Green Equivocado), Regla 26-1 (Hazards de Agua y Hazards de Agua Lateral) o Regla 28 (Pelota Injugable).

Generalmente, tales zonas de dropeo deberían ser indicadas como opción adicional a las ya otorgadas por la Regla misma, en lugar de ser obligatorias.

Utilizando el ejemplo de una zona de dropeo para un *hazard de agua*, cuando tal zona de dropeo es establecida, la siguiente Regla Local se recomienda:

“Si una pelota está dentro o es conocido o virtualmente cierto que una pelota que no ha sido encontrada está dentro del *hazard de agua* (especificar ubicación) el jugador podrá:

- (i) proceder bajo la Regla 26; o
- (ii) como opción adicional, dropear una pelota, con la penalidad de un golpe, en la zona de

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.”

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

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

7. Dispositivos Medidores de Distancia

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

“(Especificar según lo apropiado, ej. En ésta competencia, o Para todo juego en esta cancha, etc), un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo medidor de distancia. Si, durante una *vuelta estipulada*, un jugador utiliza un dispositivo medidor de distancia para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (p. ej. gradiente, velocidad del viento, etc.), el jugador está quebrantando la Regla 14-3.”

La Regla 33-1 dispone, “El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las que la competencia ha de jugarse”. Las condiciones deberían incluir múltiples aspectos como ser la forma de inscripción, derecho a participar, número de vueltas a jugar, etc. que no corresponde que sean tratados en las Reglas de Golf o en este Apéndice. Información detallada acerca de estas condiciones está proporcionada en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” según la Regla 33-1 y en la “Guía para el Desarrollo de una Competencia.”

No obstante, hay un número de aspectos que deberían ser considerados en las Condiciones de la Competencia hacia los que específicamente debe dirigirse la atención del *Comité*. Estos son:

1. Especificaciones de Palos y Pelota

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

a. Lista de Cabezas de Drivers Aprobados

En su sitio web (www.randa.org) *R&A* periódicamente emite un Listado denominado “Conforming Driver Heads” (Drivers Aprobados) donde se listan los Drivers que han sido examinados y que se determinó conforman con las Reglas de Golf. Si el *Comité* desea limitar a los jugadores a que sólo utilicen drivers que tengan una cabeza identificada por modelo y loft en ese Listado, el Listado debe estar disponible y la siguiente condición de la competencia utilizada.

“Cualquier driver llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que figure en el Listado vigente denominado “Conforming Driver Heads” (Drivers Aprobados) emitido por *R&A*.

Excepción: Un driver cuya cabeza ha sido fabricada antes de 1999 está exento de cumplir con esta condición.

***PENALIDAD POR LLEVAR, NO HABIENDO EJECUTADO UN GOLPE CON EL, PALO O PALOS QUE NO CUMPLAN CON LA CONDICIÓN:**

Match Play – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

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

Match Play o Juego por Golpes - Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del hoyo siguiente y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Boggie y Contra Par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 1 de la Regla 32-1b.

*Cualquier palo o palos llevados que no cumplan con la condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador frente a su contrario en match play o a su *marcador* o *co-competidor* en juego por golpes inmediatamente luego de descubrir la infracción. Si el jugador deja de hacerlo está descalificado.

PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE NO CUMPLA CON LA CONDICIÓN:
Descalificación”

b. Listado de Pelotas Aprobadas

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

“La pelota que juegue el jugador debe figurar en el Listado vigente de Pelotas de Golf Aprobadas emitido por *R&A*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:
Descalificación.”

c. Condición de Pelota Única

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

“Limitaciones de Pelotas a Usar Durante la Vuelta: (Nota a la Regla 5-1)

(i) Condición de “Pelota Unica”

Durante una *vuelta estipulada*, las pelotas que el jugador juegue deben ser de la misma marca y modelo figurando en una única entrada en el Listado vigente de Pelotas de Golf Aprobadas.

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:

Match Play – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

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

Competencias Contra Boggie y Contra Par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 1 de la Regla 32-1b.

(ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción

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

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

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

Prohibición de Uso de Caddie

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

Restricciones Sobre Quien Puede Cumplir la Función de Caddie

“Un jugador tiene prohibido utilizar..... para que cumpla las funciones de *caddie* durante la *vuelta estipulada*.”

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:**

Match play – Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del match es ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales la infracción ha ocurrido).

Match play o juego por golpes – Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del hoyo siguiente y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Boggie y Contra Par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 1 de la Regla 32-1b.

*Un jugador que tiene un *caddie* en infracción a esta condición debe asegurarse, inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción, que cumplirá con esta condición durante el resto de la *vuelta estipulada*. De otro modo, el jugador esta descalificado.”

3. Ritmo de Juego (Nota a la Regla 6-7)

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

4. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas (Nota a la Regla 6-8b)

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

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

La señal para suspender el juego debido a situaciones peligrosas será un toque prolongado de sirena.”

Las siguientes señales son generalmente utilizadas y es recomendable que la adopten todos los *Comités*:

Interrupción Inmediata del Juego: Un prolongado toque de sirena.

Interrupción del Juego: Tres toques consecutivos de sirena, repetidos.

Reanudación del Juego: Dos cortos toques de sirena, repetidos.

5. Práctica

a. General

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

b. Práctica Entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)

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

“Entre el juego de dos hoyos, el jugador no debe ejecutar ningún *golpe* de práctica en o cerca del *putting green* del último hoyo jugado y no debe probar la superficie del *putting green* del último hoyo jugado haciendo rodar una pelota.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICION:

Match play - Pérdida del próximo hoyo.

Juego por golpes - Dos golpes en el próximo hoyo.

Match play o juego por golpes - En el caso de una infracción en el último hoyo de la *vuelta estipulada* el jugador incurre la penalidad en ese hoyo.”

6. Consejo en las Competencias por Equipos (Nota a la Regla 8)

Si el *Comité* desea proceder de acuerdo con la Nota a la Regla 8, se recomienda la siguiente redacción:

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

7. Hoyos Nuevos (Nota a la Regla 33-2b)

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

8. Transporte

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

“Los jugadores no deben circular en ningún tipo de transporte durante la vuelta estipulada, salvo autorización del *Comité*.”

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:**

Match play – Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales la infracción ha ocurrido).

Match play o juego por golpes – Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del hoyo siguiente y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Boggie y Contra Par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 1 de la Regla 32-1b.

*El uso de una forma no autorizada de transporte deberá discontinuarse inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción. De otro modo, el jugador está descalificado.”

9. Anti-Doping

El *Comité* puede exigir, en las condiciones de la competencia, que los jugadores cumplan con una política anti-doping.

10. Cómo Decidir Empates

Tanto en match play como en juego por golpes, un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se desea que haya un solo ganador el *Comité* tiene la autoridad, bajo la Regla 33-6, para determinar cómo y cuándo decidir un empate. La decisión debería ser publicada por anticipado.

R&A recomienda:

Match Play

Un match que termina empatado debería ser desempatado hoyo a hoyo hasta que un bando gane un hoyo. El desempate debería empezar en el hoyo donde comenzó el match. En un match con handicap los golpes de ventaja se deberían otorgar igual que en la *vuelta estipulada*.

Juego por Golpes

- (a) En el caso de un empate en una competencia juego por golpes scratch, se recomienda que haya un desempate. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el *Comité*. Si esto no es factible o el empate aún subsiste, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.

- (b) En el caso de un empate en una competencia por golpes con handicap, se recomienda un desempate con los handicaps. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el *Comité*. Se recomienda que tal desempate se efectúe como mínimo a tres hoyos.

En las competencias en que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, si el desempate es a menos de 18 hoyos, para determinar los handicaps para el desempate debería aplicarse el porcentaje de 18 hoyos a jugarse a los handicaps de los jugadores. Fracciones de golpes de handicaps de un medio golpe o más deberían computarse como golpe entero y cualquier fracción menor debería ser descartada.

En competencias en las que la tabla de golpes de handicap es relevante, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y Stableford, los golpes de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.

- (c) Si no resulta práctico realizar un desempate de algún tipo, se recomienda un desempate automático comparando las tarjetas de score. El método a utilizar en la comparación de tarjetas debería ser anunciado con anticipación y debería también indicarse lo que pasará si el procedimiento no produce un ganador. Un método aceptable en la comparación de tarjetas es determinar al ganador sobre la base del mejor score para los últimos nueve hoyos. Si los jugadores empatados han hecho igual score para los últimos nueve hoyos, determinar el ganador sobre la base de los últimos seis hoyos, últimos tres hoyos y finalmente el hoyo 18. Si este método es utilizado en una competencia con salidas simultáneas, se recomienda que “los últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc.” sean considerados como los hoyos 10-18, 13-18, etc.

Para competencias en las que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, como juego individual por golpes, en caso de utilizar el sistema de los últimos 9, últimos 6, últimos tres hoyos, un-medio, un-tercio, un-sexto, etc. de los handicaps debería deducirse del score para esos hoyos. En la utilización de las fracciones para esas deducciones, el *Comité* debería actuar de acuerdo con la recomendación de las autoridades del sistema de handicap.

En competencias en las que la tabla de golpes de handicap tiene relevancia, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y Stableford, los golpes

de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.

11. Draw para Match Play

Si bien el draw para match play puede ser hecho por sorteo, o distribuyendo ciertos jugadores en distintos cuartos u octavos, se recomienda el Draw Numérico Genérico si los matches resultan de una vuelta de clasificación.

Draw Numérico Genérico

Con el propósito de determinar lugares en el draw, los empates en vueltas de clasificación que no sean para el último lugar de clasificación, se establecerán por el orden en que se entregaron los scores: el primer score entregado recibirá el número más bajo disponible, etc. Si resulta imposible determinar el orden en que los scores fueron entregados, los empates se decidirán por sorteo.

MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR

64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Apéndices II, III y IV

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *itálicas* y listados alfabéticamente en la sección Definiciones – ver páginas xx-xx.

R&A se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las Reglas relativas a los palos, pelotas, dispositivos y otros equipos y hacer o cambiar las interpretaciones relativas a estas Reglas. Para información actualizada, favor contactar a *R&A* o dirigirse a www.randa.org/equipmentrules.

Cualquier diseño de un palo, pelota, dispositivo u otro equipo que no es contemplado en las *Reglas*, contrario al propósito e intención de las *Reglas* o que pueda cambiar significativamente la naturaleza del juego, será regulado por *R&A*.

Las medidas y límites contenidas en los Apéndices II y III están expresadas en las mismas unidades utilizadas para determinar la conformidad. También se hace referencia para información a un factor de conversión equivalente a imperiales/métricas calculado sobre la base de 1 pulgada = 25.4 mm.

Apéndice II – Diseño de Palos

Un jugador que tiene dudas acerca de la conformidad de un palo debería consultar a *R&A*.

Un fabricante debería enviar a *R&A* una muestra del palo que ha de ser fabricado para obtener un fallo acerca de si el mismo es conforme con las *Reglas*. La muestra pasa a ser propiedad de *R&A* a los propósitos de referencia. Si un fabricante omite enviar una muestra o habiendo enviado la muestra no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de un fallo que indique que el palo no se ajusta a las *Reglas*.

Los siguientes párrafos detallan normas generales para el diseño de palos, juntamente con las especificaciones e interpretaciones. Se proporciona más información relacionada con estas reglamentaciones y su adecuada interpretación en “Una Guía de las Reglas Sobre Palos y Pelotas.”

Donde se requiera que un palo, o una parte de un palo, cumpla con una especificación de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con la intención de cumplir con esa especificación.

1. Palos

a. General

Un palo es un implemento diseñado para ser usado para golpear la pelota y generalmente viene en tres formas: maderas, hierros y putters distinguidos por sus formas y su intención de uso. El putter es un palo con un loft que no excede los diez grados diseñado primariamente para su uso en el *putting green*.

El palo no debe ser sustancialmente distinto de la tradicional y habitual forma y hechura. El palo debe estar compuesto de una vara y una cabeza y también puede tener material agregado a la vara para posibilitar al jugador obtener una sujeción firme (ver 3 abajo). Todas las partes del palo deben estar fijas de manera que el palo sea una unidad, y no debe tener agregados externos. Se podrán hacer excepciones para agregados que no afecten el desempeño del palo.

b. Ajustabilidad

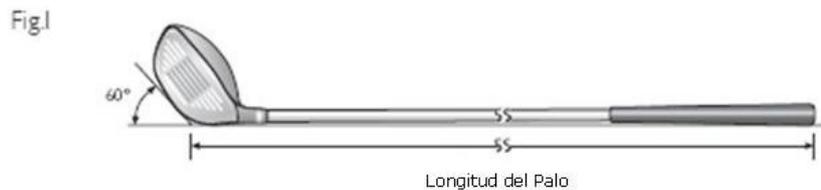
Todos los palos pueden incorporar funciones para ajustar el peso. Otras formas de ajustabilidad pueden también permitirse luego de una evaluación por *R&A*. Los siguientes requisitos se aplican para todos los métodos de ajuste permitidos.

- (i) el ajuste no puede efectuarse fácilmente;
- (ii) todas las partes ajustables están fijas firmemente y no hay posibilidad razonable que se aflojen durante una vuelta; y
- (iii) todas las configuraciones de ajuste cumplen con las *Reglas*.

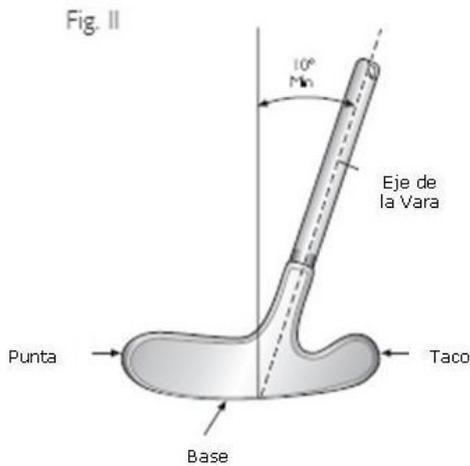
Durante una *vuelta estipulada*, las características no deben ser cambiadas a propósito por medio de ajustes o por cualquier otro medio (ver Regla 4-2a).

c. Longitud

El largo total del palo debe ser por lo menos de 18 pulgadas (0,457 mts.) y, excepto en los putters, no debe exceder las 48 pulgadas (1,219 mts.)



Para maderas y hierros la medida de la longitud se realiza con el palo acostado en un plano horizontal y la base se coloca contra un plano a 60 grados como se muestra en el Fig. 1. La longitud se define como la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el tope del grip. Para putters, la medida del largo es tomada desde el extremo del grip a lo largo del eje de la vara o en una extensión en línea recta de él hasta la base del palo.



d. Alineación

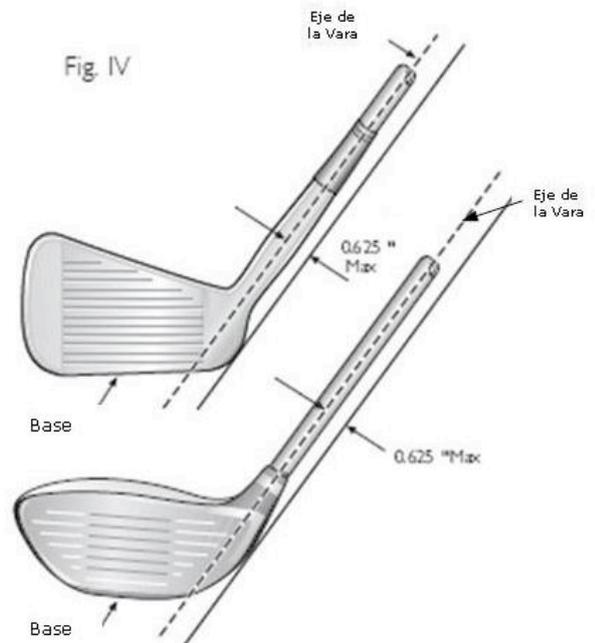
Cuando el palo está en su posición normal de apoyo, la alineación de la vara será tal que:

- (i) la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical a través de la punta y el taco divergirá de la vertical por lo menos 10 grados (ver Fig. II). Si el diseño general del palo es tal que el jugador puede utilizarlo eficientemente en una posición vertical o cercana a la vertical, puede requerirse que la vara divergiera en este plano respecto de la vertical hasta en 25 grados;



- (ii) la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical, a lo largo de la pretendida *línea de juego*, no debe divergir de la vertical en más de 20 grados hacia delante o 10 grados hacia atrás (ver Fig. III).

