

Reglamento de Golf

(Compaginado Por Alonso Sola)

Sección I: Etiqueta

Sección II: Definiciones

Sección III. Las Reglas del Juego

El Juego

1. El juego
2. Match Play (Juego por Hoyos)
3. Stroke Play (Juego por Golpes)

El Palo y la Bola

4. Los Palos
5. La Bola

Responsabilidades del Jugador

- . El Jugador
- . Práctica
- . Consejo; Indicación de la Línea de Juego
- . Información Sobre los Golpes que se Llevan

Orden de Juego

0. Orden de Juego

Lugar de Salida

1. Lugar de Salida (Tee)

Jugando la Bola

2. Búsqueda e Identificación de la Bola
3. La Bola se Jugará como se Encuentre; Posición, Area del Swing que Se intenta efectuar; Línea de Juego; Colocación
4. Golpeando la Bola
5. Bola Equivocada; Bola Sustituta

El Green

6. El Green
7. La Bandera

Bola Movida, Desviada o Detenida

8. Bola en Reposo Movida
9. Bola en Movimiento, Desviada o Detenida.

Alivio - Situaciones y Procedimiento

20. Levantar, Dropar y Colocar; Jugar desde Lugar Equivocado
21. Limpiar la bola
22. Bola Que Interfiere o Ayuda al Juego
23. Impedimentos Sueltos
24. Obstrucciones
25. Condiciones Anormales del Terreno. Green Equivocado
26. Obstáculos de Agua (Incluyendo los Obstáculos de Agua Lateral)
27. Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional
28. Bola Injugable

Otras Modalidades de Juego

29. Threesomes y Foursomes
30. Tres Bolas, Mejor Bola y Cuatro Bolas Match Play
31. Cuatro Bolas Stroke Play
32. Competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford

Ordenación del Juego

33. El Comité
34. Controversias y Decisiones

Apéndice I

- Parte A. Reglas Locales
- Parte B. Ejemplo de Reglas Locales
- Parte C. Condiciones para la Competición

Apéndice II

- Diseño de los Palos

Apéndice III

- La Bola

ETIQUETA

Cortesía en el Campo

Seguridad

Antes de ejecutar un golpe o de hacer un swing de práctica, el jugador debe asegurarse de que no hay nadie cerca o en situación de poder recibir un golpe con el palo, la bola o alguna piedra, ramita o algo similar que pudiera ser movido al ejecutar el golpe o el swing.

Consideración para Otros Jugadores.

Al jugador que tiene el honor debe permitírsele jugar antes de que su contrario o compañero - competidor acomode su bola en el lugar de salida. Nadie debe moverse, hablar o permanecer cerca o directamente detrás de la bola o del agujero, mientras un jugador prepara o ejecuta un golpe. Ningún jugador debe jugar hasta que los jugadores que le precedan estén fuera de su alcance.

Ritmo de Juego.

En interés de todos, los jugadores deben jugar sin demora. Los jugadores que busquen una bola deben indicar a los que vayan detrás que les pasen tan pronto se den cuenta que la bola no será encontrada con facilidad. No deben esperar a consumir los cinco minutos de búsqueda permitidos. No deben continuar su juego hasta que los jugadores que les hayan pasado estén fuera de su alcance. Los jugadores deben abandonar el green inmediatamente después de haber terminado el juego del hoyo.

Si un partido no mantiene su lugar en el campo y pierde más de un hoyo completo con relación a los jugadores que le precedan, debe invitar al siguiente partido a que pase.

Prioridad en el Campo

A falta de Reglas especiales, los partidos de dos bolas deben tener preferencia y tener derecho a pasar a cualquier partido de tres o cuatro bolas, quienes deben invitarles a pasar.

Un jugador solo no tiene derechos y debe dejar paso a cualquier modalidad de partido.

Los partidos que jueguen una vuelta completa tienen derecho a pasar a los partidos que jueguen una vuelta reducida.

Cuidado del Campo

Irregularidades causadas por el Jugador en el Búnker.

Antes de abandonar un búnker, el jugador debe alisar cuidadosamente todas las irregularidades y pisadas que haya ocasionado.

Reposición del Césped Arrancado; Reparación de Impacto de Bola y de Daños causados por los Clavos.

En el recorrido, todo jugador debe asegurarse de que cualquier trozo de césped arrancado o desplazado por él (chuletas) es inmediatamente repuesto y apisonado y que cualquier daño ocasionado en el green por una bola es cuidadosamente reparado. Una vez terminado el hoyo por todos los jugadores del grupo, deben ser reparados todos los daños causados al green por los zapatos de clavos.

Daños a los Greenes - Banderas, Bolsas etc.

Los jugadores deben asegurarse de que al apoyar en el suelo las bolsas o la bandera no se dañe el green, y que ninguno de ellos, ni sus caddies deterioren el agujero al colocarse cerca del mismo, al manejar la bandera o al retirar la bola del agujero. La bandera debe ser correctamente repuesta en el agujero antes de que los jugadores abandonen el green. Los jugadores no deben dañar el green por apoyarse en sus putters, especialmente al retirar la bola del agujero.

Carros de Golf

Las normas locales que regulen el movimiento de los carros de Golf deben ser observadas estrictamente.

Daños Causados por Swings de Práctica

Al realizar swings de práctica, los jugadores deben evitar causar daños al campo, particularmente en los lugares de salida, levantando trozos de césped..

DEFINICIONES

Agua Accidental
Agujero
Arbitro
Bandera
Bandos y Partidos
Bola Embocada
Bola en Juego
Bola Equivocada
Bola Movida
Bola Perdida
Bola Provisional
Búnker
Caddie
Campo
Causa Ajena
Colocarse (Stance)
Comité
Compañero
Compañero-Competidor
Competidor
Consejo
Equipo
Eventualidad del Juego
Forecaddie
Fuera de Límites
Golpe
Golpe de Penalidad
Green
Honor
Impedimentos Sueltos
Línea de Juego
Línea de Putt
Lugar de salida (Tee)
Marcador
Observador
Obstáculos
Obstáculo de Agua
Obstáculo de Agua Lateral
Obstrucciones
Partidos
Preparar el Golpe
Recorrido
Regla
Terreno en Reparación
Vuelta Estipulada

Agua Accidental

"Agua Accidental" es cualquier acumulación temporal de agua en el campo que es visible antes o después de que el jugador se coloque y que no esté en un obstáculo de agua. La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son agua accidental o impedimentos sueltos, a elección del jugador. Hielo manufacturado es una obstrucción. El rocío y la escarcha no son agua accidental. Una bola está en agua accidental cuando reposa en o cualquier parte de ella toca la agua accidental.

Agujero

El "agujero" tendrá un diámetro de 108 mm (4 1/4 de pulgada) y por lo menos 100 mm (4 pulgadas) de profundidad. Si se utiliza un forro estará hundido por lo menos 25 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del green, salvo que la naturaleza del suelo lo impida; su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 1/4 de pulgada).

Arbitro

Un "Arbitro" es la persona designada por el Comité para acompañar a los jugadores a fin de decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas de Golf. Actuará ante cualquier infracción que observe o le sea comunicada. Un Arbitro no debería atender la bandera, ni permanecer junto o marcar la posición del agujero, ni levantar la bola o marcar su posición.

Bandera

La "bandera" es un indicador derecho y movable, con o sin tela u otro material incorporado, centrada en el agujero para indicar su posición. El indicador será circular en su sección transversal.

Bandos y Partidos

Bando: Un jugador, o dos o más jugadores que son compañeros.

Individual: Un partido en el que un jugador juega contra otro.

Threesome: Un partido en el que uno juega contra dos y cada bando juega una bola.

Foursome: Un partido en el que dos juegan contra dos y cada bando juega una bola.

Tres Bolas: Una competición match play (juego por hoyos) en la que tres juegan cada uno contra cada uno de los otros, y cada uno juega su propia bola.

Cada jugador está jugando dos partidos distintos.

Mejor Bola: Un partido en el que uno juega contra la mejor bola de dos o la mejor bola de tres jugadores.

Cuatro Bolas: Un partido en el que dos juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores.

Bola Embocada

Una bola está "embocada" cuando reposa dentro de la circunferencia del agujero y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del agujero.

Bola en Juego

Una bola esta "en juego" tan pronto como el jugador ha ejecutado un golpe en el lugar de salida. Continúa en juego hasta ser embocada, excepto cuando está perdida o fuera de límites, o levantada, o a sido sustituida por otra bola, esté o no permitida dicha sustitución; una bola que así sustituye a la anterior se convierte en la bola en juego. (Bola Sustituta).

Bola Equivocada

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

- a. La bola en juego del jugador.
- b. Una bola provisional, o
- c. Una segunda bola jugada por el mismo bajo la Regla 3-3 ó la Regla 20-7 en el juego por golpes.

Nota : Bola en juego incluye una bola que ha sustituido a la bola en juego, esté o no permitida dicha sustitución. (Bola Sustituta).

Bola Movida

Una bola se ha "movido" si deja su posición y pasa a reposar en cualquier otro lugar.

Bola Perdida

Una bola está "perdida" sí:

- a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos contados desde que el bando del jugador o su(s) caddie(s) haya(n) comenzado su búsqueda; o
- b. El jugador ha puesto otra bola en juego bajo las Reglas, aunque no haya buscado la bola original; o
- c. El jugador ha jugado cualquier golpe con una bola provisional desde el sitio donde se supone que está la bola original o desde un punto más cercano al agujero que ese sitio, momento en que la bola provisional se convierte en bola en juego.

El tiempo empleado en jugar una bola equivocada no se contará en los cinco minutos autorizados para su búsqueda.

Bola Provisional

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

Búnker

Un "búnker", es un obstáculo consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la cual el césped o el terreno han sido sustituidos por arena o similar. El terreno cubierto de hierba que bordea o está dentro de los límites del búnker, no es parte del búnker. El margen de un búnker se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una bola está en un búnker cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca el búnker.

Caddie

Un "caddie" es quien lleva los palos de un jugador durante el juego y por otro lado le ayuda de acuerdo con las Reglas. Cuando un caddie es empleado por más de un jugador, siempre se considera que es el caddie del jugador cuya bola se halla implicada, y el equipo que transporta se considera el equipo de éste, excepto cuando el caddie actúa bajo órdenes específicas de otro jugador, en cuyo caso se considera el caddie de este otro jugador.

Campo

El "campo" es toda área dentro de la cual está permitido el juego (ver Regla 33-2).

Causa Ajena

Una "causa ajena" es aquella que no forma parte del partido o en el juego por golpes no forma parte del bando del competidor e incluye un Arbitro, un marcador, un observador y un forecaddie. Ni el viento ni el agua son causa ajena.

Colocarse (Stance)

"Colocarse" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición preparatoria para efectuar un golpe.

Comité

El "Comité" es la comisión encargada de la competición o, si la cuestión no se suscita en una competición, la comisión que tiene a su cargo el campo.

Compañero

Un "compañero" es un jugador asociado con otro jugador en el mismo bando. En un partido Threesome, Foursome, mejor bola o cuatro bolas, donde el contexto así lo admita, el término "jugador" incluye a su compañero o compañeros.

Compañero-Competidor

Ver "competidor"..

Competidor

Un "competidor" es un jugador en una competición stroke play (juego por golpes). Un "compañero-competidor" es cualquier persona con la cual el competidor juega. Ninguno es compañero de bando del otro. En las competiciones por golpes, Foursome y cuatro bolas, donde el contexto así lo admita, la palabra "competidor" o "compañero-competidor" incluye a su compañero de bando.

Consejo

"Consejo" es cualquier parecer, indicación o sugerencia que podría influir en un jugador para determinar su juego, la elección de un palo o el modo de ejecutar un golpe. La información relativa a Reglas o sobre cuestiones de dominio público, tales como la posición de los obstáculos o de la bandera en el green, no son "consejo".

Equipo

"Equipo" es cualquier cosa usada, puesta o llevada por o para el jugador, excepto cualquier bola que haya jugado en el hoyo que se está jugando y pequeños objetos, tales como una moneda o un soporte de bola (tee), cuando sean usados para marcar la posición de una bola o el límite del área en la que una bola ha de ser dropada. El equipo incluye un carro de Golf, motorizado o no. Si el carro es compartido por dos o más jugadores, el carro y cualquier cosa que se encuentre en el mismo se considera equipo perteneciente al jugador cuya bola se halla implicada, excepto que cuando el carro está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten, el carro y cualquier cosa que se encuentre en él se considera equipo de dicho jugador.

Nota: Una bola jugada en el hoyo que se está jugando, es equipo cuando ha sido levantada y no se ha puesto nuevamente en juego.

Eventualidad del Juego

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

Forecaddie

Un "forecaddie" es alguien designado por el Comité para indicar a los jugadores la posición de las bolas durante el juego. Es una causa ajena.

Fuera de Límites

"Fuera de límites" es el terreno donde el juego está prohibido.

Cuando el fuera de límites está definido por estacas de referencia o una cerca, o está situado detrás de unas estacas o una cerca, la línea de fuera de límites viene determinada por los puntos más cercanos al campo de las estacas o postes de la cerca a nivel del suelo, excluyendo los soportes en ángulo.

Cuando él fuera de límites está señalado por una línea en el suelo, la línea en sí está fuera de límites.

La línea que define él fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites.

Un jugador puede colocarse fuera de límites para jugar una bola que reposa dentro de ellos..

Golpe

Un "golpe" es el movimiento del palo hacia la bola con la intención de golpearla y moverla, pero si un jugador detiene voluntariamente la bajada del palo antes de alcanzar la bola, se considera que no ha ejecutado un golpe.

Golpe de Penalidad

Un "golpe de penalidad" es el que bajo la aplicación de las Reglas se añade al resultado de un jugador o bando. En los Threesome o Foursome, los golpes de penalidad no afectan al orden de juego.

Green

El "green" es todo aquel terreno del hoyo que se está jugando que está especialmente preparado para el putt o así definido como tal por el Comité. Una bola está en el green cuando cualquier parte de la misma toca el green.

Honor

Tiene el "honor" el bando que tiene derecho a jugar primero desde el lugar de salida.

Impedimentos Sueltos

"Impedimentos sueltos" son objetos naturales tales como piedras, hojas, leña menuda, ramas y similares, estiércol, gusanos e insectos y desechos o montoncitos formados por ellos siempre que no estén fijos o en crecimiento, no estén sólidamente empotrados ni adheridos a la bola. Arena y 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 accidental o impedimentos sueltos, a elección del jugador. Hielo manufacturado es una obstrucción. El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos.

Línea de Juego

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

Línea de Putt

La "línea de salida" es la línea que el jugador desea que tome la bola después de un golpe en el green. Excepto en lo relativo a la Regla 16-1e, la línea de putt incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La línea de putt no se prolonga más allá del agujero.

Lugar de salida (Tee)

El "lugar de salida" es el sitio desde el que se inicia el juego en el hoyo a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos palos, cuyo frente y costados están definidos por la parte externa de dos marcas. Una bola está fuera del lugar de salida cuando toda ella reposa fuera de este área.

Marcador

Un "marcador" es la persona designada por el Comité para anotar la puntuación (score) de un competidor en el juego por golpes. Puede ser un compañero-competidor. No es un Arbitro.

Observador

Un "observador" es alguien designado por el Comité para ayudar a un Arbitro a decidir cuestiones de hecho y comunicarle cualquier infracción de una Regla. Un observador no debería atender la bandera, permanecer junto o marcar la posición del agujero, ni levantar la bola o marcar su posición.

Obstáculos

Un "obstáculo" es cualquier bunker o cualquier obstáculo de agua.

Obstáculo de Agua

Un "obstáculo de agua" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otros cauces abiertos de agua (contengan agua ó no) y cualquier otra cosa de naturaleza similar.

Todo el suelo o agua dentro del margen de un obstáculo de agua es parte del mismo. El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Las estacas y líneas que definen los márgenes de los obstáculos de agua están dentro de los mismos. Las estacas son obstrucciones.

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

Nota 1: Los obstáculos de agua (que no sean obstáculos de agua lateral) deberían definirse con estacas o líneas amarillas.

Nota 2: El Comité puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área sensible medioambientalmente que ha sido definida como obstáculo de agua.

Obstáculo de Agua Lateral

Un "Obstáculo de agua lateral" es un obstáculo de agua o aquella parte de un obstáculo de agua, situado de tal forma, que no es posible o que a juicio del Comité resulte impracticable dropar una bola detrás del obstáculo de agua de acuerdo con la Regla 26-1b.

La parte de un obstáculo de agua que deba jugarse como obstáculo de agua lateral debería ser claramente marcada. Una bola está en un obstáculo de agua lateral cuando reposa en o cualquier parte de ella toca el obstáculo de agua lateral.

Nota 1: Los obstáculos de agua lateral deberían definirse con estacas o líneas rojas.

Nota 2: El Comité puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área sensible medioambientalmente que ha sido definida como obstáculo de agua lateral.

Obstrucciones

Una "obstrucción" es cualquier cosa artificial, incluidas las superficies artificiales y bordes artificiales de carreteras y caminos y hielo manufacturado, excepto:

- a. Los objetos que definen el fuera de límites, tales como paredes, cercas, estacas y verjas;
- b. Cualquier parte de un objeto artificial inmovible situada fuera de límites;
- c. Cualquier construcción declarada por el Comité como parte integrante del campo.

Partidos

Ver "Bandos y Partidos"

Preparar el Golpe

Un jugador ha "preparado el golpe" cuando se ha colocado (stance) y además ha apoyado su palo en el suelo, salvo si se halla en un obstáculo, en cuyo caso el jugador ha preparado el golpe con sólo colocarse.

Recorrido

"Recorrido" es toda el área del campo excepto:

- a. El lugar de salida y el green del hoyo que se está jugando; y
- b. todos los obstáculos del campo.

Regla

El término "Regla" incluye las Reglas Locales promulgadas por el Comité bajo la Regla 33-8a.

Terreno en Reparación

"Terreno en Reparación" es cualquier parte del campo marcada como tal por orden del Comité o así declarada por su representante autorizado. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un cuidador del campo, incluso no estando marcado como tal. Las estacas y líneas que delimitan el terreno en reparación están dentro del mismo. Las estacas que definen el terreno en reparación son obstrucciones. El margen del terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia

arriba. Una bola está en terreno en reparación cuando reposa en o cualquier parte de ella toca el terreno en reparación.

Nota 1: La hierba cortada y otros materiales dejados en el campo que han sido abandonados y que no se tenga intención de retirar no son terreno en reparación, si no están marcados como tal.

Nota 2: El Comité puede redactar una Regla Local prohibiendo jugar desde un terreno en reparación o desde un área sensible medioambientalmente que ha sido definida como terreno en reparación.

Vuelta Estipulada

La "vuelta estipulada" consiste en jugar los hoyos del campo en su orden correcto, salvo que el Comité autorice hacerlo de otra forma. El número de hoyos de una vuelta estipulada es de 18, salvo que el Comité autorice un número menor.

En cuanto a la ampliación de la vuelta estipulada en match play (juego por hoyos), ver Regla 2-3.

Regla 1. El juego

1-1. General

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

1-2. Ejercer Influencia sobre la Bola

Ningún jugador o caddie harán nada para influir en la posición o movimiento de una bola excepto cuando lo permitan las Reglas.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-2:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

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

1-3. Acuerdo para Excluir Reglas

Los jugadores no podrán ponerse de acuerdo para excluir el cumplimiento de una Regla ni la aplicación de la penalidad en que se incurra.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-3

Match play - Descalificación de ambos bandos;

Stroke play - Descalificación de los competidores implicados.

(Acuerdo para jugar fuera de turno en Stroke play - ver Regla 10-2c.)

1-4. Extremos no Previstos por las Reglas

Si cualquier punto en discusión no está previsto por las Reglas, la decisión se tomará de acuerdo con los principios de equidad.

Regla 2. Match Play (Juego por Hoyos)

2-1. Ganador del Hoyo; Recuento de Hoyos

En match play se juega por hoyos.

Un hoyo es ganado por el bando que emboca una bola en el menor número de golpes, excepto que esté previsto de otra manera en las Reglas. En un partido con hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo.

El recuento de hoyos se lleva en los siguientes términos: tantos "hoyos arriba" o "empatados" y "tantos a jugar".

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

2-2. Hoyo Empatado

Un hoyo se empata si cada bando acaba el hoyo en el mismo número de golpes. Cuando un jugador ha acabado el hoyo y a su contrario le queda un golpe para el empate, si el primero posteriormente incurriera en una penalidad, el hoyo quedaría empatado..