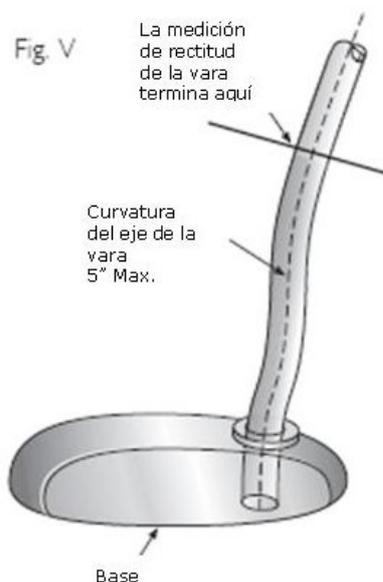
Excepto para los putters, toda la porción del taco del palo debe estar comprendida dentro de 0,625 pulgadas (15,88 mm) del plano conteniendo el eje de la parte recta de la vara y la pretendida (horizontal) *línea de juego* (ver Fig. IV).



2. Vara

a. Rectitud

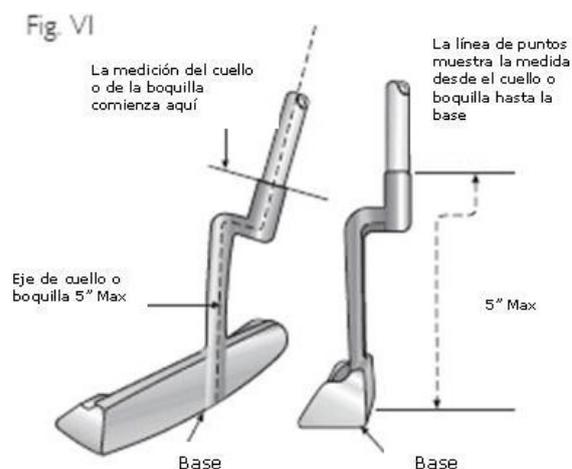
La vara debe ser recta desde el tope del grip hasta un punto no más allá de 5 pulgadas (127 mm) por encima de la base, medida tomada desde el punto donde la vara deja de ser recta a lo largo del eje de la curvatura de la vara y el cuello y/o boquilla (ver Fig. V)



b. Propiedades de Flexión y Torsión

En cualquier punto a lo largo, la vara debe:

- (i) flexionarse de tal forma que la deflexión sea la misma independientemente de como se haga girar la vara alrededor de su eje longitudinal; y
- (ii) torsionarse el mismo ángulo en ambos sentidos.



c. Fijación a la Cabeza del Palo

La vara debe estar unida a la cabeza del palo en el taco, ya sea directamente o a través de un solo y simple cuello y/o boquilla. La longitud desde el extremo del cuello y/o boquilla a la base del palo no debe exceder de 5 pulgadas (127 mm), medida a lo largo del eje y siguiendo cualquier curvatura del cuello y/o boquilla (ver Fig. VI).

Excepción para Putters: La vara o cuello o boquilla de un putter podrán fijarse en cualquier punto de la cabeza.

3. Grip (ver Fig. VII)

El grip consiste en material agregado a la vara para permitirle al jugador obtener una sujeción firme. El grip debe estar fijo a la vara, debe ser derecho y sencillo en su forma, debe extenderse hasta el extremo de la vara y no debe ser moldeado para cualquier parte de

las manos. Si no se agrega material, esa parte de la vara diseñada para que el jugador la sujete debe ser considerada grip.

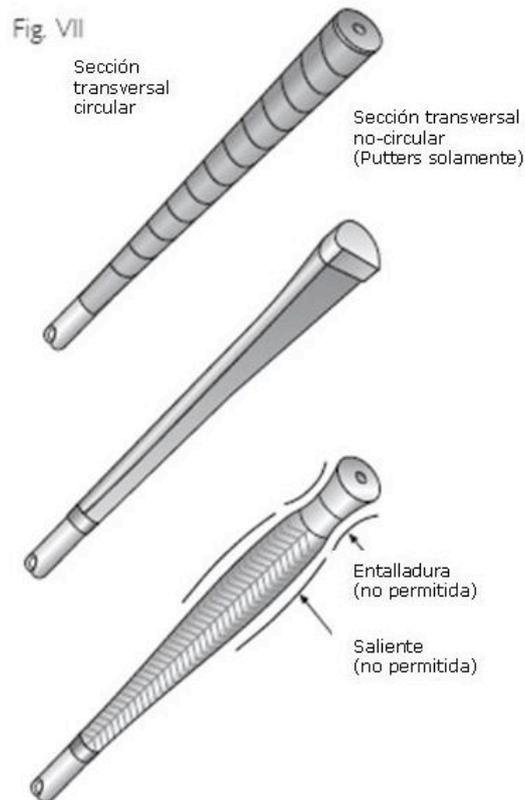
(i) Para los palos que no sean putters, el grip deberá ser circular en su corte transversal, excepto que se podrá incorporar a todo su largo una nervadura continua, recta y ligeramente sobresaliente, y una espiral ligeramente dentada es permitida sobre un grip arrollado o la réplica de uno.

(ii) El grip de un putter podrá tener un corte transversal no circular siempre que el corte transversal carezca de concavidad, sea simétrico y se mantenga generalmente similar a lo largo de todo el grip (ver Inciso (v) a continuación).

(iii) El grip puede tener una forma cónica pero no debe tener ningún saliente o entalladura. Las dimensiones del corte transversal en cualquier dirección no debe exceder de 1,75 pulgadas (44.45 mm).

(iv) Para los palos que no sean putters, el eje del grip debe coincidir con el eje de la

(v) Un putter puede tener dos grips siempre que cada uno sea circular en su corte transversal y el eje de cada uno coincida con el eje de la vara, y tengan una separación no menor a de 1,5 pulgadas (38,1 mm).



4. La Cabeza del Palo

a. Sencilla en su Forma

La cabeza del palo debe ser sencilla en su forma. Todas las partes deben ser rígidas, estructurales en su naturaleza y funcionales. La cabeza del palo o sus partes no deben ser diseñadas para parecerse a cualquier otro objeto. No resulta práctico el definir sencilla en su forma precisa y comprensiblemente. Sin embargo, aditamentos que se consideran que quebrantan esta exigencia, y por consiguiente no se permiten, incluyen pero no se limitan a:

(i) Todos los Palos

- agujeros a través de la cara;
- agujeros a través de la cabeza (algunas excepciones pueden darse para putters y hierros perimetrales);
- aditamentos que están con el propósito de cumplir con especificaciones de dimensión.
- aditamentos que se extienden dentro o adelante de la cara;
- aditamentos que se extienden significativamente por encima del tope de la cabeza;

- surcos dentro o guías sobre la cabeza que se extiendan hasta la cara (algunas excepciones se podrán hacer para putters); y
- dispositivos ópticos o electrónicos.

(ii) Maderas y Hierros

- todos los aditamentos listados en (i) arriba
- cavidades en el contorno del taco y/o punta de la cabeza que puedan ser vistas desde arriba;
- cavidades pronunciadas o múltiples en el contorno del dorso de la cabeza que puedan verse desde arriba;
- material transparente agregado a la cabeza con la intención de hacer conforme a un aditamento que de otra forma no estaría permitido; y
- aditamentos que se extienden más allá del contorno de la cabeza cuando se las ve desde arriba.

b. Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia

(i) Maderas

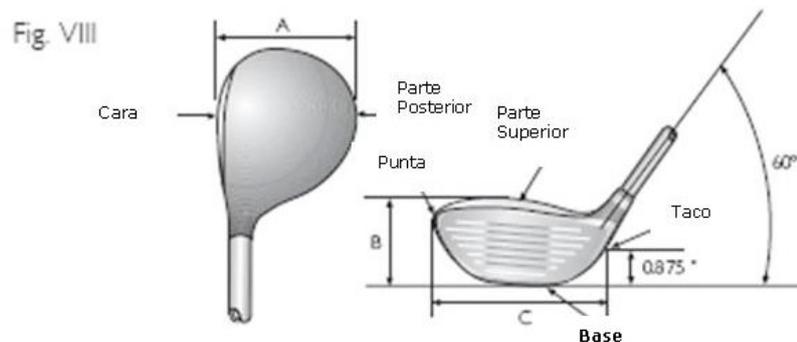
Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60 grados, las dimensiones de la cabeza del palo deben ser tales que:

- la distancia desde el taco hasta la punta de la cabeza del palo debe ser mayor que la distancia entre la cara y el dorso;
- la distancia entre el taco y la punta de la cabeza del palo no debe exceder las 5 pulgadas (127 mm); y
- la distancia entre la base y la corona de la cabeza del palo, incluyendo cualquier aditamento permitido, no debe exceder las 2,8 pulgadas (71,12 mm).

Estas dimensiones se miden sobre líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos más externos de:

- el taco y la punta; y
- la cara y el dorso (ver Figura VIII, dimensión A);

y sobre las líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y la corona (ver Fig. VIII, dimensión B). Si el punto extremo del taco no está claramente definido, se estima que debe tener 0,875 pulgadas (22,23 mm.) por encima del plano horizontal sobre el cual descansa el palo (ver Fig. VIII, dimensión C).



El volumen de la cabeza del palo no debe exceder los 460 centímetros cúbicos (28,06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0,61 pulgadas cúbicas). Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60 grados, el componente del momento de inercia respecto a un eje vertical que pasa por el centro de gravedad de la cabeza no debe exceder los 5900g cm² (32,259 oz in²), más una tolerancia de ensayo de 100 g cm² (0,547 oz in²).

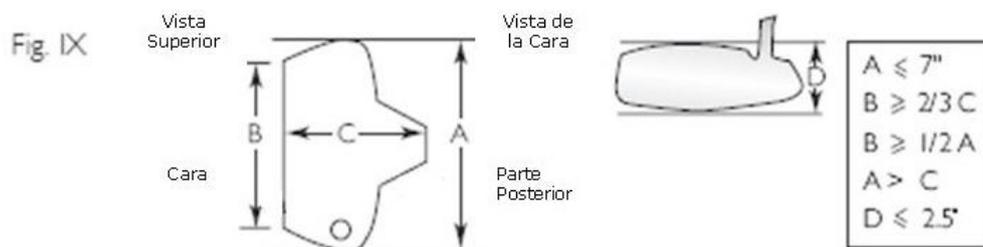
(ii) Hierros

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso.

(iii) Putters (ver Fig. IX)

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que:

- la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cabeza sea menor o igual a 7 pulgadas (177.8 mm.);
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a dos tercios de la distancia de la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a la mitad de la distancia desde el taco a la punta de la cabeza; y
- la distancia desde la base al tope de la cabeza , incluyendo cualquier aditamento permitido, sea menor o igual a 2,5 pulgadas (63,5 mm.).



Para cabezas con forma tradicional, estas dimensiones serán medidas en líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos extremos de:

- el taco y la punta de la cabeza;
- el taco y la punta de la cara; y
- la cara y el dorso;

y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y el tope de la cabeza.

Para cabezas de forma no usual, la dimensión entre la punta y el taco puede realizarse sobre la cara.

c. Efecto Resorte y Propiedades Dinámicas

El diseño, material y/o construcción de, o cualquier tratamiento a, la cabeza del palo (que incluye la cara del palo) no debe:

- (i) tener el efecto de un resorte que exceda el límite fijado para ello en el Pendulum Test Protocol en archivo de *R&A*; o
- (ii) incorporar aditamentos o tecnología incluyendo, pero no limitadas a, resortes separados o aditamentos elásticos que tengan la intención de, o el efecto de, influenciar indebidamente el efecto resorte de la cabeza; o
- (iii) influenciar indebidamente el movimiento de la pelota.

Nota: (i) arriba no se aplica para los putters.

d. Caras para golpear

La cabeza del palo deberá tener sólo una cara para golpear, salvo el putter que podrá tener dos caras si sus características son iguales, y están opuestas entre sí.

5. La Cara del Palo

a. General

La cara del palo debe ser dura y rígida y no debe impartir significativamente más o menos efecto a la pelota que una cara estándar de acero (puede haber alguna excepción para los putters). Excepto para aquellas marcas listadas más abajo, la cara debe ser lisa y no debe tener ningún grado de concavidad.

b. Aspereza y Material de la Zona de Impacto

Excepto por marcas especificadas en los siguientes párrafos, la aspereza de la superficie dentro de la zona donde ha de intentarse el impacto (“zona de impacto”), no debe exceder aquella de una limpieza decorativa por chorro de arena o de fresado fino (ver Fig. X).

Toda la zona de impacto debe ser de un mismo material (se podrán hacer excepciones para los palos de madera).

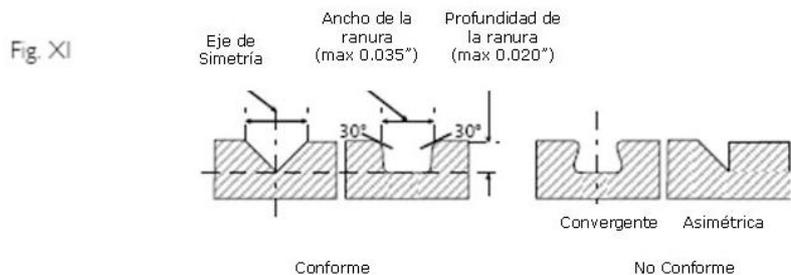


c. Marcas en la Zona de Impacto

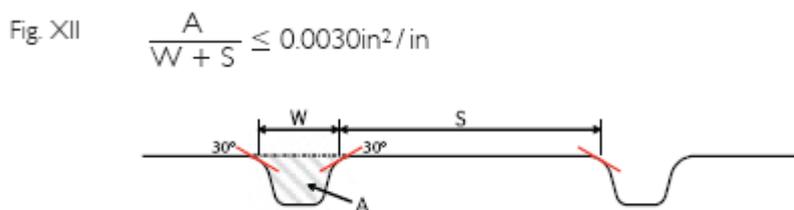
Si un palo tiene ranuras o marcas de punzón en la zona de impacto estas deben cumplir con las siguientes especificaciones:

(i) Ranuras

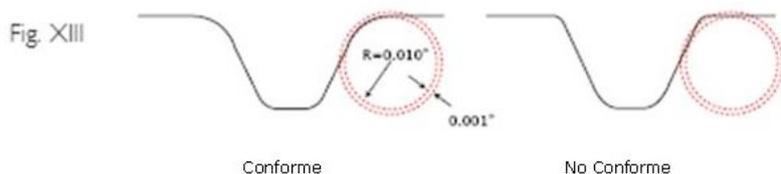
- Las ranuras deben ser rectas y paralelas.
- Las ranuras deben tener una sección transversal simétrica y caras no convergentes (ver Fig. XI).
- “Para palos que tengan un ángulo de levante mayor o igual a 25 grados, las ranuras deben tener una sección transversal simple



- El ancho, espaciado y sección transversal de las ranuras debe ser uniforme a través del área de impacto (algunas excepciones pueden ser realizadas para maderas).
- En ancho (W) de cada ranura no debe exceder los 0,9 mm (0,035 pulgadas) usando el método de medición de 30 grados en archivo de R&A.
- La distancia entre bordes de ranuras adyacentes (S) no debe ser menor que tres veces el ancho de la ranura, y no debe ser menor que 1,905 mm (0,075 pulgadas).
- La profundidad de cada ranura no debe exceder de 0,508 mm (0,02 pulgadas).
- * Para palos que no sean drives, el área de la sección transversal (A) de una ranura dividida por el paso de la ranura (W+S) no debe exceder .os 0,0762 mm²/mm (0,0030 pulgadas cuadradas por pulgada) (ver Fig. XII)



- Las ranuras no deben tener bordes afilados o labios sobresalientes.
- * Para palos que tienen un ángulo de levante mayores o iguales a 25 grados, los bordes de las ranuras deben ser sutancialmente de forma redondeada teniendo un radio efectivo que no es menor que 0,254 mm (0,010 pulgadas) cuando es medido como se muestra en la Fig. XIII, y no mayor que 0,508 mm (0,020 pulgadas). Desviaciones dentro de los 0,0254 mm (0,001 pulgada) en el radio efectivo son permitidas.



(ii) Marcas de punzón

- La dimensión máxima de cualquier marca de punzón no debe exceder 1,905 mm (0.075 pulgadas).
- La distancia entre marcas de punzón adyacentes (o entre marcas de punzón y ranuras) no debe ser menor a 4,27 mm (0,168 pulgadas) medida desde centro a centro.

- La profundidad de cualquier marca de punzón no debe exceder de 1,02 mm (0,04 pulgadas).
- Las marcas de punzón no deben tener bordes filosos o labios sobresalientes.
- *Para palos que tienen un ángulo de levante mayores o iguales a 25 grados, los bordes de las ranuras deben ser substancialmente de forma redondeada teniendo un radio efectivo que no sea menor que 0,254 mm (0,010 pulgadas) cuando es medido como se muestra en la Fig. XIII, y no mayor que 0,508 mm (0,020 pulgadas). Desviaciones dentro de los 0,0254 mm (0,001 pulgada) en el radio efectivo son permitidas.

Nota 1: Las especificaciones para ranuras y marcas de punzón indicadas arriba con un asterisco (*) se aplican solamente a nuevos modelos de palos fabricados desde o después del 1 de Enero de 2010 y en cualquier palo donde las marcas en la cara han sido alteradas a propósito, por ejemplo, por re-ranurado. Para información futura sobre la condición de palos disponibles antes del 1 de Enero de 2010, referir a la sección “Búsqueda de Equipos” en el sitio www.randa.org.

Nota 2: El Comité puede disponer en las condiciones de la competencia, que los palos que el jugador tiene consigo deben conformar las especificaciones de ranuras y marcas de punzón arriba indicadas con un asterisco (*). Esta condición es recomendada solamente para competiciones que involucren jugadores expertos. Para información futura referir a la Decisión 4-1/1 en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf”

d. Marcas Decorativas

El centro de la zona de impacto puede ser indicado por un diseño dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados sean de 0,375 pulgadas (9,53 mm.) de longitud. Tal diseño no debe influir indebidamente en el movimiento de la pelota. Marcas decorativas se permiten fuera de la zona de impacto.

e. Marcas en Palos No Metálicos

Las especificaciones anteriores se aplican a los palos hechos de madera en los cuales la zona de impacto de la cara es de un material de dureza menor a la del metal y cuyo ángulo de loft es de 24 grados o menos, pero las marcas que puedan influir indebidamente en el movimiento de la pelota están prohibidas.

f. Marcas en las Caras de los Putters

Cualquier marca en la cara de un putter no debe tener bordes filosos o labios sobresalientes. Las especificaciones anteriores con respecto a la aspereza, material y marcas en la zona de impacto no son de aplicación.

Apéndice III – La Pelota

Un jugador que tenga dudas acerca de la conformidad de una pelota debería consultar con *R&A*.

Un fabricante debería enviar a *R&A* muestras de la pelota que vaya a fabricar para obtener un fallo acerca de si la misma conforma con las *Reglas*. Las muestras quedan en propiedad de *R&A* con el propósito de referencia. Si un fabricante no envía una muestra o habiéndola enviado no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar la pelota, asume el riesgo de un fallo que indique que la pelota no conforma con las *Reglas*.

Los siguientes párrafos detallan normas generales para el diseño de pelotas, juntamente con las especificaciones e interpretaciones. Se proporciona más información relacionada con estas reglamentaciones y su adecuada interpretación en “Una Guía de las Reglas Sobre Palos y Pelotas.”

Donde se requiera que una pelota cumpla con una especificación de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con la intención de cumplir con esa especificación.

1. General

La pelota no debe ser sustancialmente diferente de la tradicional y habitual forma y hechura. El material y construcción de la pelota no debe ser contrario al propósito e intención de las *Reglas*.

2. Peso

El peso de la pelota no debe ser superior a los 45,93 gramos (1,620 onzas).

3. Tamaño

El diámetro de la pelota no será menor a 1,680 pulgadas (42,67 mm).

4. Simetría Esférica

La pelota no ha de ser diseñada, fabricada o intencionalmente modificada para que posea propiedades que difieran de aquellas que posee una pelota esféricamente simétrica.

5. Velocidad Inicial

La velocidad inicial de la pelota no debe ser superior al límite especificado bajo la Condición establecida en la Norma de Velocidad Inicial para pelotas de golf en archivo de *R&A*.

6. Norma de Distancia Total

La combinación de vuelo y rodado de la pelota al probarse en aparato aprobado por *R&A*, no debe superar la distancia especificada bajo las condiciones establecidas por la Norma de Distancia Total para pelotas de golf en archivo de *R&A*.

Apéndice IV – Dispositivos y otros Equipos

Un jugador que tenga dudas sobre si el uso de un dispositivo u otro equipo constituiría una violación de las Reglas, debería consultar a *R&A*.

Un fabricante debería enviar a *R&A* una muestra del dispositivo u otro equipo a ser fabricado para un fallo sobre si su uso durante una vuelta estipulada ocasionaría a un jugador estar en infracción a la Regla 14-3. La muestra se convierte en propiedad de *R&A* para fines de referencia. Si el fabricante no presenta las muestras o, después de haberlas presentado, no espera un fallo antes de fabricar y/o comercializar el equipo o dispositivo, el fabricante asume el riesgo de un fallo sobre el uso del dispositivo o el otro equipo que sea contrario a las *Reglas*.

Los siguientes párrafos establecen regulaciones generales para el diseño de dispositivos y otros equipos, junto con especificaciones e interpretaciones. Ellas deberían ser leídas junto con la Regla 11-1 (Acomodando) y la Regla 14-3 (Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña).

1. Tees (Regla 11)

Un tee es un dispositivo diseñado para elevar la pelota con respecto al suelo. Un tee no debe:

- ser más largo que 101.6 mm (4 pulgadas);
- ser diseñado o fabricado de manera que podría indicar la línea de juego;
- influir indebidamente en el movimiento de la pelota; o
- de otra manera ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

2. Guantes (Regla 14-3)

Los guantes pueden ser usados para ayudar al jugador a tomar el palo, con la condición de que sean comunes,

Un guante “común” debe:

- consistir en una cobertura con la forma de la mano con fundas individuales o aperturas para cada dedo; y
- debe ser realizada de un material suave tanto la palma completa como la superficie de agarre de los dedos;

Un guante “común” no debe incorporar:

- material sobre la superficie de agarre o dentro del guante cuyo propósito primario sea proveer acolchado o tener ese efecto. Acolchado es definido como un área del material del guante el cual es 0.635 mm (0.025 pulgadas) más grueso que las áreas adyacentes del guante sin ese material adicionado;
Nota: Puede agregarse material para mayor durabilidad, absorción de la humedad u otros fines funcionales, siempre y cuando no se exceda la definición del acolchado (ver arriba).
- correas para ayudar a prevenir que el palo se resbale o para fijar la mano al palo;
- cualquier cosa que mantenga los dedos juntos;
- material sobre el guante que adhiera al material del grip;

- dispositivos, que no sean ayudas visuales, diseñadas para asistir al jugador en la colocación de sus manos en una posición consistente y/o específica sobre el grip;
- peso para asistir al jugador a realizar el golpe;
- cualquier dispositivo que pudiera restringir el movimiento de la articulación; o
- cualquier otro dispositivo que pudiera asistir al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

3. Zapatos (Regla 14-3)

Pueden ser usados zapatos para asistir al jugador a obtener un stance firme. De acuerdo a las condiciones de la competencia, características como clavos en la suela son permitidos, pero los zapatos no deben incorporar dispositivos:

- diseñados para ayudar al jugador a tomar su stance y/o construir un stance;
- diseñados para asistir al jugador en su alineación; o
- que pudieran de otra forma ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

4. Vestimenta (Regla 14-3)

Las prendas de vestir no deben incorporar elementos:

- diseñados para asistir al jugador en su alineación; o
- que pudieran de otra forma ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

5. Dispositivos Medidores de Distancia (Regla 14-3)

Durante una *vuelta estipulada*, el uso de cualquier dispositivo medidor de distancia no está permitido a menos que el Comité haya dictado una Regla Local para ese efecto (ver Nota a la Regla 14-3 y Apéndice I; Parte A; sección 7).

Aun cuando la Regla Local este vigente, el dispositivo no debe ser usado para cualquier propósito que esté prohibido por la Regla 14-3, incluyendo pero no limitado a:

- la calibración o la medición de una pendiente;
- la calibración o la medición de otras condiciones que podrían afectar el juego (por ejemplo, velocidad o dirección del viento);
- recomendaciones que pueden ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego (ej. elección del palo, tipo de golpe a ser jugado, lectura de green o cualquier otro consejo relacionado con el tema); o
- el cálculo de la distancia efectiva entre dos puntos sobre la base de la pendiente u otras condiciones que afectan la distancia del tiro.

Un dispositivo multifunción, como ser un smartphone o un PDA (Asistente Digital Personal), puede ser usado como un dispositivo de medición de distancia, pero no debe ser usado para medir otras condiciones ya que el hacerlo sería una infracción a la Regla 14-3.



Reglas de la Condición de Aficionado

aprobadas por R&A Rules Limited y
la United States Golf Association
Efectivas al 1 de Enero de 2016

Prólogo a las Reglas de la Condición de Aficionado 2016

Prólogo a las Reglas de la Condición de Aficionado

El amateurismo en el deporte es mucho menos común que en el pasado. No obstante, The R&A y la USGA continúan pensando que la diferenciación entre golf aficionado y profesional debería ser mantenida.

El golf aficionado tiene dos características esenciales y es raro en el deporte que las mismas combinen:

1. las Reglas del juego son aplicadas a través de la auto regulación; y
2. tiene un sistema efectivo de hándicap que habilita a cualquier jugador a competir en condiciones de igualdad con cualquier otro jugador.

Estas características son parte de la gran atracción del juego aficionado, pero a su vez se combinan para dejar abierta la posibilidad que incentivos económicos descontrolados podrían instalar demasiada presión sobre la integridad del jugador, que a su vez podría resultar perjudicial para el juego en su conjunto.

A través de límites y restricciones adecuados, las Reglas tienen la intención de alentar a los golfistas aficionados a centrarse en los desafíos del juego y en el espíritu de la competencia más que en cualquier retribución financiera.

Dicho esto,, el Código Aficionado reconoce la necesidad de alentar a jóvenes y talentosos golfistas que pueden necesitar el apoyo de fuentes externas para ayudar a su desarrollo. En tiempos recientes, las Reglas se han flexibilizado considerablemente para crear una gran oportunidad para desarrollar jugadores a que alcancen su pleno potencial a través de recibir

asistencia (financiera o de otro tipo), en tanto esté supervisado por la entidad rectora competente.

En éste último Código, la Regla relacionada con premios en dinero ha sido modificada para hacer más fácil que los golfistas aficionados apoyen causas benéficas dignas.

The R&A y USGA esperan que las Reglas de la Condición de Aficionado sigan evolucionando, pero mantienen su compromiso con la preservación del código aficionado para los millones de golfistas que disfrutan el golf simplemente por el desafío presentado por la cancha, otros golfistas y el juego en sí mismo.

F Keith Andrews
Chairman
Amateur Status Committee
R&A Rules Ltd
Association

William W Gist IV
Chairman
Amateur Status Committee
United States Golf

Preámbulo

The R&A y la USGA se reservan el derecho de cambiar, en cualquier momento, las Reglas de la Condición de Aficionado y de dictar y modificar las interpretaciones de las Reglas de la Condición de Aficionado.

En las Reglas de la Condición de Aficionado, el género usado en relación a una persona, se entiende que incluye a ambos géneros.

Definiciones

Las Definiciones están listadas en orden alfabético y en las *Reglas* en sí mismas, los términos definidos están en *letra cursiva*.

Comité

El "Comité" es el *Comité* pertinente de la *Entidad Rectora*.

Destreza o Prestigio Golfístico

Corresponde a la *Entidad Rectora* decidir si un determinado *golfista aficionado* posee *destreza o prestigio golfístico*.

Generalmente, sólo se considera que un *golfista aficionado* posee *destreza golfística* si:

(a) ha competido con éxito a nivel regional o nacional o ha sido seleccionado para representar a su asociación de golf nacional, regional, provincial o municipal; o

(b) compite en un nivel de elite.

El *prestigio golfístico* solo puede ser obtenido a través de la *destreza golfística* y se considera que este prestigio continuará por cinco años después de que su *destreza golfística* haya descendido a niveles por debajo de los estándares establecidos por la *Entidad Rectora*.

Entidad Rectora

La "*Entidad Rectora*" para la administración de las Reglas de la Condición de Aficionado, en cualquier país, es la asociación o unión de golf nacional de ese país.

Nota: En Gran Bretaña e Irlanda, *R&A* es la *Entidad Rectora*.

Golfista Amateur

"Golfista amateur", ya sea que juegue competitivamente o por placer, es aquél que juega al golf por el desafío que éste representa, no como una profesión ni por ganancia económica.

Golfista Menor

Un "*golfista menor*" es un *jugador aficionado* que no haya cumplido una edad específica determinada por la *Entidad Rectora*.

Instrucción

"*Instrucción*" refiere a la enseñanza de los aspectos físicos de jugar al golf, esto es la mecánica de hacer un swing con un palo de golf y golpear una pelota de golf.

Nota: *Instrucción* no cubre enseñanzas sobre el aspecto psicológico del juego, o la etiqueta o las Reglas de Golf.

Precio minorista

El “*precio minorista*” de un premio es el valor al que normalmente se vende el premio en un negocio minorista en el momento de ser otorgado.

Premio al Mérito

Un "*premio al mérito*" se refiere a actuaciones notables o contribuciones al golf, a diferencia de los premios otorgados en competencias. Un *premio al mérito* no puede ser monetario.

Premio de un Vale

Un "*premio de un vale*" es un vale, certificado, tarjeta o similar, de un presente aprobado por el Comité a cargo de la competencia para la adquisición de mercadería o servicios en un pro shop, un club de golf u otro negocio minorista.

Premio Simbólico

Un "*premio simbólico*" es un trofeo de oro, plata, cerámica, cristal o similar que está grabado con una marca perceptible y permanente.

R&A

“*R&A*” significa R&A Rules Limited.

Regla o Reglas

El término "*Regla*" o "*Reglas*" se refiere a las Reglas de la Condición de Aficionado y sus interpretaciones que obran en “Decisiones acerca de las Reglas de la Condición de Aficionado”.

USGA

“*USGA*” significa la United States Golf Association.

Regla 1

Amateurismo

1-1. General

Un *golfista aficionado* debe jugar y conducirse de acuerdo con las *Reglas*.

1-2. Condición de Aficionado

La Condición de Aficionado es una condición universal de elegibilidad para jugar en competencias como *golfista aficionado*. Una persona que actúa contrariamente a las *Reglas* puede perder su *condición de aficionado* y como resultado dejará de ser elegible para intervenir en competencias para Aficionados.

1-3. Propósito de las Reglas

El propósito de las *Reglas* es mantener la diferencia entre el golf aficionado y el profesional y asegurar que el golf amateur, que está en gran medida auto regulado por las Reglas del juego y el handicap, esté libre de las presiones que puedan resultar de un patrocinio incontrolado e incentivos económicos.