2-3. Ganador del Partido

Un partido (que consiste en una vuelta estipulada, salvo que el Comité disponga otra cosa) es ganado por el bando que aventaja en un número de hoyos mayor que el número de hoyos que quedan por jugar.

El Comité puede, a efectos de desempate, prolongar la vuelta estipulada en tantos hoyos como sean necesarios para que el partido tenga un ganador.

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

Cuando la bola del contrario está en reposo o se considera que está en reposo bajo la Regla 16-2, el jugador puede conceder al contrario haberla embocado con su siguiente golpe y la bola puede ser retirada por cualquiera de los bandos con un palo o de otra manera.

Un jugador puede conceder un hoyo o un partido en cualquier momento antes de la terminación del hoyo o del partido.

La concesión de un golpe, hoyo o partido no puede ser rehusada o retirada.

2-5. Reclamaciones

En match play (juego por hoyos) si surge entre los jugadores una duda o discusión y no se dispone de una representación del Comité debidamente autorizada en un tiempo razonable, los jugadores deberán continuar el juego sin demora. Cualquier reclamación para que pueda ser tomada en consideración por el Comité, debe ser formulada antes de que cualquier jugador del partido juegue desde el siguiente lugar de salida o, en el caso de tratarse del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores del partido abandonen el green.

Ninguna reclamación posterior será considerada, salvo que esté basada en hechos desconocidos anteriormente por el jugador que hace la reclamación y que a éste le haya sido dada información equivocada (Regla 6-2a y Regla 9) por un contrario. En cualquier caso, no será considerada ninguna reclamación después de que el resultado del partido haya sido anunciado oficialmente, salvo que el Comité esté convencido de que el contrario sabía que estaba dando una información equivocada.

2-6. Penalidad General

En match play (juego por hoyos) la penalidad por infringir una Regla es la pérdida del hoyo, salvo que esté dispuesto de otra manera.

Regla 3. Stroke Play (Juego por Golpes)

3-1. Ganador

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

3-2. Hoyo sin Terminar

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

3-3. Dudas en Cuanto a la Forma de Proceder

a. Procedimiento

Solamente en stroke play (juego por golpes) un competidor puede jugar una segunda bola sin penalidad, cuando durante el juego de un hoyo tiene dudas respecto a sus derechos o al procedimiento. Una vez surgida la situación dudosa el competidor debería, antes de tomar una acción posterior, anunciar a su marcador o a un compañero-competidor su decisión de proceder bajo esta Regla señalando la bola que quiere que cuente si las Reglas lo permiten.

Antes de devolver su tarjeta el competidor comunicará los hechos al Comité, a no ser que tenga el mismo resultado con las dos bolas; si no lo hace así, *el competidor será descalificado*.

b. Determinación del Resultado de un Hoyo

Si las Reglas permiten el procedimiento previamente elegido por el Competidor, el resultado con la bola elegida será el que cuente para el hoyo.

Si el competidor no anuncia previamente su decisión de acogerse a esta Regla o su elección, contará el resultado con la bola original o, si la bola original no es una de las bolas jugadas contará la primera bola puesta en juego si las Reglas permiten el procedimiento adoptado para esta bola.

Nota: Una segunda bola jugada bajo la Regla 3-3 no es una bola provisional bajo la Regla 27-2.

3-4. Negativa a Cumplir una Regla

Si un competidor se niega a cumplir una Regla, afectando a los derechos de otro competidor, *será descalificado*.

3-5. Penalidad General

La penalidad por infracción de una Regla en stroke play (juego por golpes) es de dos golpes, salvo que esté dispuesto de otra forma.

Regla 4. Palos

4-1. Forma y Construcción de los Palos

Un palo es un utensilio diseñado para ser utilizado para golpear la bola. Un Putter es un palo con una elevación (un loft) que no debe exceder de 10 grados y que está proyectado básicamente para ser utilizado en el green.

Los palos del jugador se ajustarán a los previsto en esta Regla y a las especificaciones e interpretaciones incluidas más adelante en el Apéndice II.

a. General

Un palo de golf estará compuesto por una varilla y una cabeza. Todas las partes de un palo estarán unidas de forma que el palo constituya una unidad. El palo no se diseñará de forma que pueda ser ajustable, excepto en su peso (ver también Apéndice II). El palo no será substancialmente diferente de la forma y hechura tradicional y acostumbrada y no tendrá acoplamientos externos excepto lo que por otra parte permitan las Reglas.

b. Varilla

La varilla será recta, con las mismas características de flexión y torsión en cualquier dirección y estará fijada a la cabeza del palo en el talón, ya sea directamente o por medio de un simple cuello y/o casquillo. La varilla de un Putter puede ser fijada a cualquier parte de la cabeza.

c. Empuñadura

La empuñadura es la parte de la varilla diseñada para ser empuñada por el jugador y un material añadido a la misma con el fin de proporcionar una firme sujeción. La empuñadura será recta y lisa en cuanto a su forma, se extenderá hasta el extremo de la varilla y no estará moldeada para que coincida con cualquier parte de la mano.

d. Cabeza del Palo

La distancia desde el talón a la punta de la cabeza del palo será mayor que la distancia desde la cara, al dorso. La cabeza será generalmente plana. La cabeza del palo tendrá solamente una cara para golpear, excepto el Putter que puede tener dos caras con iguales características y están opuestas una a la otra.

e. Cara del Palo

La cara del palo será dura y rígida (pueden hacerse algunas excepciones para los putters) y, excepto para marcas tales como las permitidas por el Apéndice II, será lisa y sin ningún grado de concavidad.

f. Desgaste y Modificación

Un palo que cuando es nuevo se ajusta a la Regla 4-1 puede después del desgaste normal por el uso continuar considerándose legal. Cualquier parte de un palo que ha sido intencionalmente modificada se considerará como nueva y debe ajustarse en su forma modificada a las Reglas.

g. Daños

Si el palo de un jugador deja de cumplir los requisitos de la Regla 4-1 por haberse dañado en el curso normal del juego, el jugador puede:

I) usar el palo en su estado dañado pero solamente por lo que falta de la vuelta estipulada durante la cual se produjo la deformación, o

II) repararlo sin demorar indebidamente el juego.

Un palo que deja de cumplir los requisitos por daño producido por otras razones que las normales del juego, no se volverá a usar durante la vuelta.

(Daños que cambian las características de juego del palo - ver Regla 4-2.)

(Daños que convierten un palo en inservible para el juego - ver Regla 4-4a.)

4-2. Modificación de las Características de Juego

En el transcurso de una vuelta estipulada, las características de juego de un palo no serán cambiadas intencionalmente por ajuste o por cualquier otro modo.

Si las características de juego del palo cambian durante una vuelta debido a daños producidos en el curso normal del juego, el jugador puede:

I) usar el palo en su estado alterado; o

II) repararlo sin demorar indebidamente el juego.

Si las características de juego del palo de un jugador cambian por otras razones que las normales del juego, el palo no será usado durante la vuelta.

Los daños producidos en un palo con anterioridad a la vuelta pueden ser reparados durante la vuelta, con tal de que no cambien las características de juego y no se demore indebidamente el mismo.

4-3. Materiales Extraños

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

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-1,-2, ó -3:

Descalificación

4-4. Máximo de Catorce Palos

a. Elección y Sustitución de Palos

El jugador comenzará una vuelta estipulada con no más de catorce palos. Queda limitado a los palos así seleccionados para esa vuelta, salvo que, sin demorar indebidamente el juego puede:

I) Si comenzó con menos de catorce palos, añadir otros con tal de que el número total de ellos no exceda los catorce; y

II) Sustituir, con cualquier palo, uno que haya quedado inservible para el juego en el transcurso normal del mismo.

La adición o sustitución de un palo o palos no puede hacerse tomándolo prestado de otra persona que se encuentre jugando en el campo y que lo tenga seleccionado para jugar.

b. Los Compañeros de Bando Pueden Compartir Palos

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

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

Match play - A la terminación del hoyo en el que la infracción ha sido descubierta, debe ajustarse la situación del partido, deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha tenido lugar la infracción. Máxima deducción por vuelta: dos hoyos.

Stroke play - Dos golpes por cada hoyo en los que ha existido infracción; penalidad máxima por vuelta: cuatro golpes.

Competiciones contra bogey y contra par - La misma penalidad que en match play.

Competiciones stableford - Ver nota de la Regla 32-1b.

c. Palos en Exceso Declarados Fuera de Juego

Cualquier palo llevado o usado contraviniendo esta Regla se declarará fuera de juego por el jugador tan pronto como descubra que ha habido una infracción y, por consiguiente, a partir de ese momento no será utilizado por el jugador durante la vuelta.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4c:

Descalificación

Regla 5. La Bola

El Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews y la United States Golf Association se reservan el derecho a cambiar las Reglas así como formular y modificar las interpretaciones relativas a palos, bolas y otros enseres en cualquier momento.

5-1. General

La bola que use el jugador se ajustará a los requisitos especificados en el Apéndice III relativas al peso máximo, tamaño mínimo, simetría esférica, velocidad inicial y distancia máxima.

Nota : El Comité puede requerir, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), que la bola que use el jugador debe figurar en la Lista en vigor de Bolas de Golf aprobadas que edita el Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews.

5-2. Materiales Extraños

No debe aplicarse material extraño alguno a una bola con la finalidad de cambiar sus características de juego.

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

Descalificación.

5-3. Bola Inservible para el Juego

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

Si un jugador tiene razones para creer que su bola ha podido quedar inservible para el juego durante el juego del hoyo que se está jugando, puede levantar la bola, sin penalidad, para determinar si está inservible. Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar su intención a su contrario en match play (juego por hoyos) o a su marcador o a un compañero-competidor en stroke play (juego por golpes) y marcar la posición de la bola. Entonces el jugador podrá levantar y examinar la bola, sin limpiarla y debe dar la oportunidad de examinarla a su contrario, marcador o compañero-competidor.

Si el jugador incumple este procedimiento, *incurrirá en la penalidad de un golpe*. Si se determina que la bola ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que se está jugando, el jugador puede sustituirla por otra bola, colocándola en el punto donde reposaba la bola original. En caso contrario, la bola original será repuesta.

Si una bola se rompe en pedazos como consecuencia de un golpe, el golpe será cancelado y el jugador jugará una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde el cual fue jugada la bola original (Ver Regla 20-5).

***PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5-3:**

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

** Si un jugador incurre en la penalidad general, por infracción de la Regla 5-3, no se le aplicará penalidad complementaria alguna por esta Regla.*

Nota : Si el contrario, marcador o compañero-competidor disiente sobre una reclamación de bola inservible, deberá formularla antes de que el jugador juegue otra bola. (Limpiar la bola levantada del green o bajo cualquier otra Regla - ver Regla 21.)

Regla 6. El Jugador

Definición

Un "marcador" es la persona designada por el Comité para anotar la puntuación de un competidor en el juego por golpes (stroke play). Puede ser un compañero-competidor. No es un Árbitro.

6-1. Condiciones de la Competición

El jugador es responsable de conocer las condiciones bajo las cuales la competición ha de jugarse (Regla 33-1).

6-2. Hándicap

a. Match play (juego por hoyos)

Antes de empezar un partido en una competición hándicap, los jugadores deberían determinar mutuamente sus respectivos handicaps. Si un jugador empieza el partido habiendo declarado un hándicap superior que podría afectar al número de golpes dados o recibidos, *será descalificado*; de lo contrario el jugador jugará con el hándicap declarado.

b. Stroke play (juego por golpes)

En cualquier vuelta de una competición handicap, el competidor tiene que asegurarse que su handicap está anotado en su tarjeta de resultados antes de devolvérsela al Comité. Si no hay handicap anotado en su tarjeta antes de devolverla, o si el handicap anotado es superior a aquél al que tiene derecho, y esto afecta al número de golpes recibido, *será descalificado* para esa vuelta de la competición handicap; de lo contrario el resultado se dará por válido.

Nota: Es responsabilidad del jugador saber los hoyos en los que da o recibe puntos de handicap.

6-3. Horario de Salida y Grupos

a. Horario de Salida

El jugador saldrá a la hora establecida por el Comité.

b. Grupos

En stroke play (juego por golpes), el jugador permanecerá toda la vuelta con el grupo formado por el Comité, salvo que éste autorice o ratifique un cambio.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-3: Descalificación

(Mejor bola y cuatro bolas - ver Reglas 30-3a y 31-2.)

Nota: El Comité puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que, si un jugador llega a su punto de salida, dispuesto a jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que autoricen la anulación de la pena de descalificación según se establece en la Regla

33-7, la penalidad por no comenzar a jugar a su hora es *pérdida del primer hoyo a jugar en el juego por hoyos o dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes* en lugar de la descalificación.

6-4. Caddie

El jugador solamente puede tener un caddie al mismo tiempo, *bajo penalidad de descalificación*.

El jugador incurrirá en la penalidad aplicable por cualquier infracción de una Regla cometida por su caddie.

6-5. Bola

La responsabilidad de jugar la bola apropiada será del jugador. Cada jugador debería poner una marca de identificación en su bola.

6-6. Resultados en stroke play (juego por golpes)

a. Anotación de Resultados

Después de cada hoyo el marcador debería comprobar el resultado con el competidor y anotarlo. Al terminar la vuelta el marcador firmará la tarjeta y la entregará al competidor. Si los resultados han sido anotados por más de un marcador, cada uno de ellos firmará la parte de la que ha sido responsable.

b. Firmar y Devolver la Tarjeta

El competidor debería comprobar su resultado para cada hoyo y aclarar con el Comité todos los puntos dudosos. Se asegurará que el marcador ha firmado la tarjeta, firmarla él mismo y devolverla al Comité tan pronto como sea posible.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-6b:

Descalificación

c. Alteración de la Tarjeta

No se puede efectuar modificación alguna en una tarjeta después de que el competidor la ha devuelto al Comité.

d. Resultado Equivocado para un Hoyo

El competidor es responsable de la correcta anotación en su tarjeta del resultado de cada hoyo. Si devuelve un resultado en cualquier hoyo inferior al realmente obtenido, *será descalificado*. Si devuelve un resultado en cualquier hoyo superior al realmente obtenido, el resultado entregado será mantenido.

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

Nota 2: En cuatro bolas stroke play (juego por golpes) ver también la Regla 31-4 y 31-7a.

6-7. Demora Indebida; Juego Lento

El jugador jugará sin demora indebida y de acuerdo con cualquier directrix sobre ritmo de juego que pueda establecer el Comité. Entre la terminación de un hoyo y la salida desde el siguiente lugar de salida, el jugador no demorará el juego indebidamente.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-7:

Match Play - Pérdida del Hoyo.

Stroke Play - Dos golpes.

Para subsiguiente infracción - Descalificación.

Nota 1: Si el jugador demora indebidamente el juego entre hoyos esta demorando el juego del siguiente hoyo y la penalidad se aplica en ese hoyo.

Nota 2: Con objeto de prevenir el juego lento, el Comité puede, en las condiciones de una competición, establecer directrices sobre el ritmo de juego incluyendo los tiempos máximos permitidos para completar una vuelta estipulada, un hoyo o un golpe. En el juego por golpes solamente, el Comité puede, en tal condición, modificar la penalidad de esta Regla como sigue:

Primera infracción - Un golpe

Segunda infracción - Dos golpes

Para subsiguiente infracción - Descalificación

6-8. Interrupción del Juego

a. Cuándo está permitida

El jugador no interrumpirá el juego salvo que:

I) El Comité haya suspendido el juego;

II) Crea que existe peligro por rayos;

III) Esté en espera de la decisión del Comité sobre un punto dudoso o controvertido (ver Regla 2-5 y 34-3); o

IV) Exista otra buena razón, tal como una enfermedad repentina. El mal tiempo no es en sí una buena razón para interrumpir el juego. Si el jugador interrumpe el juego sin autorización expresa del Comité, se lo comunicará a éste tan pronto como sea posible. Si lo hace así y el Comité considera satisfactorio su motivo, el jugador no incurre en penalidad. En otro caso, *el jugador será descalificado*.

Excepción en match play (juego por hoyos): Los jugadores que interrumpen el juego en match play de mutuo acuerdo no están sujetos a descalificación a menos que por hacerlo se retrase la competición.

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

b. Procedimiento Cuando el Juego es Suspendido por el Comité

Cuando el juego es suspendido por el Comité, si los jugadores de un partido o grupo están en el juego entre dos hoyos, no reanudarán el juego hasta que el Comité así lo ordene. Si se encuentran jugando un hoyo, los jugadores podrán continuar siempre que lo hagan sin demora. Si deciden continuar, lo interrumpirán bien antes o inmediatamente después de terminar el hoyo, y posteriormente no reanudarán el juego hasta que el Comité lo haya ordenado. Cuando el juego ha sido suspendido por el Comité, el jugador reanudará el mismo cuando el Comité así lo ordene.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8b:

Descalificación

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

(Reanudación del juego - ver Regla 33-2d)

c. Levantar la Bola cuando el Juego ha sido Interrumpido

Cuando durante el juego de un hoyo un jugador interrumpe el juego bajo la Regla 6-8a, puede levantar su bola. Una bola así levantada puede ser limpiada. Si una bola ha sido levantada de esta manera, el jugador, cuando se reanude el juego, colocará una bola en el punto del cual la bola original fue levantada.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8c:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes.

Regla 7. Práctica

7-1. Antes o Entre Vueltas

a. Match play (juego por hoyos)

En cualquier día de una competición match play (juego por hoyos), un jugador puede practicar en el campo de la competición antes de una vuelta.

b. Stroke play (juego por golpes)

En cualquier día de una competición por golpes o de un desempate, un competidor no practicará en el campo de la competición, ni probará la superficie de ningún green del campo antes de una vuelta o de un desempate. Cuando han de jugarse dos o más vueltas de una competición stroke play (juego por golpes) en días consecutivos, está

prohibido practicar entre vueltas en cualquier campo de la competición que falte por jugarse.

Excepción: Está permitido practicar el putt o pequeños golpes en o cerca del primer lugar de salida antes de comenzar una vuelta o desempate.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 7-1b:

Descalificación

Nota: El Comité puede, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), prohibir la práctica en el campo en cualquier día de una competición match play (juego por hoyos) o permitir practicar en el campo de competición o en parte del mismo (Regla 33-2c) en cualquier día o entre vueltas de una competición stroke play (juego por golpes).

7-2. Durante una vuelta

Un jugador no jugará un golpe de práctica ni durante el juego de un hoyo ni entre el juego de hoyos, excepto que, entre el juego de dos hoyos, el jugador puede practicar el putt o golpes cortos en o cerca del green del hoyo últimamente jugado, en cualquier green de prácticas o en el lugar de salida del siguiente hoyo a jugar en la vuelta, siempre que tales golpes de práctica no sean jugados desde un obstáculo y no provoquen demora indebida en el juego (Regla 6-7).

Los golpes jugados al continuar el juego de un hoyo cuyo resultado ha sido ya decidido, no son golpes de práctica.

Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el Comité, un jugador puede, antes de la reanudación del juego, practicar: a) como se indica en esta Regla, b) en cualquier otro lugar que no sea el campo de la competición y c) de otra forma autorizada por el Comité.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 7-2:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

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

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

Nota 2: El Comité puede prohibir la práctica en o cerca del green del último hoyo jugado.

Regla 8. Consejo; Indicación de la Línea de Juego

Definición

"Consejo" es cualquier parecer, indicación o sugerencia que podría influir en un jugador para determinar su juego, la elección de un palo o el modo de ejecutar un golpe.

La información relativa a Reglas o sobre cuestiones de dominio público, tales como la posición de los obstáculos o de la bandera en el green, no son "consejo".

La "línea de juego" es la dirección que el jugador desea que tome su bola después de un golpe, más una distancia razonable a ambos lados de la dirección deseada.

La línea de juego se extiende verticalmente hacia arriba desde el suelo, pero no se prolonga más allá del agujero.

8-1. Consejo

Durante una vuelta estipulada, un jugador no dará consejo a nadie en la competición excepto a su compañero. Un jugador puede pedir consejo durante una vuelta estipulada solamente a su compañero o cualquiera de sus caddies.

8-2. Indicación de la Línea de Juego

a. En Lugar Distinto del Green

Excepto en el green un jugador puede pedir que le sea indicada la línea de juego por cualquiera, pero nadie estará situado al lado del jugador, sobre o cerca de la línea de juego o sobre una prolongación de la línea más allá del agujero mientras se está jugando el golpe.

Cualquier marca colocada durante el juego de un hoyo por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea será retirada antes de que se juegue el golpe.