A través de limitaciones adecuadas y restricciones, las Reglas también intentarán alentar a los golfistas amateurs a enfocarse tanto en los desafíos del juego como en los premios inherentes al mismo, más que en una ganancia económica.

1-4. Dudas Respecto de las Reglas

Toda persona que tenga dudas si cualquier acto que se propone emprender es permitido según las *Reglas*, debería consultar a la *Entidad Rectora*.

Todo organizador o patrocinador de una competencia de golf aficionado o de una competencia que involucre a *golfistas aficionados*, que tenga dudas si su proyecto es permitido según las *Reglas*, debería consultar con la *Entidad Rectora*.

Regla 2

Profesionalismo

2-1. General

Un *golfista aficionado* no deberá actuar ni presentarse a sí mismo como golfista profesional.

A los efectos de aplicar estas *Reglas*, un golfista profesional es aquél que:

- practica el deporte como su profesión; o
- trabaja como golfista profesional; o
- participa de una competencia de golf como profesional; o
- es miembro o pertenece a una Asociación de Golfistas Profesionales; o
- es miembro o pertenece a un tour profesional exclusivo para golfistas profesionales.

Excepción: Un *golfista aficionado* tendrá permitido ser miembro o retener la categoría como miembro de una Asociación de Golfistas Profesionales siempre que esta categoría no contemple ningún derecho a jugar y se refiera ésta a los solos efectos de trámites administrativos.

Nota 1: Un *golfista aficionado* tendrá permitido averiguar acerca de sus posibilidades como golfista profesional, incluyendo intentar sin éxito ser un golfista profesional, y tendrá

permitido trabajar en un Proshop y percibir pago o compensación adecuados, siempre que de otra forma no infrinja las Reglas.

Nota 2: Si un *golfista aficionado* debiera intervenir en una o más competencias clasificatorias a fin de ser elegido como miembro de una gira profesional, podrá anotarse y jugar en esas competencias clasificatorias sin perder su Condición de Aficionado, siempre que, con anterioridad a jugar y por escrito, renuncie a sus derechos a cualquier premio en dinero en la competencia.

2-2. Contratos y Acuerdos

a. Asociaciones o Uniones de Golf Nacionales

Un *golfista aficionado* podrá participar de un contrato y/o acuerdo con su asociación de golf, siempre que no reciba honorarios, compensaciones o lucro económico, directa o indirectamente, mientras sea *golfista aficionado*, excepto en los casos que las *Reglas* lo contemplen.

b. Agentes Profesionales, Patrocinadores y Otros Terceros

Un *golfista aficionado* podrá participar de un contrato y/o acuerdo con un tercero (inclusive, pero no limitado a un agente profesional o patrocinante), siempre que:

- (i) el golfista tenga por lo menos 18 años;
- (ii) el contrato o acuerdo esté relacionado exclusivamente al futuro del golfista como profesional y no establezca su participación en eventos aficionados o profesionales como *golfista aficionado*, y
- (iii) salvo se indique lo contrario en las Reglas, el *golfista aficionado* no recibirá pago, compensación o lucro económico, directa o indirectamente, mientras sea *golfista aficionado*.

Excepción: En circunstancias individuales especiales, un *golfista aficionado* menor de 18 años podrá presentarse a la *Entidad Rectora* y solicitar el permiso para participar del contrato, siempre que su duración sea no mayor de 12 meses y sea no renovable.

Nota 1: Se aconseja al *golfista aficionado* consultar a la *Entidad Rectora* antes de firmar cualquier contrato /o acuerdo con terceros para asegurarse que cumple con las *Reglas*.

Nota 2: Si un *golfista aficionado* participa de una beca de entrenamiento de golf (ver Regla 6-5), o en el futuro se pueda presentar a una beca de este tipo, se le aconseja contactar a la institución nacional reguladora de tales becas y/o a la institución educativa adecuada, para asegurarse que los contratos y/o acuerdos con terceros estén autorizados dentro del reglamento de becas.

Regla 3

Premios

3-1. Jugando por un Premio en Dinero

a. General

Un *golfista aficionado* no deberá jugar por un premio en dinero o su equivalente en un match, competencia o exhibición.

Sin embargo, un *golfista aficionado* podrá participar en un match de golf, competencia o exhibición donde el premio es por dinero o su equivalente, siempre que antes de su participación renuncie a su derecho de aceptar dicho premio en dinero.

Excepción: Premios por Hoyo en Uno – Ver Regla 3-2b

b. Premios en Dinero para Caridad

Un *golfista aficionado* puede participar en un evento donde el premio en dinero o su equivalente es donado a una conocida organización de caridad, siempre que el organizador obtenga previamente la autorización de la *Entidad Rectora*.

(Conducta contraria al propósito de las Reglas – ver Regla 7-2)
(Política de apuestas de juego – ver Apéndice)

3-2. Límites de Premios

a. General

Un *golfista aficionado* no deberá aceptar un premio (a menos que sea un *premio simbólico*) o *premio de un vale* por un *valor al por menor* que exceda las £ 500 o su equivalente, o una cantidad menor que puede ser establecida por la *Entidad Rectora*. Este límite es de aplicación para el total de premios o *premio en vales* recibidos por un *golfista aficionado* en cualquier competencia o series de competencias.

Excepción: Premios por Hoyo en uno ver Regla 3-2b).

Nota 1: Los límites establecidos son de aplicación en cualquier tipo de competencia de golf, ya sea en una cancha de golf, en un driving range o en un simulador de golf, incluyendo competencias de approach y de drive más largo.

Nota 2: La responsabilidad de comprobar el *valor al por menor* de un determinado premio, es del Comité a cargo de la competencia.

Nota 3: Se recomienda que el valor total de premios de la categoría scratch o de cada categoría con handicap, no debiera exceder el doble del límite establecido para una competencia a 18 hoyos, el triple para una competencia a 36 hoyos, el quintuplo para una competencia a 54 hoyos y el séxtuplo para una competencia a 72 hoyos.

b. Premio por Hoyo en Uno

Un *golfista aficionado* podrá aceptar un premio que exceda los límites de la Regla 3-2a, incluyendo un premio en dinero, por un hoyo en uno realizado mientras juega una vuelta de golf.

Nota: el hoyo en uno se deberá efectuar durante una vuelta de golf y deberá ser circunstancial a esa vuelta. Las diferentes competencias paralelas y concursos llevados a cabo fuera de la cancha de golf (p. ej. en un driving range o un simulador de golf) y los concursos de putting green no se incluyen en esta regla y están sujetos a las restricciones y límites de las Reglas 3-1 y 3-2a.

3-3. Premio al Mérito

a. General

Un *golfista aficionado* no deberá aceptar un *premio al mérito* de un *valor al por menor* que exceda los límites establecidos en la Regla 3-2.

b. Múltiples Premios al Mérito

Un *golfista aficionado* podrá aceptar más de un *premio al mérito* de parte de distintos donantes, aún cuando el total de su *valor al por menor* exceda el límite establecido, siempre que no sean así presentados para eludir el límite para un premio individual.

4-1. General

Excepto lo dispuesto en las *Reglas*, un *golfista aficionado* no debe aceptar el pago de gastos, en dinero u otra forma, procedentes de cualquier origen, para participar en una competencia o exhibición de golf.

4-2. Percepción de Gastos de Competencia

Un *golfista aficionado* podrá aceptar el pago de gastos de competencia, que no excedan los realmente incurridos, para participar en una competencia o exhibición de golf, según lo establecido en los apartados a-g de esta Regla.

Si un *golfista aficionado* participa de una beca de entrenamiento de golf (ver Regla 6-5), o en el futuro se pueda presentar a una beca de este tipo, se le aconseja contactar a la institución nacional reguladora de tales becas y/o a la institución educativa adecuada, para asegurarse que los gastos de la competencia estén autorizados dentro del reglamento de becas.

a. Apoyo Familiar

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos de un miembro de su familia o un tutor legal.

b. Golfistas Menores

Un *golfista menor* puede aceptar el pago de gastos cuando compite en una competencia limitada exclusivamente a *golfistas menores*.

Nota: Si una competencia no es exclusiva de *golfistas menores*, un *golfista menor* puede aceptar el pago de gastos al participar de esa competencia, según lo establecido en la Regla 4-2c.

c. Competencias Individuales

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos cuando compite en competencias individuales, siempre que cumpla con las siguientes disposiciones:

- (i) Cuando la competencia va a desarrollarse en el país del jugador los gastos deben ser aprobados y pagados por la asociación nacional de golf o la federación regional de ese país, o, con la aprobación de tal cuerpo, pueden solventarse por el club de golf del jugador.
- (ii) Cuando la competencia va a desarrollarse en otro país los gastos deben ser aprobados y solventados por la asociación de golf nacional, regional, provincial o municipal, o sujeto a la aprobación de la asociación nacional del jugador, solventados por la entidad que controla el golf en el país que está compitiendo.

La *Entidad Rectora* puede limitar la cobertura de gastos a un número específico de días de competencia en cualquier año calendario y un *golfista aficionado* no debe exceder ese límite. En este caso, los gastos incluirán un razonable lapso de viaje y días de práctica relacionados con los días de la competencia.

Excepción: Un *golfista aficionado* no debe recibir fondos, directa o indirectamente, de un representante profesional (ver Regla 2-2) o de cualquier otro origen similar determinado por la *Entidad Rectora*.

Nota: A excepción de los casos especificados en las Reglas, un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico* no debe promocionar o hacer publicidad a quien cubre sus gastos (ver Regla 6-2).

d. Competencias por Equipos

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos cuando está representando a:

- su país,
- su asociación nacional o federación regional,
- su club,

- su empresa o industria, o
- una entidad similar

en una competencia por equipos, sesión de práctica o entrenamiento.

Nota 1: Una “entidad similar” incluye una reconocida institución educativa o de servicio militar.

Nota 2: Salvo que se establezca otro modo, los gastos deben ser pagados por la entidad que el *golfista aficionado* está representando o por la entidad que controla el golf en el país que está compitiendo.

e. Invitación No Relacionada con la Destreza Golfística

Un *golfista aficionado* que es invitado por motivos no relacionados con su *destreza golfística* (ej. una celebridad, una empresa comercial o cliente) a participar en un evento de golf puede aceptar el pago de gastos.

f. Exhibiciones

Un *golfista aficionado* que está participando en una exhibición en favor de una reconocida obra de beneficencia puede aceptar el pago de gastos, siempre que la exhibición no haya sido organizada junto con otro evento golfístico en el cual el jugador está compitiendo.

g. Competencias con Handicap Patrocinadas

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos cuando participa en una competencia con handicap patrocinada, siempre que la competencia haya sido aprobada según lo siguiente:

- (i) Si la competencia se realiza en el país del jugador, el patrocinante debe obtener previamente la aprobación anual de la *Entidad Rectora*; y
- (ii) Si la competencia se realiza en más de un país o involucra a golfistas de otro país, el patrocinante debe obtener previamente la aprobación anual de cada *Entidad Rectora*. La solicitud para esta aprobación deberá ser enviada a la *Entidad Rectora* del país donde comienza la competencia.

4-3. Gastos Relacionados con el Golf

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos razonables, que no excedan los actuales, para actividad relacionada con el golf y que no sea para una competencia

Excepción: Un *golfista aficionado* no debe aceptar el pago de gastos, directa o indirectamente, que provenga de un agente profesional (ver Regla 2-2) o cualquier otra fuente similar que así sea determinada por la *Entidad Rectora*.

Nota: Excepto lo previsto en las *Reglas*, un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico* no debe promover o publicitar la fuente de cualquier pago de gastos recibido (Regla 6-2).

4-4. Gastos de Subsistencia

Un *golfista aficionado* podrá recibir gastos de subsistencia razonables, que no excedan sus gastos efectivamente incurridos, como ayuda para mantenerse, siempre que estos gastos se aprueben y paguen a través de la asociación de golf del país del jugador.

Para determinar si los gastos de subsistencia son necesarios y/o apropiados, la asociación de golf nacional, que tiene el poder de decisión sobre esos gastos, debería considerar, entre otros factores, las condiciones socio-económicas aplicables en cada caso.

Excepción: Un *golfista aficionado* no deberá recibir gastos de subsistencia, directa o indirectamente, de un agente profesional (ver regla 2-2) ni de cualquier otro origen similar según lo determine la *Entidad Rectora*.

Regla 5

Instrucción

5-1. General

Excepto lo dispuesto en las *Reglas*, un *golfista aficionado* no deberá percibir pagos o compensación, directa o indirecta, por impartir *instrucción* de golf.

5-2. Donde es Permitido el Pago

a. Escuelas, Colegios, Colonias, etc.

Un *golfista aficionado*, que es (i) un empleado de un instituto o sistema educacional o (ii) un asesor en una Colonia u otro programa de organización similar, puede percibir pagos o compensación por impartir *instrucción* de golf a estudiantes de la institución, sistema o colonia, siempre que el total del tiempo dedicado a tal *instrucción* comprenda menos del 50% del tiempo total dedicado al desempeño de todas las tareas como empleado o asesor.

b. Programas Aprobados

Un *golfista aficionado* puede recibir viáticos, pago o compensación por impartir *instrucción* de golf como parte de un programa que haya sido aprobado previamente por la *Entidad Rectora*.

5-3. Instrucción Escrita

Un *golfista aficionado* puede aceptar pago o compensación por impartir *instrucción* por escrito, siempre que su habilidad o prestigio como golfista no haya sido un factor determinante en su contratación o en la comisión o venta de su trabajo.

Regla 6

Uso de la Destreza o Prestigio Golfístico

La reglamentación que sigue como Regla 6 solo es aplicable a *golfistas aficionados* con *destreza o prestigio golfístico*.

6-1. General

Excepto lo dispuesto por las *Reglas*, un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico*, no debe usar esa destreza o prestigio para lucro económico alguno.

6-2. Promoción, Publicidad y Ventas

Un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico*, no deberá usar esa destreza o prestigio para percibir pagos, compensaciones, beneficios personales o cualquier ganancia económica, directa o indirectamente, por (i) promover, publicitar o vender algo, o (ii) permitir que su nombre o imagen sean utilizados por terceros para la promoción, publicidad o venta cualquier producto.

En los términos de esta Regla, aunque no se reciba pago o compensación, se considera que un *golfista aficionado* ha recibido un beneficio personal por promover, publicitar o vender cualquier cosa, o permitir que su nombre o su imagen sea usada por un tercero para la promoción, publicidad o venta de cualquier cosa.

Excepción: Un *golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico* podrá permitir que su nombre se utilice para promover:

- (a) su asociación o unión nacional de golf, regional, provincial o municipal; o
- (b) una reconocida obra de caridad (o causa similar); o
- (c) sujeto al permiso de su asociación o unión nacional de golf, cualquier competencia de golf o evento que sea considerada de interés de, o que contribuya al desarrollo del juego.

El *golfista aficionado* no deberá obtener pago, compensación o ventaja financiera, directa o indirecta, por permitir que su nombre o imagen se utilicen para estos fines. Sin embargo, puede recibir el pago de gastos razonables, que no excedan los actuales, relacionados a la actividad promocional.

Nota 1: Un *golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico* podrá aceptar equipamiento para golf de cualquiera que los comercialice, siempre que no se involucre ninguna publicidad.

Nota 2: Se permite el reconocimiento de la marca y el logo, en el equipamiento y la ropa de golf. En la Sección “Decisiones Sobre las Reglas de la Condición de Aficionado” se podrá encontrar más información e interpretación adecuada de esta Nota.

6-3. Presentación Personal

Un *golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico*, no debe usar esa destreza o prestigio para percibir pagos, compensaciones, beneficios personales o cualquier ganancia financiera, directa o indirecta, por una presentación personal.

Excepción: Un *golfista aficionado* puede percibir el pago de los gastos efectivamente incurridos en relación con una presentación personal, siempre que no esté involucrada una competencia o exhibición de golf.