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

b. En el Green

Cuando la bola del jugador está en el green, el jugador, su compañero o cualquiera de sus caddies puede señalar una línea de putt antes de patear pero no durante el golpe, pero al hacerlo no tocará el green. No se colocará ninguna marca en ningún lugar para indicar la línea de putt.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

Nota : El Comité puede, en las condiciones de una competición por equipos (Regla 33-1) permitir que cada equipo designe una persona que pueda dar consejo (incluso señalar una línea para el putt) a los componentes del equipo. El Comité puede establecer condiciones relativas a la designación y actuación de tal persona quien debe identificarse al Comité antes de dar consejo.

Regla 9. Información Sobre los Golpes que se Llevan

9-1. General

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

9-2. Match Play (Juego por Hoyos)

Un jugador que ha incurrido en una penalidad informará a su contrario tan pronto como sea posible, a menos que esté obviamente procediendo bajo una Regla que conlleve una penalidad y esto haya sido observado por su contrario. Si no informara debidamente a su contrario, se considerará que ha dado información equivocada, incluso aunque no se haya dado cuenta de que ha incurrido en una penalidad. Un contrario tiene derecho a solicitar del jugador, durante el juego de un hoyo, información sobre el número de golpes que lleva y, después de jugado el hoyo, sobre el número de golpes empleados en el hoyo que se acaba de terminar.

Si durante el juego de un hoyo, el jugador da o se considera que ha dado una información equivocada en cuanto al número de golpes que lleva, no incurrirá en penalidad si rectifica el error antes de que su contrario haya jugado su siguiente golpe. Si el jugador no rectifica la información equivocada en la forma descrita, *perderá el hoyo*.

Si después del juego de un hoyo el jugador da o se considera que ha dado información equivocada en cuanto al número de golpes que lleva en el hoyo que se acaba de jugar, y esto afecta a la idea del contrario en cuanto al resultado del hoyo, no incurrirá en penalidad si corrige su error antes de que cualquier jugador juegue desde el siguiente lugar de salida o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores abandonen el green. Si el jugador no rectifica la información equivocada en la forma descrita, *perderá el hoyo*.

9-3. Stroke Play (Juego por Golpes)

Un jugador que haya incurrido en una penalidad debería informar a su marcador tan pronto como sea posible.

Regla 9. Información Sobre los Golpes que se Llevan

Regla 10. Orden de Juego

10-1. Match Play (Juego por Hoyos)

a. En el Lugar de Salida (Tee)

El bando a quien corresponde jugar primero desde el lugar de salida se dice que tiene el "honor".

El bando que ha de tener el honor en el primer lugar de salida se determinará por el orden de salidas. Si no hay orden de salidas, el honor debería decidirse por sorteo. El bando que gane un hoyo obtendrá el honor para el siguiente lugar de salida. Si un hoyo se ha empatado, conservará el honor el bando que lo tuvo en el lugar de salida anterior.

b. En Lugar Distinto del de Salida

Cuando las bolas están en juego, la bola más distante del agujero deberá ser jugada primero. Si las bolas están equidistantes del agujero, debería decidirse por sorteo cuál de ellas ha de jugarse primero.

Excepción: Regla 30-3c (Mejor bola y cuatro bolas match play (juego por hoyos)).

c. Jugador Fuera de Turno

Si un jugador juega cuando debería haberlo hecho su contrario, éste puede obligar inmediatamente al jugador a que cancele el golpe y juegue una bola, sin penalidad, en orden correcto tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5).

10-2. Stroke Play (Juego por Golpes)

a. En el Lugar de Salida

El competidor a quien corresponde jugar primero desde el lugar de salida se dice que tiene el "honor".

El competidor que ha de tener el honor en el primer lugar de salida se determinará por el orden de salida. Si no hay orden de salidas, el honor debería decidirse por sorteo.

El competidor con el resultado más bajo en un hoyo obtendrá el honor para el siguiente lugar de salida. El competidor con el segundo resultado más bajo jugará a continuación, y así sucesivamente. Si dos o más competidores tienen el mismo resultado en un hoyo, jugarán desde el siguiente lugar de salida en el mismo orden que lo hicieron en el anterior.

b. En Lugar Distinto al de Salida

Cuando las bolas están en juego, la bola más distante del agujero será jugada primero. Si dos o más bolas están equidistantes del agujero, debería decidirse por sorteo cuál de ellas ha de jugarse primero.

Excepciones: Reglas 22 (bola que interfiere o ayuda al juego) y 31-5 (cuatro bolas stroke play (juego por golpes)).

c. Jugador Fuera de Turno

Si un competidor juega fuera de turno no incurre en penalidad, y la bola se jugará como repose. Sin embargo, si el Comité considera que los competidores se han puesto de acuerdo para jugar en un orden distinto a lo preceptuado en las Cláusulas 2a y 2b de esta Regla para dar a alguno de ellos una ventaja, *serán descalificados*.

(Orden incorrecto de juego en Threesomes y Foursomes stroke play (juego por golpes) ver Regla 29-3.)

10-3. Bola Provisional o Segunda Bola Desde el Lugar de Salida

Si un jugador juega una bola provisional o una segunda bola desde un lugar de salida, debería hacerlo después de que su contrario o compañero-competidor haya jugado su primer golpe. Si un jugador juega una bola provisional o una segunda bola fuera de turno, se aplicarán las Cláusulas 1c y 2c de esta Regla.

10-4. Bola Movida al Medir

Si una bola es movida al medir para determinar qué bola está más alejada del agujero, no se incurrirá en penalidad y la bola será repuesta.

Regla 11. El Lugar de Salida (Tee)

Definición

El "lugar de salida" es el sitio desde el que se inicia el juego en el hoyo a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos palos, cuyo frente y costados están definidos por la parte externa de dos marcas. Una bola está fuera del lugar de salida cuando toda ella reposa fuera de este área.

11-1. Acomodar

Al "acomodar" la bola puede colocarse en el suelo o en una irregularidad de la superficie creada por el jugador en el suelo o en un soporte, arena u otro elemento con objeto de elevarla sobre el suelo.

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

11-2. Marcas del Lugar de Salida

Antes de que un jugador juegue su primer golpe con cualquier bola desde el lugar de salida del hoyo que se está jugando, las marcas del lugar de salida se consideran fijas. En estas circunstancias, si el jugador mueve o autoriza a moverlas con intención de evitar interferencia con su colocación, el área del swing que intenta efectuar o su línea de juego, *incurrirá en penalidad por infracción de la Regla 13-2*.

11-3. Bola que Cae del Soporte

Si una bola, no estando en juego, cae del soporte o es derribada del mismo por el jugador al preparar el golpe, puede volver a ser acomodada sin penalidad, pero si efectúa un golpe a la bola en estas circunstancias, tanto si la bola está en movimiento como si no, cuenta el golpe pero no se incurre en penalidad.

11-4. Jugar Desde Fuera del Lugar de Salida

a. Match Play (Juego por Hoyos)

Si un jugador, al comenzar un hoyo, juega una bola situada fuera del lugar de salida, el contrario puede obligar inmediatamente al jugador a que cancele el golpe y juegue una bola dentro del lugar de salida, sin penalidad.

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

Si un competidor, al comenzar un hoyo, juega su bola desde fuera del lugar de salida, *incurrirá en la penalidad de dos golpes* y jugará entonces una bola situada dentro del lugar de salida. Si el competidor no rectifica su error antes de efectuar un golpe en el siguiente lugar de salida o cuando se trate del último hoyo de la vuelta abandona el green sin declarar previamente su intención de corregir su error, *será descalificado*. Los golpes jugados por un competidor con la bola situada fuera del lugar de salida no cuentan en su resultado.

11-5. Jugar desde un Lugar de Salida Equivocado

Se aplicará lo previsto en la Regla 11-4.

Regla 12. Búsqueda e Identificación de la Bola

Definiciones

Un "obstáculo" es cualquier bunker o cualquier obstáculo de agua.

Un "bunker" es un obstáculo consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la cual el césped o el terreno han sido sustituidos por arena o similar. El terreno cubierto de hierba que bordea o está dentro de los límites del bunker, no es parte del bunker. El margen de un bunker se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una bola está en un bunker cuando reposa en él o cualquier parte de ella toca el bunker.

Un "obstáculo de agua" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otros cauces abiertos de agua (contengan agua o no) y cualquier otra cosa de naturaleza similar.

Todo el suelo o agua dentro del margen de un obstáculo de agua es parte del obstáculo de agua. El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Estacas y líneas que definen los márgenes de los obstáculos de agua están dentro de los mismos. Tales estacas son obstrucciones.

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

12-1. Buscando la Bola; Viendo la Bola

Durante la búsqueda de su bola en cualquier lugar del campo, el jugador puede tocar o doblar hierba alta, juncos, arbustos, matas, brezos o similares, pero solo en la medida necesaria para encontrarla e identificarla, sin que nada pueda hacerse que mejore la posición de la bola, el área del swing que intenta efectuar o su línea de juego. Un jugador no tiene necesariamente que ver su bola mientras juega un golpe.

En un obstáculo, si una bola está cubierta por impedimentos sueltos o arena, el jugador puede quitarlos tanteando, rastrillando o de cualquier otra forma, solamente en la medida indispensable para permitirle ver una parte de la bola. Si han sido quitados en exceso, no se incurre en penalidad, y la bola deberá ser recubierta de forma que sólo sea visible una parte de la misma. Si la bola es movida en tal acción, no se incurre en penalidad; la bola será repuesta y, si fuera necesario, recubierta. Para quitar impedimentos sueltos fuera de un obstáculo, ver Regla 23.

Si una bola que reposa en agua accidental, terreno en reparación o en un hoyo, montón o senda hecho por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro, y es accidentalmente movida durante su búsqueda, no se incurre en penalidad; la bola se repondrá salvo que el jugador opte por proceder bajo la Regla 25-1b.

Si se cree que una bola reposa en el agua, en un obstáculo de agua, el jugador podrá tantear para encontrarla con un palo o de otra forma. Si la bola es movida al hacerlo, no se incurre en penalidad; la bola será repuesta, salvo que el jugador opte por proceder bajo la Regla 26-1.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 12-1:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

12-2. Identificando la Bola

La responsabilidad de jugar la bola apropiada será del jugador. Cada jugador debería poner una marca de identificación en su bola. Excepto en un obstáculo, el jugador puede, sin penalidad, levantar una bola que cree que es la suya a efectos de identificación y limpiarla en lo indispensable para su identificación. Si la bola es la suya, la repondrá. Antes de que el jugador levante la bola, tiene que anunciar su propósito a su contrario en match play (juego por hoyos) o a su marcador o a un compañero-competidor en stroke play (juego por golpes) y marcar la posición de la bola. Deberá entonces dar la oportunidad de observar el levantamiento y reposición de la misma a su contrario, marcador o compañero-competidor. Si levanta la bola sin anunciar previamente su intención, sin marcar su posición o no da la oportunidad de observarlo a su contrario, marcador o compañero-competidor, o si levanta la bola para su identificación en un obstáculo o la limpia más allá de lo necesario para su identificación, incurrirá en la penalidad de un golpe y la bola se repondrá.

Si un jugador que tiene que reponer una bola no lo hace, incurrirá en la penalidad por infracción de la Regla 20-3a, pero no se le aplicará penalidad adicional bajo la Regla 12-2.

Regla 13. La Bola se Jugará Como se Encuentre; Posición; Area del Swing que se Intenta Efectuar y Línea de Juego; Colocación.

13-1. La Bola se Jugará Como Repose

La bola se jugará como repose, salvo que de otra manera lo establezcan las Reglas.

(Bola en reposo movida - ver Regla 18.)

13-2 Mejorar la Posición de la Bola, el Area del Swing que se Intenta Efectuar o la Línea de Juego

Salvo lo establecido por las Reglas, un jugador no podrá mejorar ni permitirá sea mejorada: la posición o el asiento de su bola, el área del swing que intenta efectuar, su línea de juego o una prolongación razonable de esa línea más allá del agujero o el área en la cual se va a dropar o colocar una bola mediante cualquiera de las siguientes acciones:

moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa en crecimiento o fija (incluidas obstrucciones inamovibles y objetos que definen el fuera de límites) o quitando o aplastando arena, tierra suelta, tepes (chuletas) repuestos, otras porciones de césped cortados y colocados en posición u otras irregularidades de la superficie, excepto por lo siguiente:

- _ lo que pueda ocurrir al colocarse limpiamente,
- _ al ejecutar un golpe o en el movimiento hacia atrás de su palo para ejecutarlo,
- _ en el lugar de salida creando o eliminando irregularidades de la superficie, o
- _ en el green quitando arena o tierra suelta según lo dispuesto en la Regla 16-1a o al reparar daños en la forma prevista en la Regla 16-1c.

El palo puede ser apoyado en el suelo sólo ligeramente y no se presionará contra el suelo.

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

13-3. Construirse Una Colocación

Un jugador tiene derecho a asentar sus pies firmemente al colocarse, pero no se construirá una colocación.

13-4. Bola en Obstáculo

Excepto lo dispuesto en las Reglas, antes de ejecutar un golpe a una bola que está en un obstáculo (ya sea un bunker o un obstáculo de agua) o que habiendo sido levantada de un obstáculo, puede ser dropada o colocada en el obstáculo, el jugador:

- a) No probará las condiciones del obstáculo o de cualquier obstáculo similar.
- b) No tocará el suelo en el obstáculo o agua en el obstáculo de agua, con un palo o de otra forma o
- c) No tocará o moverá un impedimento suelto que esté en el obstáculo.

Excepciones:

1. Siempre que no se haga algo que constituya probar las condiciones de un obstáculo o mejore la posición de la bola no incurrirá en penalidad si el jugador (a) toca el suelo en cualquier obstáculo o el agua en un obstáculo de agua como consecuencia de una caída o de evitarla, al retirar una obstrucción, al medir, al recuperar o al levantar una bola bajo cualquier Regla o (b) deposita sus palos en un obstáculo.

2. El jugador, después de jugado el golpe o su caddie en cualquier momento, sin la autorización del jugador, puede alisar arena o tierra en el obstáculo siempre que, si la bola esta todavía en el obstáculo, no se haga nada que mejore la posición de la bola o ayude al jugador en la continuación del juego del hoyo.

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

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes.

(Buscando una bola - ver Regla 12-1.).

Regla 14. Golpeando la Bola

Definición

Un "golpe" es el movimiento del palo hacia la bola con la intención de golpearla limpiamente y moverla, pero si un jugador detiene voluntariamente la bajada del palo antes de alcanzar la bola, se considera que no ha ejecutado un golpe.

14-1. La Bola Debe Ser Limpiamente Golpeada

La bola será golpeada limpiamente con la cabeza del palo y no será empujada, arrastrada o acuchurada.

14-2. Ayuda

Al ejecutar un golpe, un jugador no aceptará ayuda física ni protección contra los elementos.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 14-1 ó -2:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

14-3. Dispositivos Artificiales y Equipos Insólitos

Exceptuando lo previsto en las Reglas, durante una vuelta estipulada el jugador no usará dispositivo artificial o equipo insólito alguno:

- a) El cual pueda ayudarle en la ejecución de un golpe o en el juego; o
- b) Con el propósito de estimar o medir distancias o condiciones que puedan afectar a su juego; o
- c) Que pueda ayudarle en la sujeción del palo, salvo que:
 - (i) pueden usarse guantes lisos
 - (ii) pueden usarse resina, polvos y productos humectantes o secantes;
 - (iii) puede aplicarse cinta o esparadrappo a la empuñadura (siempre que dicha aplicación no convierta la empuñadura en no conforme bajo la Regla 4-1c); y
 - (iv) puede envolverse la empuñadura con una toalla o un pañuelo.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 14-3

Descalificación

14-4. Golpear la Bola Mas de Una Vez

Si el palo de un jugador golpea la bola más de una vez en la ejecución de un golpe, el jugador contará el golpe y *añadirá uno de penalidad*, sumando dos golpes en total.

14-5. Jugar Bola en Movimiento

Un jugador no jugará mientras su bola esté en movimiento.

Excepciones:

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

Solamente si la bola comienza a moverse después de que el jugador ha iniciado el golpe o el movimiento hacia atrás de su palo para ejecutarlo, no incurrirá en penalidad bajo esta Regla por jugar una bola en movimiento, pero no se estará exento de cualquier penalidad en que pueda incurrir bajo las siguientes Reglas:

- Bola en reposo movida por el jugador - Regla 18-2a
- Bola en reposo que se mueve después de preparar el golpe - Regla 18-2b
- Bola en reposo que se mueve después de tocar un impedimento suelto - Regla 18-2c. (Bola desviada o detenida intencionadamente por un jugador, compañero o caddie - ver Regla 1-2)

14-6. Bola Moviéndose en el Agua

Cuando una bola está moviéndose en el agua en un obstáculo de agua, el jugador puede, sin penalidad, ejecutar un golpe, pero no podrá demorarla para permitir que el viento o la corriente mejore la posición de la bola. Una bola que está moviéndose en el agua de un obstáculo de agua puede ser levantada si el jugador decide acogerse a la Regla 26.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 14-5 ó -6:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

Regla 15. Bola Equivocada; Bola Sustituta

Definición

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

- a) La bola en juego del jugador.
- b) Una bola provisional puesta en juego por el jugador o
- c) Una segunda bola jugada por el mismo bajo la Regla 3-3 o la Regla 20-7b en el juego por golpes.

Nota : Bola en juego incluye una bola que ha sustituido a la bola en juego, esté o no permitida dicha sustitución. (Bola Sustituta).

15-1. General

Un jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde el lugar de salida salvo que una Regla le permita sustituirla por otra. Si un jugador sustituye una bola por otra cuando no está permitido, esa bola no es una bola equivocada; se convierte en la bola en juego y, si el error no es corregido en la forma establecida por la Regla 20-6, *el jugador incurrirá en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en el juego por golpes*. (Jugar desde lugar equivocado - ver Regla 20-7).

15-2. Match Play (Juego por Hoyos)

Si un jugador juega un golpe con una bola equivocada, excepto en un obstáculo, *perderá el hoyo*. Si un jugador juega cualquier golpe en un obstáculo con una bola equivocada no hay penalidad. Los golpes jugados en un obstáculo con una bola equivocada no cuentan para el resultado del jugador. Si la bola equivocada pertenece a otro jugador, su propietario colocará una bola en el punto desde el que la bola equivocada fue originalmente jugada.

Si el jugador y su contrario intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo, el primero que jugó la bola equivocada desde cualquier sitio distinto de un obstáculo, perderá el hoyo; cuando no pueda determinarse esto, el hoyo se completará con las bolas cambiadas.

15-3. Stroke Play (Juego por Golpes)

Si un competidor juega uno o varios golpes con una bola equivocada, *incurrirá en la penalidad de dos golpes*, salvo que el golpe o golpes hayan sido jugados cuando la bola estaba en un obstáculo, en cuyo caso no hay penalidad.

El competidor debe rectificar su error jugando la bola correcta. Si no lo hace antes de ejecutar un golpe desde el siguiente lugar de salida o, en el caso del último hoyo de la vuelta, no declara su intención de corregir su error antes de abandonar el green, *será descalificado*.

Los golpes jugados con una bola equivocada no cuentan para el resultado del competidor. Si la bola equivocada pertenece a otro competidor, su propietario colocará una bola en el punto desde el cual la bola equivocada fue jugada por primera vez.

(Alteración del lugar de reposo de la bola que ha de colocarse o reponerse - ver Regla 20-3b.)

Regla 16. El Green

Definiciones

El "green" es todo aquel terreno, del hoyo que se está jugando, que está especialmente preparado para el putt o así definido como tal por el Comité. Una bola está en el green cuando cualquier parte de la misma toca el green.

La "línea de putt" es la línea que el jugador desea que tome la bola después de un golpe en el green. Excepto en lo relativo a la Regla 16-1e, la línea de putt incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La línea de putt no se prolonga más allá del agujero.

Una bola está "embocada" cuando reposa dentro de la circunferencia del agujero y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del agujero.

16-1. General

a. Tocar la Línea de Putt

La línea de putt no debe ser tocada excepto:

I) el jugador puede quitar arena y tierra suelta en el green y otros impedimentos sueltos cogiéndolos o barriéndolos lateralmente con su mano o con un palo sin presionar nada;

II) al preparar el golpe, el jugador puede colocar el palo delante de la bola sin presionar nada hacia abajo

III) al medir - Regla 10-4;

IV) al levantar la bola - Regla 16-1b;

V) presionando un marcador de bola;

VI) al reparar tapas de agujeros anteriores o impactos de bola en el green - Regla 16 - 1c; y

VII) al quitar obstrucciones movibles - Regla 24-1.