6-4. Transmitir y Escribir

Un *golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico* puede percibir pago, compensación, beneficios personales o ganancia económica por transmitir o escribir siempre que:

- (a) la transmisión o escrito sea parte de su ocupación principal o carrera y la *instrucción* golfística no esté incluida (Regla 5); o
- (b) la transmisión o escrito sea sobre una base part-time, el jugador sea en realidad el autor del comentario, artículos o libros y la *instrucción* de golf no esté incluida.

Nota: Un *golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico* no debe promover ni promocionar nada dentro de su comentario, artículos o libros (ver Regla 6-2).

6-5. Donaciones, Becas y Subsidios Educativos

Un *golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico* puede aceptar los beneficios de donaciones, becas o subsidios educativos cuyos términos y condiciones hayan sido aprobados por la *Entidad Rectora*.

La *Entidad Rectora* puede aprobar con antelación los términos y condiciones de donaciones, becas o subsidios educativos que cumplan con las reglamentaciones de la National Collegiate Athletic Association (NCAA) en los Estados Unidos de América que reúne entidades deportivas a nivel nacional, u otras organizaciones similares que regulen el deporte a nivel de instituciones educativas.

Si un *golfista aficionado* es beneficiario de una beca educativa de golf o puede solicitar una beca en el futuro, se le aconseja contactar el organismo nacional de regulación de dichas becas y/o la institución educativa, que le asegure que cualquier contrato o acuerdo con terceros (Regla 2-2b), o gastos de competición (Regla 2-4) estén autorizados según el reglamento de becas vigente.

6-6. Afiliación

Un *golfista aficionado con destreza o prestigio golfístico*, puede aceptar un ofrecimiento de afiliación de un Club de Golf, o privilegios en una cancha de golf, sin el pago total correspondiente a la categoría de socio o privilegio, salvo que ese ofrecimiento se realice para inducirlo a jugar para ese Club o cancha.

Regla 7

Otras Conductas Incompatibles con el Golf Aficionado

7-1. Conducta en Detrimento del Amateurismo

Un *golfista aficionado* no debe actuar en forma que sea considerada perjudicial para los más elevados intereses del juego Aficionado.

7-2. Conducta Contraria al Propósito de las Reglas

Un *golfista aficionado* no debe llevar a cabo ninguna acción, incluidas las apuestas por dinero, que sean contrarias al propósito de las *Reglas*.

(Política sobre apuestas – ver Apéndice)

Regla 8

Procedimiento para Aplicar las Reglas

8-1. Decisión sobre una Infracción

Si una posible infracción a las *Reglas* por una persona que pretende ser un *golfista aficionado* llega al conocimiento del *Comité*, corresponde al *Comité* determinar si ha ocurrido una infracción. Cada caso será investigado a discreción del *Comité* y considerado según sus méritos. La decisión del *Comité* será definitiva, con la posibilidad de apelación según lo previsto en estas *Reglas*.

8-2. Aplicación

En caso de decidir que una persona ha cometido una infracción a las *Reglas*, el *Comité* puede privarla de su Condición de Aficionado o exigirle que se abstenga o desista de acciones específicas, como condición para continuar siendo aficionado.

El *Comité* debería notificar a la persona y podrá notificar a cualquier asociación de golf interesada, de toda resolución tomada según la Regla 8-2.

8-3. Procedimiento para las Apelaciones

Cada *Entidad Rectora* debería instituir un procedimiento mediante el cual cualquier decisión respecto a la aplicación de estas *Reglas* pueda ser apelada por la persona afectada por tal decisión.

Regla 9

Reincorporación a la Condición de Jugador Aficionado

9-1. General

El *Comité* es la única autoridad facultada para:

- reincorporar a la Condición de Jugador Aficionado a un golfista profesional y/o a otras personas que hayan infringido las Reglas;
- fijar un período de prueba necesario para la reincorporación; o
- denegar la solicitud de reincorporación,

sujeta a una apelación según lo previsto en estas *Reglas*.

9-2. Solicitudes de Reincorporación

Cada solicitud de reincorporación será considerada según sus méritos, atendiendo que normalmente se tomen en cuenta los siguientes principios:

a. Período de Prueba

El golf aficionado y el profesional son dos formas distintas de juego que ofrecen diferentes oportunidades pero no así beneficios si el proceso de cambio de condición de profesional a aficionado es demasiado sencillo. Además, es necesario que haya un elemento de disuasión para no infringir las Reglas. Por lo tanto, quien solicita su reincorporación a la Condición de Aficionado debe someterse a un período de prueba según lo establezca el *Comité*.

El período de prueba para la reincorporación comienza generalmente a partir de la fecha en que la persona infringió las *Reglas* por última vez, a menos que el *Comité* decida que comience a partir de (a) la fecha en que el *Comité* tomó conocimiento de la última infracción del jugador, o (b) otra fecha determinada por el *Comité*.

b. Período de Prueba para la Reincorporación

(i) Profesionalismo

En general, el período de prueba para la reincorporación se relaciona con el lapso durante el cual la persona infringió las *Reglas*. Sin embargo, ningún solicitante tendrá normalmente derecho a la reincorporación hasta tanto se haya conducido de acuerdo con las *Reglas* durante el lapso de por lo menos un año.

Se recomienda que el *Comité* tenga en cuenta la siguiente orientación sobre el período de prueba:

Período de Infracción	Período de Prueba
menos de 6 años -----	1 año
6 años o más -----	2 años

No obstante, el período de prueba podrá ser extendido si el solicitante ha jugado un lapso mayor por premios en dinero. Se debe considerar el nivel de las competencias y el desempeño del solicitante en esas competencias a efectos de determinar si el período de prueba debería ser extendido.

En todos los casos, el *Comité* se reserva el derecho de prolongar o acortar tal período.

(ii) Otras Infracciones a las Reglas

El período de un año para la reincorporación a la Condición de Aficionado debe ser normalmente requerido. Sin embargo, el período puede ser mayor si la infracción se considera seria.

c. Número de Reincorporaciones

Una persona no será normalmente reincorporada más de dos veces.

d. Jugadores con Prestigio Nacional

Un jugador de prestigio nacional que haya infringido las *Reglas* por más de cinco años, normalmente no tendrá derecho a la reincorporación.

e. Condición Durante el Período de Prueba para la Reincorporación

Durante el período de prueba un solicitante a la reincorporación debe cumplir con lo dispuesto en estas *Reglas* tal como se aplican a un *jugador aficionado*.

No tiene derecho a participar en competencias como *golfista aficionado*. Sin embargo, puede intervenir en competencias y ganar un premio, únicamente entre los socios del Club al cual pertenece, sujeto a la aprobación del Club. No puede representar a dicho Club contra otros Clubes, salvo conformidad de los Clubes que participan en la competencia y/o del Comité organizador.

Un solicitante a la reincorporación puede participar en competencias que no estén limitadas a *golfistas aficionados*, estando sujeto a las condiciones de la competencia, sin perjuicio de las condiciones de su solicitud de reincorporación, y siempre que lo haga en su carácter de solicitante a la reincorporación. Debe renunciar a su derecho a percibir cualquier premio en dinero ofrecido en la competencia, y no debe aceptar ningún premio reservado para un *golfista aficionado* (Regla 3-1).

9-3. Procedimiento para las Solicitudes

Toda solicitud para la reincorporación debe ser presentada al *Comité* de acuerdo con los procedimientos establecidos por éste, y debe incluir toda la información que el *Comité* le requiera.

9-4. Procedimiento para las Apelaciones

Cada *Entidad Rectora* debería instituir un procedimiento mediante el cual una decisión respecto a la reincorporación a la Condición de Aficionado pueda ser apelada por la persona afectada por tal decisión.

Regla 10 Decisión del Comité

10-1. Decisión del Comité

La decisión del *Comité* es definitiva, sujeta a una apelación según lo previsto en las Reglas 8-3 y 9-4.

10-2. Dudas con Respecto a las Reglas

Si el *Comité* de una *Entidad Rectora* considera que el caso es dudoso o no está comprendido en las *Reglas* puede, antes de tomar su decisión, consultar con el Comité de la Condición de Aficionado de *R&A*.

Apéndice – Política sobre Apuestas por Dinero

General

Un “*jugador aficionado*”, ya sea que juegue competitivamente o por placer, es aquél que juega al golf por el desafío que éste implica, no como una profesión ni remunerativamente.

En el golf amateur, los incentivos financieros excesivos que pueden surgir por juego y apuestas, podrían llevar al abuso de las Reglas tanto en el juego de golf como en la manipulación de los handicaps en detrimento de la integridad del deporte.

Hay una diferencia entre jugar por un premio en dinero (Regla 3-1), o apostar, que es contrario al propósito de las *Reglas* (Regla 7-2), y otras formas de juego o apuestas que en sí mismas no quebrantan las *Reglas*. Un *golfista aficionado* o un Comité a cargo de la competencia donde estén compitiendo *golfistas aficionados* deberían consultar a la *Entidad Rectora* si hay alguna duda en la aplicación de las *Reglas*. En ausencia de tal guía, se recomienda que no se entregue ningún premio en dinero para asegurar el cumplimiento de las *Reglas*.

Formas de Juego Aceptables

No hay ninguna objeción al juego o apuestas informales entre jugadores individuales o equipos mientras sean incidentales al partido. No se puede definir exactamente qué son las apuestas o el juego informal; pero algunas características que serían consistentes con este tipo juego y apuestas serían:

- los jugadores en general se conocen entre sí;
- la participación en el juego o apuestas es opcional y está limitada a los jugadores;
- la única fuente del dinero ganado por los jugadores es adelantada por ellos mismos; y
- el monto de dinero involucrado no se considera normalmente excesivo.

Por ende, las apuestas informales son aceptables siempre y cuando el propósito primario es el juego de golf por diversión y no por una ganancia económica.

Formas de Juego No Aceptables

Los eventos que se organicen para, o que alienten la creación de premios en dinero no están permitidos. Los *golfistas* que participen en tales eventos sin haber indicado previamente su decisión irrevocable de no aceptar premios en dinero serán considerados en infracción de la Regla 3-1.

Otras formas de jugar o apostar donde se requiera la intervención de los jugadores (p. ej. sorteos obligatorios) o aquéllos que tienen el potencial de involucrar sumas importantes de dinero (p. ej. calcutas y sorteos por remate – donde los jugadores o equipos se venden por remate) pueden ser considerados por la *Entidad Rectora* como contrarios al propósito de las *Reglas* (Regla 7-2).

Es difícil definir con precisión formas inaceptables de juego o apuestas, pero algunas características que serían consistentes con este tipo de juego o apuestas incluye:

- que la participación en las apuestas sea abierta a no jugadores;
- que el monto de dinero involucrado se considere excesivo, y
- razones para creer que el juego o apuesta ha dado o puede incrementar la posibilidad de abusar de las Reglas de juego o manipular los handicaps en detrimento de la integridad del juego

La participación de un *golfista aficionado* en juego o apuestas que no son aprobadas, puede considerarse contraria al propósito de las *Reglas* (Regla 7-2) y puede poner en peligro su Condición de Aficionado.

Nota: Las Reglas de la Condición de Jugador Aficionado no son aplicables a las apuestas de juego que *golfistas aficionados* realicen sobre los resultados de competencias que están limitadas u organizadas específicamente para *golfistas profesionales*.

Índice

(Los términos en azul remiten a las Reglas de la Condición de Aficionado)

A Través de la Cancha

agujeros de aireación (Ap.I)	
definición.....	
golpe anterior jugado desde a través de la cancha (Regla 20-5)	
pelota movida después de tocar impedimento suelto (Regla 23-1)	
punto más cercano de alivio (Reglas 24-2, 25-1)	

Afiliación – pérdida de la condición de aficionado (Regla 6-6).....

Agua Ocasional

definición.....	
interferencia por y alivio (Regla 25-1)	

Agujero

hecho por animal de madriguera (definición de animal de madriguera)	
hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro (definición de condición anormal del terreno).....	

Agujeros de Aireación

regla local (Ap. I)	
---------------------------	--

Alterando Condiciones Físicas (Regla 1-2).....

Animales de Madriguera, Agujero hecho por

definición.....	
pelota movida durante la búsqueda (Regla 12-1d)	

Aplicación – condición de aficionado (Regla 8-2)

Apuestas por dinero – política sobre.....

Árbitro

causa ajena (definición de causa ajena)	
decisión final (Regla 34-2)	
definición.....	
limitando facultades del, por el Comité (Regla 33-1)	

Asiento de la Pelota. ver bajo Pelota

Asientos Preferidos

decisión del comité (Ap. I)	
regla local (Ap. I)	

Asta Bandera

atendida, removida o tenida en alto (Regla 17-1)	
atendida sin autorización (Regla 17-2)	
definición.....	
golpeando (Regla 17-3)	
moviendo asta bandera atendida, removida o tenida en alto mientras la pelota está en movimiento (Regla 24-1)	
prevención de daño innecesario(Etiqueta)	

Ayuda

penalidad (Regla 14-2)	
------------------------------	--

Ayuda Física (Regla 14-2a)

Bandos Ver también Matches

definición.....	
-----------------	--

descalificación en

best-ball o four-ball match play (Regla 30-3e)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-7)	

orden de juego

best-ball o four-ball match play (Regla 30-3b)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-4)	
honor en el sitio de salida (Regla 10-1a)	

penalidad, máximo de 14 palos

best-ball o four-ball match play (Regla 30-3d)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-6)	

representación de

best-ball, four-ball match play (Regla 30-3a)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-2)	

Becas – aceptando (Regla 6-5).....

Best Ball Match Play Ver también Four-Ball Match Play

compañero ausente (Regla 30-3a)	
definición (definición de formas de match play).....	

máximo número de palos (Regla 30-3d)	
orden de juego (Regla 30-3b)	
penalidad	
aplicada al bando (Regla 30-3d)	
descalificación del bando (Regla 30-3e)	
efecto de otras penalidades (Regla 30-3f)	
Bunkers Ver también Hazards	
definición	
pelota injugable en (Regla 28)	
piedras en, regla local (Ap. I)	
punto mas cercano de alivio (Reglas 24-2b, 25-1b)	
Caddie Ver también Equipo	
atendiendo el asta-bandera (Regla 17)	
compartido; condición (definición de caddie)	
definición	
infracción a una Regla por (Regla 6-1)	
pelota movida por (Reglas 18-2, 18-3, 18-4)	
posición durante el golpe (Regla 14-2b)	
prohibiendo caddies, condición de una competencia (Ap. I)	
restricciones de quien puede ser caddie; condición de una competencia (Ap.I)	
uno por jugador (Regla 6-4)	
Caddie delantero	
definición	
definición (definición de causa ajena)	
Cancha	
cuidado de (Etiqueta)	
definición	
definiendo limites y márgenes (Regla 33-2a)	
injugable (Regla 33-2d)	
prioridad en (Etiqueta)	
Cancha Injugable	
decisión del Comité (Regla 33-2d)	
Carros de Golf	
condición prohibiendo su uso (Ap. I)	
previniendo daños innecesarios(Etiqueta)	
Causa Ajena	
árbitro (definición)	
caddie delantero (definición)	
co-competidor (definición)	
definición	
marcador (definición)	
observador (definición)	
pelota en movimiento desviada o detenida por (Regla 19-1)	
pelota estacionada movida por (Regla 18-1)	
Césped	
brizna suelta no adherida a la pelota (definición de impedimentos sueltos)	
cortado, apilado para su remoción (definición de terreno en reparación)	
en o alrededor del bunker, no es hazard (definición de bunker)	
tocando	
al buscar e identificar la pelota (Regla 12-1)	
con un palo en hazard (Nota Regla 13-4)	
Chipping	
práctica antes de la vuelta (Regla 7-1b)	
práctica durante la vuelta (Regla 7-2)	
Clavos. Ver Clavos de Zapatos de Golf	
Clavos de Zapatos de Golf	
reparando daño al green /Regla 16-1c)	
reparando daño de (Etiqueta)	
Co-Competidor	
atendiendo el asta bandera (Regla 17)	
definición	
duda con respecto al procedimiento (Regla 3-3)	
examinando la pelota (Regla 5-3)	
identificando la pelota (Regla 12-2)	
objetando reclamo de pelota inservible (Regla 5-3 Nota 1)	
pelota en movimiento golpea (Regla 19-4)	
pelota movida por (Regla 18-4)	

Colocando la Pelota

en el sitio desde donde se movió (Regla 20-3a)	
procedimiento al reanudarse el juego (Regla 6-8d)	
si el asiento original es alterado (Regla 20-3b)	
si el sitio no es determinable (Regla 20-3c)	
si es incorrectamente substituida, dropeada o colocada (Regla 20-6)	
si es movida accidentalmente (Regla 20-3a)	
si la pelota dropeada o colocada esta en juego (Regla 20-4)	
si no se detiene en el sitio (Regla 20-3d)	

Comité . Ver también Condiciones

construcción declarada parte integrante de la cancha (definición de obstrucción, Regla 33-2a)	
deberes y facultades (Regla 33)	
decisión	
final (Regla 34-3)	
sobre empates (Regla 33-6, Ap. I)	
definición	
definiendo	
hazards de agua (definición de hazard de agua y hazard de agua lateral)	
límites y márgenes de la cancha (Regla 33-2, Ap. I)	
lugar de práctica (Regla 33-2c)	
obstrucciones movibles como inamovibles (definición de obstrucción)	
dejando sin efecto las condiciones de la competencia (Regla 33-1, Ap. I)	
extensión de vuelta estipulada en match play para decidir un empate (Regla 2-3)	
fijando horarios de salida y grupos (Reglas 6-3, 33-3)	
marcador designado por (definición de marcador)	
normas sobre práctica (Regla 7-1 Nota, Regla 7-2 Nota 2)	
previniendo el juego lento (Regla 6-7 Nota 2)	
reglas locales hechas por el (Regla 33-8a, Ap. I)	
segunda pelota, informando el juego de (Regla 3-3a)	
seria infracción por haber jugado desde lugar equivocado, informando sobre corrección (Regla 20-7c)	
suma de scores y aplicación del handicap (Reglas 6-6d Nota 1, 33-5)	
suspensión del juego por (Regla 6-8)	
tabla de golpes de handicap (Regla 33-4)	

Compañero

ausente	
best-ball y four-ball match play (Regla 30-3a)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-2)	
compartiendo palos (Regla 4-4b)	
definición	
solicitando consejo (Regla 8-1)	
ubicación durante la ejecución de un golpe (Regla 14-2b)	

Competencias con Handicap Patrocinadas – gastos (Regla 4-2g).....

Competencia por Equipos – gastos /Regla 4-2d).....

Competidor. Ver también Co-Competidor

definición	
dejar un hoyo sin embocar (Regla 3-2)	
dudas con respecto al procedimiento (Regla 3-3)	
jugando desde fuera del sitio de salida (Regla 11-4b)	
jugando fuera de turno (Regla 10-2c)	
jugando un golpe con pelota equivocada (Regla 15-3b)	
negativa a cumplir con las reglas (Regla 3-4)	
pelota en movimiento golpeando (Regla 19-2)	
score responsabilidad (Regla 6-6)	

Concesión

del match, hoyo o próximo golpe (Regla 2-4)	
---	--

Condición de Aficionado, Reglas. Ver Reglas

Condición de Pelota Única

Condiciones de la competencia (Ap. I)	
---	--

Condiciones

anti-doping (Ap. I)	
caddie	
prohibiendo uso de (Ap. I)	
restricciones sobre quien puede actuar como caddie (Ap.I)	
comité para dejarlas sin efecto (Regla 33-1, Ap.I)	
consejo en competencias de equipos (Ap. I)	
decisión sobre empates (Ap. I)	
draw para match play; (Ap. I)	

especificaciones sobre palos y la pelota	
condición de pelota única (Ap. I)
lista de cabezas de drivers aprobados (Ap. I)
lista de pelotas aprobadas (Ap. I)
jugador responsable de conocerlas (Regla 6-1)
nuevos hoyos (Ap. I)
práctica (Ap. I)
ritmo de juego (Ap. I)
suspensión del juego por situación peligrosa (Ap. II)
transporte (Ap. II)
Condiciones Anormales del Terreno	
alivio (Regla 25-1b)
definición
interferencia (Regla 25-1a)
pelota en la condición movida durante la búsqueda (Regla 12-1d)
punto más cercano de alivio (Def.)
Condiciones de la Cancha	
decisión del comité sobre (Ap. I)
reglas locales al respecto (Ap. I)
Condiciones Temporarias Ver Condiciones de la Cancha	
Conducta	
contraria al espíritu del amateurismo (Regla 7-2)
en detrimento del amateurismo (Regla 7-1)
Consejo	
definición
durante la vuelta estipulada (Regla 8-1)
en competencias por equipos (Ap. I)
Contra Bogey, Competencias	
anotando scores (Regla 32-1a)
demora indebida o juego lento (Regla 32-1 Nota 2)
descripción de (Regla 32-1)
infracción que implica deducción de hoyos ganados (Regla 32-1 Nota 1)
scoring (Regla 32-1a)
Contra Par, Competencias	
anotando scores (Regla 32-1a)
demora indebida o juego lento (Regla 32-1 Nota 2)
descripción de (Regla 32-1a)
infracción que implica deducción de hoyos ganados (Regla 32-1 Nota 1)
scoring (Regla 32-1a)
Contrario	
atendiendo el asta bandera sin autorización (Regla 17-2)
definición
informando penalidad al (Regla 9-2b)
pelota desviada por (Regla 19-3, Regla 30-2b)
pelota desviada por, en three-ball match (Regla 30-2b)
pelota movida por (Regla 18-3)
Decisiones. Ver también Comité	
arbitro, fallo final (Regla 34-2)
equidad (Regla 1-4)
Demora Indebida	
penalidad (Regla 6-7)
Descalificación. Ver bajo Penalidad	
Destreza o Prestigio Golfístico – definición
Dispositivos Artificiales	
equipo extraño y uso extraño de equipo (Regla 14-3)
regulaciones generales (Ap. IV)
Disputas	
de puntos no cubiertos por las reglas /Regla 1-4)
de reclamos (Reglas 2-5, 34)
Distancia	
calculando o midiendo (Regla 14-3, Regla 14-3 Nota, Ap. IV)
intercambiando información sobre distancia (Def. de consejo)
medidor de distancia, regla local (Ap. I)
Divots	
reparación de agujero de divot (Etiqueta)
repuesto (Regla 13-2)
Donaciones, Becas y Subsidios Educativos – condición de aficionado /Regla 6-5)

Dormie	
definición (Regla 2-1)	
Draw	
numérico genérico (Ap. I).....	
para match play (Ap. I)	
Draw por Sorteo	
draw para match play (Ap. I)	
Dudas sobre Procedimiento	
juego por golpes (Regla 3-3)	
match play (Regla 2-5)	
Ejemplo de Reglas Locales	
adoptando (Ap. I).....	
agujeros de aireación (Ap. I)	
asientos preferidos y reglas de invierno (Ap. I)	
Hazard de Agua; pelota provisional jugada según Regla 26-1 (Ap. I)	
juntas de panes de pasto (Ap. I)	
limpiando la pelota (Ap. I)	
líneas temporarias de alta tensión (Ap. I)	
obstrucciones inamovibles cerca del green (Ap. I)	
obstrucciones temporarias (Ap. I)	
pelota enterrada (Ap. I)	
pedras en bunkers (Ap. I)	
protección de plantaciones jóvenes (Ap. I)	
terreno en reparación, juego prohibido (Ap. I)	
zonas ambientalmente sensibles (Ap. I)	
zonas de dropeo (Ap. I)	
Empates	
extendiendo la vuelta estipulada para definir el empate, match play (Regla 2-3)	
recomendaciones; opciones (Ap. I)	
responsabilidades del comité (Regla 33-6)	
Encargado de Cancha	
agujero hecho por, condición de (definición de terreno en reparación)	
Equidad	
decidiendo controversias (Regla 1-4)	
Equipo. Ver también Lista de Cabezas de Drivers Aprobados; Lista de Pelotas Aprobadas; Pelota	
aceptación de (Regla 6-2).....	
dispositivos médicos, usado para aliviarse de una condición médica (Regla 14-3 Excepción I).....	
carro de golf compartido, condición (definición de equipo).....	
definición.....	
dispositivos artificiales, equipos extraños o utilizados en forma anormal (Regla 14-3)	
objetos puestos para el cuidado de la cancha (definición de equipo).....	
usado de modo aceptado tradicionalmente (Regla 14-3 Excepción 2)	
moviendo mientras una pelota está en movimiento (Rule 24-1)	
pelota movida por (Rules 18-2, 18-3, 18-4)	
pelota movida por, durante la búsqueda en match play (Reglas 18-2, 18-3b).....	
Equipos comerciales o empresariales – gastos (Regla 4-2d).....	
Equipos industriales – gastos (Regla 4-2d).....	
Equipos militares – gastos (Regla 4-2d).....	
Equipos universitarios – gastos (Regla 4-2d)	
Escribir	
instrucción escrita (Regla 5-3).....	
pérdida de la condición de aficionado (Regla 6-4).....	
Estacas	
fuera de límites, usadas para definir (definición de fuera de límites)	
hazard de agua, usadas para definir (definición de hazard de agua)	
hazard de agua lateral, usadas para definir (definición de hazard de agua lateral)	
terreno en reparación, usadas para definir (definición de terreno en reparación)	
Eventos Escolares – gastos (Regla 4-2d).....	
Four-Ball Juego por Golpes	
anotando scores (Regla 6-6d Nota 2, 31-3, 31-7)	
compañero ausente (Regla 31-2)	
definición (definición de formas de juego por golpes).....	
orden de juego (Regla 31-4)	
penalidad	
aplicada al bando (Regla 31-6).....	
descalificación del bando (Regla 31-7).....	
efecto de otras penalidades (Regla 31-8)	

Four-Ball Match Play

compañero ausente (Regla 30-3a)	
definición (definición de formas de match play).....	
máximo de 14 palos (Regla 30-3d)	
orden de juego (Regla 30-3b)	
penalidad	
aplicada al bando (Regla 33d-).....	
descalificación del bando (Regla 30-3e).....	
efecto de otras penalidades (Regla 30-3f)	

Foursomes

definición para juego por golpes (definición de formas de juego por golpes).....	
definición para match play (definición de formas de match play).....	
juego por golpes (Regla 29-3)	
match play (Regla 29-2)	
orden de juego (Regla 29-1)	

Fuera de Límites. Ver también Obstrucciones

decisión del comité sobre (Ap. I)	
definición.....	
juego de pelota provisional cuando la pelota puede estar fuera de límites (Regla 27-2a)	
objetos que definen	
fijos (Regla 13-2)	
no obstrucciones (definición de obstrucciones)	
pelota dropeada rueda fuera de límites (Regla 20-2c)	
procedimiento (Regla 27-1)	
ritmo de juego, consideraciones (Etiqueta).....	
stance fuera de límites (definición de fuera de límite)	

Gastos – percepción de (Reglas 4-2 4-3, 4-4).....

Golfista Aficionado – Definición

Golfista Menor

definición.....	
gastos (Regla 4-2b).....	

Golpe. Ver también Stance

anulando el (Regla 10-1c)	
ayuda	
ayuda física (Regla 14-2a)	
dispositivos artificiales (Regla 14-3).....	
con pelota equivocada	
best-ball o four-ball match play (Regla 30-3c)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-5)	
juego por golpes (Regla 15-3b)	
match play (Regla 15-3a)	
con pelota provisional (Regla 27-2b)	
concediendo (Regla 2-4)	
definición.....	
desde fuera del sitio de salida (Regla 11-4)	
golpeando la pelota más de una vez (Regla 14-4)	
hoyo empatado (Regla 2-2).....	
jugando desde donde se jugó el golpe anterior (Regla 20-5)	
pelota dañada a consecuencia de (Regla 5-3)	
pidiendo consejo (Regla 8-1).....	
seguridad (Etiqueta)	

Golpe de Penalidad

definición.....	
-----------------	--

Golpeando

anclando el palo (Regla 14-1b).....	
el asta-bandera o a quien la atiende (Regla 17-3).....	
más de una vez (Regla 14-4)	
netamente (Regla 14-1a)	

Green. Ver también Hazards; Impedimentos Sultos; Obstrucciones

agujeros de aireación (Ap. I)	
concediendo al contrario su próximo golpe (Regla 2-4)	
consideración con otros jugadores (Etiqueta).....	
definición.....	
dejando un hoyo sin embocar en juego por golpes (Regla 3-2)	
green equivocado	
alivio (Regla 25-3b).....	
definición	

interferencia por (Regla 25-3a)	
impedimentos sueltos sobre (definición de impedimentos sueltos)	
indicando la línea para el putt (Regla 8-2b)	
línea del putt	
parándose a horcajadas o sobre (Regla 16-1e)	
posición del caddie o el compañero (Regla 14-2b)	
probando la superficie (Regla 16-1d)	
tocando (Regla 16-1a)	
obstrucciones inamovibles cercanas (Ap. I)	
pelota	
en condiciones anormales del terreno (Regla 25-1b)	
levantando (Regla 16-1b, 21)	
limpiando (Reglas 16-1b, 21, 22)	
sobrepasando el borde del hoyo (Regla 16-2)	
planteando un reclamo antes de retirarse del (Regla 2-5)	
práctica	
antes o entre vueltas (Regla 7-1b)	
durante la vuelta (Regla 7-2)	
probando la superficie (Regla 16-1d)	
punto más cercano de alivio (Reglas 24-2b, 25-1b)	
reparando daño al (Etiqueta, Regla 16-1c)	
Green Equivocado	
definición.....	
punto más cercano de alivio, definición de	
Grip. Ver bajo Palos	
Grupos. Ver también Juego por Golpes	
cediendo paso durante la búsqueda (Etiqueta)	
prioridad en la cancha (Etiqueta)	
Guantes	
requerimiento que sean simples (Regla 14-3, Ap. IV).....	
Handicap	
aplicación, responsabilidad del comité (Regla 33-5)	
jugando con handicap equivocado	
a sabiendas en juego por golpes (Regla 34-1b)	
juego por golpes (Regla 6-2b)	
match play (Regla 6-2a)	
match play (Regla 6-2a)	
responsabilidades del jugador (Regla 6-2)	
tabla de golpes de (Regla 33-4)	
Hazard de Agua lateral. Ver también Hazards; Estacas	
alivio (Regla 26-1)	
decisión del comité sobre (Ap. I)	
definición.....	
Hazards. Ver también Obstrucciones, Estacas	
alivio de obstrucciones temporarias (Ap.I).....	
apoyando el palo en (Regla 13-4)	
bunkers (definición de bunker)	
buscando pelota cubierta dentro (Regla 12-1)	
colocando palos en (Regla 13-4)	
definición	
golpe previo jugado desde (Regla 20-5)	
golpes dentro, con pelota equivocada (Regla 15-3)	
hazards de agua (incluyendo hazards de agua lateral)	
agua ocasional (definición de agua ocasional)	
definición.....	
estacas que lo definen, condición (definición de hazard de agua y hazard de agua lateral),,,,,	
hazard de agua lateral (definición).....	
opciones (Regla 26-1)	
pelota en, alivio	
de condiciones anormales de terreno prohibido (Regla 25-1b Nota 1)	
de obstrucciones inamovibles prohibido (Regla 24-2b Nota 1)	
pelota jugada desde, se pierde o injugable fuera del hazard o fuera de límites (Regla 26-2b)	
pelota jugada desde, termina dentro del mismo u otro hazard (Regla 26-2a)	
pelota jugada provisionalmente, regla local (Ap. I)	
pelota moviéndose en agua jugada (Regla 14-6)	
sondeando en el agua durante la búsqueda (Regla 12-1c)	
zonas de dropeo, Regla local (Ap. I)	