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

b. Levantar la Bola

Una bola en el green puede ser levantada y, si se desea, limpiada. Una bola así levantada se repondrá en el punto del que fue levantada.

c. Reparación de Tapas de Agujeros Anteriores, Impactos de Bola y Otros Daños

El jugador puede arreglar una tapa de agujero anterior o daños al green causados por el impacto de una bola, esté o no la bola del jugador en el green. Si la bola es movida al hacer esta reparación, será repuesta sin penalidad. Cualquier otro daño al green no se reparará si pudiera ayudar al jugador en la continuación del juego del hoyo.

d. Probar la Superficie

Durante el juego de un hoyo, un jugador no probará la superficie del green haciendo rodar una bola o rozando o raspando la superficie.

e. Colocarse a Horcajadas o Sobre la Línea de Putt

El jugador no podrá dar un golpe en el green colocándose a horcajadas, o con cualquiera de sus pies tocando la línea de putt o una prolongación de ésta detrás de la bola.

f. Colocación del Caddie o del Compañero

Mientras se ejecuta un golpe en el green, el jugador no permitirá que su caddie, su compañero o el caddie de este último, se coloquen sobre o cerca de la prolongación de la línea de putt detrás de la bola.

g. Jugar un Golpe Mientras Otra Bola Está en Movimiento

El jugador no jugará un golpe mientras otra bola esté en movimiento tras un golpe efectuado en el green, excepto que, si un jugador lo hace, no incurre en penalidad si era su turno de juego. (Levantar bola que interfiere o ayuda al juego mientras otra bola está en movimiento - ver Regla 22.)

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 16-1:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

16-2. Bola Colgando Sobre el Agujero

Cuando cualquier parte de la bola cuelga sobre el borde del agujero, el jugador dispondrá de tiempo suficiente para llegar al agujero sin demora injustificada, disponiendo además de diez segundos para determinar si la bola está en reposo. Si para entonces la bola no ha caído dentro del agujero, se considerará que está parada. Si transcurrido dicho plazo la bola cae en el agujero, se considerará embocada con su último golpe, y *añadirá un golpe de penalidad al resultado* del hoyo. En otro caso no hay penalidad bajo esta Regla. (Demora indebida - ver Regla 6-7).

Regla 17. La Bandera

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

Antes y durante el golpe, el jugador puede tener la bandera atendida, quitada o sostenida en alto para indicar la posición del agujero. Esto sólo puede hacerse con la autorización del jugador antes de que juegue su golpe. Si la bandera es atendida, quitada o sostenida en alto por cualquiera, antes de ejecutar el golpe, con el conocimiento del jugador y no se hiciera objeción alguna, se considerará que el jugador lo ha autorizado. Si cualquiera la atiende, la sostiene en alto o permanece cerca del agujero mientras se está jugando un golpe, se entenderá que está atendiendo la bandera hasta que la bola se haya detenido.

17-2. Bandera Atendida sin Autorización

a. Match Play (Juego por Hoyos)

En match play (juego por hoyos), un contrario o su caddie no atenderá, quitará o sostendrá en alto la bandera sin la autorización o previo conocimiento del jugador mientras éste ejecuta un golpe o su bola está en movimiento.

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

En stroke play (juego por golpes), si un compañero-competidor o su caddie atiende, quita o sostiene en alto la bandera sin autorización o previo conocimiento del competidor mientras éste ejecuta un golpe o su bola está en movimiento, *el compañero-competidor incurrirá en penalidad* por infracción de esta Regla. En estas circunstancias, si la bola del competidor golpea la bandera, a la persona que la atiende o cualquier cosa que lleve, el competidor no incurre en penalidad y la bola se jugará como quede, salvo que, si el golpe fue jugado desde el green, el golpe será anulado, la bola repuesta y el golpe repetido.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 17-1 ó -2:

Match play - Pérdida del hoyo;

*Stroke play - Dos golpes.*³⁴

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

La bola del jugador no golpeará:

a) La bandera atendida, quitada o sostenida en alto por el jugador, su compañero o cualquiera de sus caddies, o por cualquier otra persona con autorización o previo conocimiento del jugador; o

b) Al caddie del jugador, a su compañero o al caddie de su compañero cuando atiende la bandera, o a cualquier otra persona atendiéndola con autorización o previo conocimiento del jugador, o cualquier cosa llevada por cualquiera de estas personas; o

c) La bandera en el agujero, no atendida, cuando la bola ha sido jugada desde el green.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 17-3:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes, y la bola se jugará como repose

17-4. Bola Descansando Contra la Bandera

Si la bola descansa contra la bandera cuando ésta está en el agujero, el jugador u otra persona autorizada por él podrá mover o quitar la bandera y si al hacerlo la bola cae dentro del agujero, se considerará que el jugador ha embocado con su último golpe; en otro caso, si la bola es movida, se colocará en el borde del agujero sin penalidad.

Regla 18. Bola en Reposo Movida

Definiciones

Una bola se ha "movido" si deja su posición y pasa a reposar en cualquier otro lugar.

Una "causa ajena" es aquélla que no forma parte del partido o en el juego por golpes, no forma parte del bando del competidor e incluye un Arbitro, un marcador, un observador y un forecaddie. Ni el viento ni el agua son causa ajena.

"Equipo" es cualquier cosa usada, puesta o llevada por o para el jugador, excepto cualquier bola que haya jugado en el hoyo que se está jugando y pequeños objetos, tales como una moneda o un soporte de bola (tee), cuando sean usados para marcar la posición de una bola o el límite del área en la que una bola ha de ser dropada. El equipo incluye un carro de Golf, motorizado o no. Si el carro es compartido por dos o más jugadores, el carro y cualquier cosa que se encuentre en el mismo se considera equipo perteneciente al jugador cuya bola se halla implicada, excepto que cuando el carro está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten, el carro y cualquier cosa que se encuentre en él se considera equipo de dicho jugador.

Nota: Una bola jugada en el hoyo que se está jugando, es equipo cuando ha sido levantada y no se ha puesto nuevamente en juego.

Un jugador ha "preparado el golpe" cuando se ha colocado (stance) y además ha apoyado su palo en el suelo, salvo si se halla en un obstáculo, en cuyo caso el jugador ha preparado el golpe con sólo colocarse.

"Colocarse" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición preparatoria para efectuar un golpe.

18-1. Por Causa Ajena

Si una bola en reposo es movida por una causa ajena, el jugador no incurrirá en penalidad y la bola será repuesta antes de que el jugador juegue otro golpe.

(Bola del jugador en reposo movida por otra bola - ver Regla 18-5.)

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

a. General

Cuando una bola de un jugador está en juego, si:

I) El jugador, su compañero o cualquiera de sus caddies la levanta o mueve, la toca intencionadamente (salvo con un palo al preparar el golpe) o hace que se mueva en forma distinta de lo que permite una Regla, o

II) El equipo del jugador o de su compañero hace que la bola se mueva, el jugador incurrirá en la penalidad de un golpe. La bola se repondrá salvo que el movimiento de la bola ocurra después de que el jugador haya iniciado su swing y no lo interrumpa.

Bajo las Reglas no se incurre en penalidad si un jugador accidentalmente origina que la bola se mueva en las siguientes circunstancias:

Al medir para determinar qué bola está más lejos del agujero - Regla 10-4.

En la búsqueda de bola oculta en un obstáculo o de bola en agua accidental, terreno en reparación, etc. Regla 12-1.

Al reparar la tapa de un agujero anterior o el impacto de una bola - Regla 16-1c.

Al quitar un impedimento suelto en el green. Regla 18-2c.

Al levantar una bola de acuerdo con una Regla. Regla 20-1.

Al colocar o reponer una bola bajo una Regla - Regla 20-3a.

Al quitar una obstrucción movable - Regla 24-1.

b. Bola que se Mueve Después de Preparar el Golpe

Si la bola en juego de un jugador se mueve después de que éste haya preparado el golpe (por cualquier otra causa que no sea el propio golpe), se considerará movida por el jugador, quien incurrirá en un golpe de penalidad. El jugador repondrá la bola salvo que el movimiento de la bola ocurra después de que haya empezado su swing y no lo interrumpa.

c. Bola que se Mueve Después de Tocar un Impedimento Suelto

En el recorrido, si la bola se mueve después de que cualquier impedimento suelto situado dentro de la distancia de un palo medido desde la misma, ha sido tocado por el jugador, su compañero o cualquiera de sus caddies, pero antes de que el jugador haya preparado el golpe, se considerará que el jugador es quien ha movido la bola, e incurrirá en un golpe de penalidad. El jugador repondrá la bola salvo que ésta se haya movido después de que haya iniciado su swing y no lo interrumpa.

En el green, si la bola o su marcador se mueve en el proceso de quitar algún impedimento suelto, la bola o su marcador serán repuestos. No existe penalidad siempre y cuando el movimiento de la bola o de su marcador sea directamente atribuible a la retirada del impedimento suelto. En caso contrario, el jugador incurrirá en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a ó 20-1.

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

a. Durante la Búsqueda

Si, durante la búsqueda, la bola de un jugador es movida por un contrario, su caddie o su equipo no se incurrirá en penalidad y el jugador repondrá la bola.

b. En Otro Caso

Si no siendo durante la búsqueda de una bola, ésta es tocada o movida por un contrario, su caddie o su equipo salvo que las Reglas prevean otra cosa, el contrario incurrirá en la penalidad de un golpe. El jugador repondrá la bola.

(Bola movida al medir para determinar qué bola está más lejos del agujero - Ver Regla 10-4)

(Jugando una bola equivocada - Ver Regla 15-2)

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

Si la bola de un competidor es movida por un compañero competidor, su caddie o su equipo, no se incurre en penalidad. El competidor repondrá su bola.

(Jugando una bola equivocada - ver Regla 15-3.)

18-5. Por Otra Bola

Si una bola en juego y en reposo es movida por otra bola en movimiento después de un golpe, la bola movida se repondrá.

***PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:**

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

*Si el jugador que tiene que reponer su bola no lo hace, incurrirá en la penalidad general por infracción de la Regla 18, pero no se le aplicará ninguna penalidad complementaria bajo la Regla 18.

Nota 1: Si una bola que debe ser repuesta bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra.

Nota 2: Si es imposible determinar el punto en que la bola ha de colocarse, ver Regla 20-3c.

Regla 19. Bola en Movimiento Desviada o Detenida

Definiciones

Una "causa ajena" es aquélla que no forma parte del partido o en el juego por golpes, no forma parte del bando del competidor e incluye un Arbitro, un marcador, un observador y un forecaddie. Ni el viento ni el agua son causa ajena.