identificando la pelota dentro del (Regla 12-2)	
pelota en	
levantada puede ser dropeada o vuelta a colocar en (Regla 13-4)	
rueda dentro de, más cerca del hoyo, etc. cuándo se exige redropear (Regla 20-2c)	
pelota jugada desde un hazard termina descansando en otro (Regla 13-4, Excepción 3)	
práctica prohibida desde (Regla 7-2)	
probando condición del (Regla 13-4)	
tocando el suelo o agua en un hazard de agua con la mano o un palo (Regla 13-4)	
Hazards de Agua. Ver Hazards	
Honor. Ver también Orden de Juego	
definición.....	
determinando (Reglas 10-1a, 10-2a)	
en competencias contra par, contra bogey o stableford con handicap (Regla 32-1)	
Hora de Salida	
responsabilidades del comité (Regla 33-3)	
responsabilidades del jugador (Regla 6-3a)	
Hoyo. Ver también Línea de Juego; Match Play	
Cantidad en vuelta estipulada (definición de vuelta estipulada)	
concediendo en match play (Regla 2-4)	
dañado (Regla 33-2b)	
definición.....	
determinando el score para el, cuando se jugó segunda pelota en juego por golpes (Regla 3-3b)	
embocando	
dejar sin embocar, juego por golpes (Regla 3-2)	
pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 1-1, 15-1)	
empatado (Regla 2-2)	
ganador del (Regla 2-1)	
nuevos hoyos para competencia (Regla 33-2b, Ap.I)	
número en la vuelta estipulada (definición de vuelta estipulada)	
pelota que sobrepasa el borde del hoyo (Regla 16-2)	
probando la superficie del green durante el juego de (Regla 16-1d)	
reponiendo el asta bandera en el (Etiqueta)	
score equivocado (Regla 6-6d)	
tiempo permitido para completar el juego del (Regla 6-7 Nota 2)	
Hoyo empatado (Regla 2-2)	
Hoyo en Uno – premio (Regla 3-2b).....	
Identificación de la Pelota. Ver bajo Pelota	
Impedimentos Suelos. Ver también Hazards; Obstrucciones	
agua ocasional (definición de agua ocasional)	
alivio (Regla 23-1)	
definición.....	
en el green (definición de impedimento suelto)	
pedras en el bunker, regla local (Ap. I)	
remoción	
en la línea del putt (Regla 16-1a)	
en un hazard (Regla 13-4)	
mientras la pelota esta en movimiento (Regla 23-1)	
Información Sobre los Golpes Empleados	
en Juego por Golpes (Regla 9-3)	
en Match Play (Regla 9-2)	
general (Regla 9-1)	
Información Equivocada	
límite de tiempo para reclamos (Reglas 2-5, 34-1)	
sobre los golpes empleados en match play (Regla 9-2a)	
Instrucción	
compensación por (Regla 5).....	
definición.....	
Interposición Accidental	
cuando la pelota es accidentalmente desviada o detenida por una causa ajena (Regla 19-1)	
definición.....	
Interrupción del juego	
condición que requiere interrupción inmediata (Regla 6-8b Nota, Ap. I)	
condiciones permitiendo (Regla 6-8a)	
levantando la pelota cuando se interrumpe el juego (Regla 6-8c)	
procedimiento cuando el juego es suspendido por el comité (Regla 6-8b)	
Irregularidades de la superficie (Regla 13-2)	
Juego de Golf	

definición (Regla 1-1)	
Juego Lento	
juego por golpes, condición modificando la penalidad (Regla 6-7, Nota 2)	
penalidad (Regla 6-7)	
Juego por Golpes. Ver también Four-ball Juego por Golpes; Penalidades; Scores	
acordando jugar fuera de turno (Regla 10-2c)	
asta-bandera atendida sin autorización (Regla 17-2)	
combinando con match play (Regla 33-1)	
dejando un hoyo sin embocar (Regla 3-2)	
descripción de (Regla 3-1)	
duda sobre el procedimiento (Regla 3-3)	
ganador (Regla 3-1)	
golpes con pelota equivocada (Regla 15-3b)	
grupos	
cambiando (Regla 6-3b)	
comité establece (Regla 33-3)	
handicap (Regla 6-2b)	
información sobre los golpes empleados (Regla 9-3)	
juego lento, modificación de la penalidad (Regla 6-7 Nota 2)	
jugando fuera de turno (Regla 10-2c)	
negativa a cumplir con una regla (Regla 3-4)	
nuevos hoyos (Regla 33-2b, Ap. I)	
orden de juego (Regla 10-2a, 10-2c, 29-3)	
pelota jugada desde fuera del sitio de salida (Regla 11-4b)	
pelota jugada desde lugar equivocado (Regla 20-7c)	
penalidades	
convenir en dejar sin efecto (Regla 1-3)	
descalificación, discrecionalidad del comité (Regla 33-7)	
informando al marcador (Regla 9-3)	
límite de tiempo a una imposición (Regla 34-1b)	
penalidad general (Regla 3-5)	
segunda pelota jugada cuando el jugador tiene dudas (Regla 3-3a)	
Jugador	
consideración con otros jugadores (Etiqueta)	
examinando la pelota (Regla 5-3)	
identificando la pelota (Regla 12-2)	
pelota movida	
accidentalmente (Regla 18-2)	
intencionalmente (Regla 18-2)	
luego de preparado el golpe (Regla 18-2)	
luego de tocar impedimento suelto (Regla 23-1)	
planteando un reclamo (Regla 2-5)	
responsabilidad de jugar la propia pelota (Reglas 6-5, 12-2)	
Levantando la pelota. Ver también Limpiando la Pelota; Punto Más Cercano de Alivio	
a través de la cancha, sin penalidad (Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	
cuando afecta el juego de otro jugador (Regla 22)	
cuando se interrumpe el juego (Regla 6-8c)	
de lugar equivocado (Regla 20-6)	
en o dentro de una obstrucción móvil (Regla 24-1)	
en un bunker (Reglas 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii))	
en un hazard de agua (Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2)	
interferencia de condiciones de la cancha (Ap. I)	
marcando antes (Regla 20-1)	
para determinar si esta apta para el juego (Regla 5-3)	
para identificarla (Regla 12-2)	
pelota incorrectamente dropeada (Regla 20-6)	
penalidad (Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1)	
sobre el green (Regla 16-1b)	
Lie Mejorado	
decisión del Comité sobre (Ap. I)	
ejemplo de regla local (Ap. I)	
Limpiando la Pelota	
al tomar alivio de	
condiciones anormales de terreno (Regla 25-1)	
hazard de agua (Regla 26-1)	
obstrucción inamovible (Regla 24-2)	
obstrucción móvil (Regla 24-1)	

obstrucción temporaria (Ap. I)	
pelota injugable (Regla 28)	
zona ambientalmente sensible (Ap. I)	
condiciones de la cancha, alivio (Ap. I)	
cuando el juego es reanudado (Regla 6-8d)	
cuando esta prohibido y permitido (Regla 21)	
en el green (Reglas 16-1b, 21, 22)	
Línea de Juego, Ver también Línea del Putt	
definición.....	
evitando interferencia de las marcas del sitio de salida /Regla 11-2).....	
indicando	
en el green (Regla 8-2b)	
fuera del green (Regla 8-2a)	
interposición en (Reglas 24-2a, 25-1a)	
interposición en, regla local	
obstrucciones inamovibles cercanas al green (Ap. I)	
obstrucciones inamovibles temporarias (Ap. I)	
mejorando (Regla 13-2)	
posición del caddie del jugador o del compañero (Regla 14-2b)	
Línea del Putt. Ver también Línea de Juego	
definición.....	
indicando la línea para el putt (Regla 8-2b)	
parándose a horcajadas o sobre la línea de putt (Regla 16-1e)	
posición del caddie o compañero (Regla 14-2b)	
remoción de impedimentos sueltos (Regla 16-1a)	
reparación de taponos de hoyo, piques y otros daños (Regla 16-1c)	
tocando (Regla 16-1a)	
Lineas. Ver también Estacas	
usadas para definir	
fuera de límites (definición de fuera de límites)	
hazard de agua (definición de hazard de agua)	
hazard de agua lateral (definición de hazard de agua lateral)	
terreno en reparación (definición de terreno en reparación)	
Lista de Drivers Aprobados	
condiciones de la competencia (Regla 4-1, 33-1 Ap. I)	
Lista de Pelotas Aprobadas	
condiciones de la competencia (Regla 5-1, 33-1Ap. I)	
Lugar Equivocado	
levantando pelota dropeada o colocada en (Regla 20-6)	
pelota jugada desde	
en juego por golpes (Regla 20-7c)	
en match play (Regla 20-7b)	
Marcador	
anotando scores	
competencias contra bogey y contra par (Regla 32-1a)	
competencia Stableford (Regla 32-1b)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-3)	
juego por golpes (Regla 6-6a)	
causa ajena (definición de causa ajena)	
definición.....	
duda sobre procedimiento (Regla 3-3)	
examinando la pelota (Regla 5-3)	
identificando la pelota (Regla 12-2)	
informando penalidad (Regla 9-3)	
objetando reclamo de pelota inservible (Regla 5-3, Nota 1)	
Marcador de Pelota	
movido	
accidentalmente (Regla 20-1)	
en el proceso de levantar la pelota (Regla 20-1)	
en el proceso de reparar un tapon de hoyo o marca de pique (Regla 16-1c)	
en el proceso de reponer la pelota (Regla 20-3a)	
Marcas de Sitio de Salida	
condición de (Regla 11-2)	
Match. Ver también Bandos	
concediendo (Regla 2-4)	
definición (definición de formas de match play).....	

ganador del (Regla 2-3)	
Match empatado	
comité, decisión sobre empates (Regla 33-6)	
Match Play. Ver también Best-Ball Match Play; Four-Ball Match Play; Penalidades; Scores	
afuera del sitio de salida (Regla 11-4a)	
asta-bandera atendida sin autorización (Regla 17-2)	
combinando con juego por golpes (Regla 33-1)	
Cómputo de hoyos (Regla 2-1)	
concesión del match, hoyo o próximo golpe Regla 2-4)	
draw (Ap. I)	
empates, decisión (Regla 2-3, Ap. I)	
estado del match (Regla 2-1)	
ganador del	
hoyo (Regla 2-1)	
match (Regla 2-3)	
golpe con pelota equivocada (Regla 15-3a)	
handicap (Regla 6-2a)	
hoyo empatado (Regla 2-2)	
información equivocada sobre golpes empleados (Regla 9-2)	
información sobre los golpes empleados (Regla 9-2a)	
interrupción del juego por acuerdo (Regla 6-8a)	
juego lento (Regla 6-7)	
orden de juego (Reglas 10-1a, 30-3b)	
pelota jugada desde lugar equivocado (Regla 20-7b)	
pelota movida por contrario	
durante la búsqueda (Regla 18-3a)	
excluyendo la búsqueda (Regla 18-3b)	
pelota movida por el jugador (Regla 18-2)	
penalidades	
convenir en dejar sin efecto una (Regla 1-3)	
descalificación, discrecionalidad del Comité (Regla 33-7)	
información al contrario (Regla 9-2b)	
límite de tiempo para imposición (Regla 34-1a)	
penalidad general (Regla 2-6)	
reclamos (Regla 2-5)	
práctica	
antes o entre vueltas (Regla 7-1a)	
durante la vuelta (Regla 7-2)	
ritmo de juego (Etiqueta)	
three-ball match, pelota accidentalmente desviada o detenida por contrario (Regla 30-2b)	
Material Apilado para su Remoción (definición de terreno en reparación)	
Midiendo	
dispositivo artificial (Regla 14-3)	
pelota movida (Regla 18-6)	
Objetos Artificiales	
definición (definición de obstrucción)	
Observador	
causa ajena (definición de causa ajena)	
definición	
Obstrucciones. Ver Hazards; Impedimentos Suelos, Fuera de Límites	
espacio del swing a intentar (Regla 24-2a)	
decisión de Comité sobre (Ap. I)	
definición	
inamovible (Regla 24-2, Ap. I)	
inamovible cercana al green (Ap. I)	
interferencia con el asiento de la pelota, stance, interposición con la línea de juego	
o del putt (Reglas 24-1, 24-2a, Ap. I)	
movibles (Regla 24-1)	
pelota en, movida durante la búsqueda (Regla 12-1d)	
pelota no encontrada en (Regla 24-3)	
regla local	
cables y líneas de alta tensión temporarios (Ap. I)	
obstrucciones inamovibles cercanas al green (Ap. I)	
obstrucciones inamovibles temporarias (Ap. II)	
piedras en bunker (Ap. I)	
zonas de dropeo, cuando se permiten (Ap. I)	
removiendola en un hazard (Regla 13-4)	

temporarias (Ap.I).....
tocando (Regla 13-4 Nota)
Orden de Juego, Ver también Honor	
best-ball y four-ball match play (Regla 30-3b)
consideración con otros jugadores (Etiqueta)
cuando la pelota no es jugada tal como se encuentra (Reglas 10-1 Nota y 10-2 Nota)
honor en competencias contra par, contra bogey o Stableford con handicap (Regla 32)
juego por golpes (Regla 10-2)
match play (Regla 10-1)
pelota provisoria o segunda pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 10-3)
Palos	
ajustabilidad (Ap. II)
apoyando el palo	
en hazard (Regla 13-4)
ligeramente (Regla 13-2)
cambiando las características de juego (Regla 4-2)
cara (Ap. II)
compartidos por compañeros (Regla 4-4b)
dañados	
en el normal curso del juego (Regla 4-3a)
no en el normal curso del juego (Regla 4-3b)
previo a la vuelta (Regla 4-3c)
declarado fuera de juego (Regla 4-4c)
diseño (Ap. II)
ensamble (Reglas 4-3a, 4-4a)
especificaciones (Regla 4-1, Ap. II)
grip	
ayuda artificial para agarrar (Regla 14-3)
especificaciones (Ap.II).....
inservibles para el juego (Regla 4-3a)
lista de cabezas de drivers aprobados (Ap. II)
longitud (Ap. II)
máximo numero permitido (Regla 4-4a)
muestras enviadas para fallo que los conforme (Ap. II)
penalidades	
características de juego modificadas (Regla 4-2a)
material extraño aplicado (Regla 4-2b)
palos en exceso (Regla 4-4)
palos no aprobados (Regla 4-1)
pidiendo prestado (Regla 4-3a, 4-4a)
reemplazo durante la vuelta (Regla 4-3a)
uso y desgaste /Regla 4-1b).....
Parte integrante de la cancha	
decisión del Comité (definición de Obstrucción, Regla 33-2a, Ap. I)
Pasto	
cortado colocado en posición (Regla 13-2).....
cortado para su remoción (Def. Terreno en reparación).....
juntas de panes de pasto, alivio por regal local (Ap.I).....
panes de pasto apilados para crear pared de bunker, no es hazard (definición de bunker)...
Pelota. Ver también Colocando la Pelota; Fuera de Límites; Golpeando; Levantando la Pelota; Lista de Pelotas Aprobadas; Pelota Dropeada; Pelota Movida; Pelota perdida; Pelota Provisional; Preparando el Golpe; Segunda Pelota	
Asiento	
alterado (Regla 20-3b)
mejorando (Regla 13-2)
ayuda al juego (Regla 22-1)
buscando la (Regla 12-1)
cae del tee (Regla 11-3)
dañada, inservible para el juego (Regla 5-3)
descansando contra el asta bandera (Regla 17-4)
desviada o detenida (Regla 19)
ejerciendo influencia sobre (Regla 1-2)
embocada	
definición
sobrepasa el borde del hoyo (Regla 16-2)

embocar	
dejar un hoyo sin embocar en juego por golpes (Regla 3-2)	
pelota jugada desde el sitio de salida (Reglas 1-1, 15-1)	
en agua ocasional (definición de agua ocasional)	
en hazard de agua	
alivio (Regla 26-1)	
en movimiento en agua (Regla 14-6)	
jugada dentro, es perdida o encontrada injugable fuera del hazard o fuera de límites (Regla 26-2b)	
jugada dentro, se estaciona en el mismo u otro hazard (Regla 26-2a)	
en movimiento	
desviada o detenida (Regla 19)	
remoción de impedimento suelto (Regla 23-1)	
remoción de obstrucción (Regla 24-1)	
en terreno en reparación (definición de terreno en reparación)	
enterrada	
alivio (Regla 25-2)	
regla local (Ap. I)	
especificaciones	
detalles (Ap. III)	
general (Regla 5-1)	
golpeada netamente (Regla 14-1a)	
identificación	
levantando para (Regla 12-2)	
marcada para (Regla 6-5, 12-2)	
influyendo sobre el movimiento (Regla 1-2)	
injugable	
dañada, inservible para el juego (Regla 5-3)	
procedimiento (Regla 28)	
intercambiando durante juego de un hoyo (Regla 15-3a)	
interfiriendo el juego (Regla 22-2)	
jugada	
de lugar equivocado, juego por golpes (Regla 20-7c)	
de lugar equivocado, match play (Regla 20-7b)	
en movimiento (Reglas 14-5, 14-6)	
mientras otra pelota está en movimiento luego de un golpe desde el green (Regla 16-1f)	
tal como se encuentra (Regla 13-1)	
limpiando (Regla 21)	
lista de pelotas aprobadas (Ap. I)	
material extraño aplicado (Regla 5-2)	
pelota equivocada	
definición	
four-ball, juego por golpes (Regla 31-5)	
four-ball, match play (Regla 30-3c)	
tiempo usado en jugar, (definición de pelota perdida)	
tocada	
por contrario (Regla 18-3)	
por jugador, intencionalmente (Regla 18-2)	
sustituyendo	
convirtiéndose en pelota en juego (Reglas 15-2, 20-4)	
cuando no es encontrada en una condición anormal del terreno (Regla 25-1c)	
cuando no es encontrada en una obstrucción (Regla 24-3)	
definición (definición de pelota sustituta)	
durante el juego del hoyo (Regla 15-1, 15-2)	
incorrectamente (Regla 20-6)	
si la pelota no es inmediatamente recuperable (Reglas 18 Nota 1, 19-1, 24-1 Nota, 24-2b Nota 25-1b Nota 2) ..	
viéndola al jugar (Regla 12-1)	
Pelota dañada	
inservible para el juego (Regla 5-3)	
Pelota Dropeada. Ver también A Través de la Cancha	
cerca de un sitio específico (Regla 20-2b)	
en juego (Regla 20-4)	
jugador debe dropear (Regla 20-2a)	
jugando pelota dropeada desde lugar equivocado (Regla 20-7)	
levantando pelota mal dropeada (Regla 20-6)	
redropeando (Regla 20-2c)	
rodando	
a una posición, con interferencia por la condición por cual se obtuvo alivio (Regla 20-2c)	

fuera de límites, a un hazard, más cerca del hoyo, etc. (Regla 20-2c)
tocando a una persona o al equipo de un jugador (Regla 20-2a)
Pelota en juego. Ver también Pelota; Pelota Movida
definición
pelota provisional se convierte en (Regla 27-2b)
pelota sustituta (Regla 15-2, 20-4)
Pelota enterrada
alivio (Regla 25-2 Nota 1)
regla local (Ap. I)
Pelota Equivocada
definición
four-ball
juego por golpes (Regla 31-5)
match play (Regla 30-3c)
golpes con
en juego por golpes (Regla 15-3b)
en match play (Regla 15-3a)
tiempo empleado en jugar, definición de pelota perdida
Pelota Injugable
alivio (Regla 28)
dañada, inservible para el juego (Regla 5-3)
pelota jugada desde dentro de hazard de agua considerada injugable (Regla 26-2b)
Pelota Movida. Ver también Levantando la Pelota
al buscar
en agua en un hazard de agua (Reglas 12-1c,14-6)
pelota cubierta en un hazard (Regla 12-1)
pelota en condicion anormal de terreno (Regla 12-1d)
al medir (Regla 18-6)
al quitar
impedimento suelto (Regla 23-1)
marcador de pelota (Reglas 20-1, 20-3a)
obstrucción movible (Regla 24-1)
al reparar tapón de hoyo o pique de pelota (Regla 16-1c)
definición (definición de movida)
después de tocar impedimento suelto (Regla 23-1)
durante la búsqueda (Reglas 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4)
jugando pelota en movimiento (Regla 14-5)
no inmediatamente recuperable (Regla 18 Nota 1)
por causa ajena (Regla 18-1)
por co-competidor (Regla 18-4)
por contrario
al buscar (Regla 18-3a)
en three-ball match (Regla 30-2a)
no durante la búsqueda (Regla 18-3b)
por el jugador
accidentalmente (Regla 18-2)
después de tocar impedimento suelto (Regla 23-1)
intencionalmente (Reglas 18-2)
por otra pelota (Regla 18-5)
Pelota Perdida
agua ocasional, terreno en reparación, etc. (Regla 25-1c)
condiciones anormales de terreno (Regla 25-1c)
definición
hazard de agua (Regla 26-1)
juego de pelota provisional cuando la pelota puede estar perdida (Regla 27-2a)
obstrucción (Regla 24-3)
obstrucciones inamovibles temporarias (Ap. I)
procedimiento (Regla 27-1)
ritmo de juego consideraciones (Etiqueta)
Pelota Provisional
abandonada (Regla 27-2c)
cuando se permite (Regla 27-2a)
definición
desde el sitio de salida (Regla 10-3)
regla local permitiendo el juego de una pelota provisional cuando está involucrado un hazard de agua (Ap. I)....
ritmo de juego, consideraciones (Etiqueta)
se convierte en la pelota en juego (definición de pelota perdida, Regla 27-2b)

Penalidad	
cancelada cuando la vuelta es cancelada en juego por golpes (Regla 33-2d)
dejando sin efecto	
por acuerdo (Regla 1-3)
por regla local (Regla 33-8b)
descalificación; dejando sin efecto, modificando o imponiendo (Regla 33-7)
informando al contrario o marcador (Reglas 9-2, 9-3)
informando infracción de Regla con máxima penalidad al Comité en competencias contra bogey	
contra par o Stableford (Regla 32-1a Nota 1)
penalidad general	
en juego por golpes (Regla 3-5)
en match play (Regla 2-6)
tiempo límite para imponerla	
juego por Golpes (Regla 34-1b)
match Play (Regla 34-1a)
Penalidad de Golpe y Distancia	
pelota en hazard de agua (Regla 26-1a)	
pelota fuera de límites (Regla 27-1)
pelota injugable (Regla 28a)
pelota perdida (Regla 27-1)
Penalidad General. Ver bajo Penalidad	
Plantaciones Jóvenes	
protección de, regla local (Ap. I)
Posición de Preparación del Golpe	
determinando el punto más cercano de alivio (definición de punto más cercano de alivio)
Pozo	
hecho por el encargado de cancha (definición de terreno en reparación)
Práctica. Ver también Swing de Práctica, Zona de Práctica	
antes o entre vueltas (Regla 7-1)
durante la vuelta (Regla 7-2)
prohibiendo en o cerca del último green jugado condición de competencia (Ap. I)
Precio Minorista – definición
Premio al mérito	
aceptar (Regla 3-3)
definición
Premio simbólico – definición
Premios	
aceptación de (Regla 3)
dinero, jugando por (Regla 3-1)
Preparando el Golpe Ver también Stance	
definición
tocando la línea del putt (Regla 16-1a)
Presentación Personal – pérdida de la condición de aficionado (Regla 6-3)
Procedimiento de Apelación – condición de aficionado (Reglas 8-3,9-4)
Profesionalismo	
período de prueba para reincorporación (Regla 9-2b (i))
significado de (Regla 2-1)
Protección de los Elementos (Regla 14-2a)
Publicidad – pérdida de la Condición de Aficionado (Regla 6-2)
Punto Más Cercano de Alivio	
a través de la cancha (Reglas 24-2b, 25-1b)
definición
en el green (Reglas 24-2b, 25-1b)
en un bunker (Reglas 24-2b, 25-1b)
punto de referencia para redropear (Regla 20-2c(vii))
Putting Green Ver Green	
Putting Green Equivocado ver Green Equivocado	
Rayos	
interrupción del juego (Regla 6-8a)
situación peligrosa (Ap. I)
Reclamos	
juego por golpes reclamos y penalidades (Regla 34-1b)
match play	
dudas con respecto al procedimiento; reclamos y controversias (Regla 2-5)
reclamos y penalidades (Regla 34-1a)
Reglas. Ver También Penalidad	
aplicación en three-ball, best-ball y four-ball match play (Regla 30-1)

aspectos no previstos por (Regla 1-4)	
autorización para modificar (Regla 33-8, Ap. I)	
condición de aficionado	
definición.....	
dejando sin efecto	
decisión del Comité sobre (Regla 33-1)	
por acuerdo (Regla 1-3)	
infringida, penalidad general	
en juego por golpes (Regla 3-5)	
en match play (Regla 2-6)	
negativa a cumplir, juego por golpes (Regla 3-4)	
reglas locales (Regla 33-8, Ap.I)	
responsabilidad del jugador (Regla 6-1)	
Reglas de Invierno Ver Lie Mejorado	
Reglas Locales. Ver también Ejemplos de Reglas Locales	
asientos preferidos y reglas de invierno (Ap. I)	
contrarias a las Reglas de Golf (Regla 33-8)	
dejando sin efecto una penalidad (Regla 33-8b)	
negando alivio de interferencia con el stance por condición anormal de terreno (Regla 25-1a Nota)	
prohibiendo el juego	
desde zona ambientalmente sensible (def. de terreno en reparación, def. de hazard de agua Ap.I)	
desde terreno en reparación (definición de terreno en reparación, Ap. I)	
punto más cercano de alivio (Regla 24-2b Nota 3)	
responsabilidades del comité (Regla 33-8a, Ap. I)	
zonas de dropeo, uso de (Ap. I)	
Reincorporación – condición de aficionado (Regla 9).....	
Ritmo de Juego	
cuando una pelota es buscada (Etiqueta)	
previniendo el juego lento (Regla 6-7 Nota 2, Ap. I)	
Score Equivocado	
para el hoyo (Regla 6-6d)	
omisión de incluir una penalidad (Regla 6-6d Excepción).....	
Scores	
determinación del score para el hoyo al jugar una segunda pelota en juego por golpes (Regla 3-3b)	
four-ball juego por golpes (Regla 31-3)	
modificación prohibida luego de entrega (Regla 6-6c)	
responsabilidades del Comité (Regla 33-5)	
responsabilidades del competidor (Reglas 6-6b, 6-6d, 31-3)	
responsabilidades del marcador (Reglas 6-6a, 31-3, 32-1b)	
score equivocado (Regla 6-6d)	
Segunda Pelota	
desde el sitio de salida (Regla 10-3)	
determinación del score para el hoyo por el Comité (Regla 3-3b)	
jugada cuando existe una duda sobre el procedimiento (Regla 3-3)	
Seguridad	
consideraciones (Etiqueta)	
Single	
juego por golpes, definición (definición de formas de juego por golpes).....	
matches, definición [definición de formas de match play]	
Sitio de Salida. Ver también Honor	
acomodando pelota sobre el tee (Regla 11-1)	
definición.....	
dejando un hoyo sin embocar, corrección del error (Regla 3-2).....	
embocando con la pelota jugada desde el tee (Regla 15-1)	
evitando daños (Etiqueta)	
golpe anterior jugado desde (Regla 20-5)	
irregularidades en la superficie, creando o arreglando (Regla 13-2)	
jugando fuera del (Regla 11-4)	
jugando pelota provisional o segunda pelota desde el (Regla 10-3)	
orden de juego	
juego por golpes (Regla 10-2a)	
match play (Regla 10-1a)	
threesome o foursome (Regla 29-1)	
parándose afuera para jugar pelota dentro del (Regla 11-1)	
planteando reclamo antes de jugar desde el próximo (Regla 2-5)	
práctica en o cerca	
antes o entre vueltas (Regla 7-1)	
durante la vuelta (Regla 7-2)	

rocío , escarcha o agua, quitando (Regla 13-2)	
sitio de salida equivocado (Regla 11-5)	
Stableford Competencias	
anotando scores (Regla 32-1b)	
computando scores(Regla 32-1b)	
demora indebida y juego lento (Regla 32-1b Nota 2)	
Infracción a una Regla con penalidad máxima por vuelta (Regla 32-1 Nota 1)	
penalizaciones de descalificación (Regla 32-2)	
Stance. Ver también Golpe	
a horcajadas o tocando la línea del putt (Regla 16-1e)	
construyendo (Regla 13-3)	
definición.....	
evitando interferencia de las marcas del sitio de salida (Regla 11-2).....	
fuera de límites (definición de fuera de límites)	
fuera del sitio de salida (Regla 11-1)	
interferido por	
condición anormal del terreno (Regla 25-1a)	
obstrucción inamovible (Regla 24-2a)	
regla local negando alivio por interferencia con (Regla 25-1a)	
stance anormal, interferencia con	
por condición anormal del terreno (Regla 25-1b Excepción)	
por obstrucción inamovible (Regla 24-2b Excepción)	
tomando normalmente (Regla 13-2)	
Subsistencia – gastos (Regla 4-3).....	
Suspensión del Juego	
condición que exige interrupción inmediata (Ap. I)	
decisión del Comité (Regla 33-2d)	
por situación peligrosa (Ap. I).....	
procedimiento para jugadores (Regla 6-8b)	
Swings de Práctica	
evitando daños innecesarios (Etiqueta)	
no es un golpe de práctica (Regla 7-2 Nota 1)	
Tapones de Hoyo	
reparando (Regla 16-1c)	
Tee y Acomodando. Ver también Sitio de Salida	
definición (Ap. IV).....	
maneras de acomodar (Regla 11-1)	
pelota cae del tee (Regla 11-3)	
uso de tee no aprobado (Regla 11-1)	
Tees	
definición (Ap. IV).....	
uso de tee no aprobado (Regla 11-1).....	
Terreno en Reparación. Ver también Estacas	
alivio (Regla 25-1)	
cosa en crecimiento dentro, condición de (definición).....	
definición.....	
definido por el Comité (Regla 33-2a)	
estacas definiendo, condición de (definición).....	
juego prohibido regla local (Ap. I)	
material apilado para su remoción, condición de (definición de terreno en reparación)	
pelota dentro, movida durante búsqueda (Regla 12-1d)	
regla local, zonas de dropeo cuando se permiten (Ap. I)	
Three-Ball Matches	
definición (definición de formas de match play).....	
pelota accidentalmente desviada o detenida por contrario (Regla 30-2b)	
pelota estacionada movida por contrario (Regla 30-2a)	
Threesome	
definición (definición de formas de match play).....	
orden de juego (Regla 29-1)	
Tocando la Pelota. Ver en Pelota	
Transmitir – pérdida de la condición de aficionado (Regla 6-4).....	
Transporte	
condición de la competencia (Ap.I).....	
prohibido su uso, condición de la competencia (Ap. I)	
Vestimenta	
regulaciones generales (Ap. IV).....	
Vuelta Estipulada	

consejo durante (Regla 8-1).....	
definición.....	
dispositivos artificiales, equipo extraño y equipo utilizado en forma extraña, durante (Regla 14-3)	
extendiendo, para definir un empate en match play (Regla 2-3)	
jugar caminando durante la; condición de la competencia (Ap. I)	
máximo número de palos permitido (Regla 4-4a)	
palos	
características de juego (Regla 4-2a)	
dañados (Regla 4-3)	
tiempo permitido para completarla (Regla 6-7 Nota 2).....	
Zapatos	
regulaciones generales (Ap. IV).....	
Zonas Ambientalmente Sensible	
comité, decisión sobre (Ap. I)	
regla local (Ap. I)	
Zona de Práctica	
decisión del Comité sobre (Regla 33-2c)	
Zonas de Dropeo	
general (Ap. I).....	