"Equipo" es cualquier cosa usada, puesta o llevada por o para el jugador, excepto cualquier bola que haya jugado en el hoyo que se está jugando y pequeños objetos, tales como una moneda o un soporte de bola (tee), cuando sean usados para marcar la posición de una bola o el límite del área en la que una bola ha de ser dropada. El equipo

incluye un carro de Golf, motorizado o no. Si el carro es compartido por dos o más jugadores, el carro y cualquier cosa que se encuentre en el mismo se considera equipo perteneciente al jugador cuya bola se halla implicada, excepto que cuando el carro está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten, el carro y cualquier cosa que se encuentre en él se considera equipo de dicho jugador.

Nota: Una bola jugada en el hoyo que se está jugando es equipo cuando ha sido levantada y no se vuelve a poner en juego.

19-1. Por Causa Ajena

Si una bola en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por cualquier causa ajena es una eventualidad del juego, no se incurre en penalidad y la bola se jugará como repose, excepto:

a) Si una bola en movimiento después de un golpe ejecutado fuera del green, viene a parar en o encima de una causa ajena en movimiento o animada, el jugador en el recorrido o en un obstáculo, dropará la bola, y en el green la colocará, tan cerca como sea posible del punto donde la causa ajena estaba cuando la bola vino a parar en o encima de ella, y

b) Si una bola en movimiento después de un golpe ejecutado en el green es desviada o detenida por cualquier causa ajena, en movimiento o animada, (excepto un gusano o un insecto), o viene a parar en o encima de cualquiera de aquellas, el golpe será anulado, la bola repuesta y el golpe repetido.

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

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

Nota: Si el Arbitro o el Comité determinan que la bola de un jugador ha sido deliberadamente desviada o detenida por una causa ajena, será de aplicación al jugador la Regla 1-4. Si la causa ajena es un compañero-competidor o su caddie, se le aplica al compañero-competidor la Regla 1-2.

19-2. Por el Jugador, Compañero, Caddie o Equipo a. Match Play (Juego por Hoyos)

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por él mismo, su compañero o cualquiera de sus caddies o equipo, *el jugador perderá el hoyo.*

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

Si la bola de un competidor es accidentalmente desviada o detenida por él mismo, su compañero o cualquiera de sus caddies o equipo, *el competidor incurrirá en la penalidad de dos golpes.* La bola se jugará como quede, excepto cuando vaya a parar en o encima de la ropa o equipo del competidor, del compañero o cualquiera de sus caddies, en cuyo caso el competidor, en el recorrido o en un obstáculo, dropará la bola, o en el green la colocará tan cerca como sea posible de donde el objeto estaba cuando la bola vino a parar en o encima del mismo.

Excepción: Bola dropada - ver Regla 20-2a.

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

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

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un contrario, su caddie o su equipo, no se incurre en penalidad. El jugador puede jugar la bola como quede o, antes de que cualquier bando juegue otro golpe, puede cancelar el golpe y jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó por última vez la bola original (ver Regla 20-5).

Si la bola viene a reposar dentro o encima de la ropa o equipo del contrario o su caddie, el jugador puede en el recorrido o en un obstáculo dropar la bola, o en el green colocarla tan cerca como sea posible de donde el objeto estaba cuando la bola vino a reposar dentro o encima de él.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende la bandera ver Regla 17-3b. (Bola deliberadamente desviada o detenida por un contrario o caddie - ver Regla 1- 2.)

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

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

19-5. Por Otra Bola

a. En Reposo

Si la bola de un jugador en movimiento después de un golpe es desviada o detenida por una bola en juego y en reposo, el jugador jugará su bola como repose. En match play no se incurre en penalidad. En el juego por golpes, no hay penalidad salvo que las dos bolas reposen en el green antes del golpe, en cuyo caso *el jugador incurre en la penalidad de dos golpes.*

b. En Movimiento

Si la bola de un jugador en movimiento después de un golpe es desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un golpe, el jugador jugará su bola como reposa. No hay penalidad salvo que el jugador infrinja la Regla 16-1g en cuyo caso *incurrirá en la penalidad establecida por infracción de dicha Regla.*

Excepción : Si la bola del jugador está en movimiento después de un golpe en el green y la otra bola en movimiento es una causa ajena, ver Regla 19-1b.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke Play - Dos golpes.

Regla 20. Levantar, Dropar y Colocar. Jugar Desde Lugar Equivocado

20-1. Levantar

Una bola que haya de levantarse de acuerdo con las Reglas puede ser levantada por el jugador, su compañero u otra persona autorizada por el jugador. En cualquiera de estos casos, el jugador será responsable de cualquier infracción de las Reglas.

La posición de la bola ha de ser marcada antes de levantarla bajo una Regla que obligue a reponerla. Si no se marca, *el jugador incurrirá en la penalidad de un golpe* y la bola será repuesta. Si no se repone, *el jugador incurrirá en la penalidad general por infracción de esta Regla*, pero no se aplicará penalidad adicional bajo la Regla 20-1.

Si una bola o su marcador son accidentalmente movidos en el proceso de levantar la bola en aplicación de una Regla o al marcar su posición, la bola o el marcador serán repuestos. No existe penalidad siempre y cuando el movimiento de la bola o de su marcador sea directamente atribuible al específico acto de marcar la posición y el levantamiento de la bola. En caso contrario, *el jugador incurrirá en la penalidad de un golpe* bajo la presente Regla o la Regla 18-2a.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por no proceder de acuerdo a la Regla 5-3 ó 12-2, no se le aplicará penalidad adicional bajo la Regla 20-1.

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

20-2. Dropar y Volver a Dropar a. Por Quién y Cómo

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

Si la bola toca al jugador, a su compañero, a cualquiera de sus caddies o equipos, antes o después de tocar una parte del campo, el jugador deberá volver a dropar la bola sin penalidad. No hay límite para el número de veces en que una bola deberá volverse a dropar en estas circunstancias.

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

b. Dónde Dropar

Cuando una bola haya de ser dropada tan cerca como sea posible de un punto específico, será dropada no más cerca del agujero que ese específico punto que, si el jugador no sabe cuál es exactamente, se estimará.

Cuando se dropa una bola, debe tocar primero la parte del campo donde la Regla aplicable exige que sea dropada. Si no es dropada así, se aplicarán las Reglas 20-6 y 20-7.

c. Cuando Volver a Dropar

Una bola dropada se volverá a dropar sin penalidad si:

I) rueda a un obstáculo;

II) rueda fuera de un obstáculo;

III) rueda a un green;

IV) rueda fuera de límites;

V) rueda a una posición donde existe interferencia de la condición de la cual se había tomado alivio bajo la Regla 24-2 (obstrucción inamovible) o Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), o vuelve al mismo impacto de bola del cual se levantó bajo la Regla 25-2 (bola empotrada);

VI) rueda y va a parar a más de dos palos de distancia de donde por primera vez tocó una parte del campo; o

VII) rueda y va a parar más cerca del agujero que su posición original o estimada (ver Regla 20-2b) salvo que las Reglas lo permitan de otra manera.

VIII) rueda y va a parar más cerca del agujero que el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen del área o del obstáculo (Regla 25-1c (I) y (II) o el margen del obstáculo de agua (Regla 26-1b) o del obstáculo de agua lateral (Regla 26-1c).

Si la bola al volverse a dropar rueda a cualquiera de las posiciones más arriba citadas se colocará tan cerca como sea posible del punto en el que tocó por primera vez una parte del campo al volverse a dropar.

Si una bola que ha de volverse a dropar o colocar bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra.

20-3. Colocar y Reponer

a. Por Quién y Dónde

Una bola que ha de colocarse bajo las Reglas, se colocará por el jugador o su compañero. Una bola que ha de reponerse será repuesta en el punto del cual fue levantada o movida, por el jugador, su compañero o por la persona que la levantó o movió. En cualquiera de estos casos, el jugador será responsable de cualquier infracción de las Reglas.

Si una bola o su marcador es accidentalmente movida en el proceso de colocarla o reponerla, la bola o su marcador serán repuestos. No existe penalidad siempre y cuando el movimiento de la bola o de su marcador sea directamente atribuible al específico acto de colocar o reponer la bola o de retirar el marcador. En caso contrario, el jugador incurrirá en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a ó 20-1.

b. Alteración del Lugar de Reposo de la Bola que Ha de Colocarse o Reponerse

Si el lugar en que originariamente reposaba una bola que ha de colocarse o reponerse ha sido alterado:

I) excepto en un obstáculo, la bola será colocada en el lugar más próximo y más similar al lugar de reposo original que no esté a más de un palo del sitio original, no más cerca del agujero ni en un obstáculo;

II) en un obstáculo de agua la bola será colocada de acuerdo con la Cláusula I) anterior, excepto que la bola tiene que ser colocada en el obstáculo de agua;

III) en un bunker, el lugar de reposo original deberá ser reconstruido lo más similarmente posible y la bola se colocará en ese lugar.

c. Punto no Determinable

Si no es posible determinar el punto en el que la bola ha de ser colocada o respuesta:

I) en el recorrido, la bola será dropada lo más cerca posible del lugar en que reposaba pero no en un obstáculo ni en un green.

II) en un obstáculo, la bola será dropada en el obstáculo en el punto más próximo posible al que reposaba;

III) en el green la bola se colocará tan cerca posible del lugar en que reposaba pero no en un obstáculo.

d. Cuando la Bola no Permanece en el Punto

Si una bola no permanece en el punto donde ha sido colocada, será repuesta sin penalidad. Si sigue sin permanecer en ese punto:

I) excepto en un obstáculo se colocará en el punto más próximo, no más cerca del agujero o en un obstáculo, donde quede en reposo;

II) en un obstáculo, se colocará en el obstáculo en el punto más próximo, no más cerca del agujero, donde quede en reposo.

Si una bola al colocarla queda en reposo en el punto donde es colocada, y posteriormente se mueve, no hay penalidad y la bola se jugará como quede, salvo que proceda aplicar lo estipulado en alguna otra Regla.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 20-1, -2 ó -3:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

20-4. Cuándo está en Juego una Bola Dropada o Colocada

Si la bola en juego del jugador ha sido levantada, está de nuevo en juego al ser dropada o colocada.

Una bola que ha sustituido a otra se convierte en la bola en juego cuando ha sido dropada o colocada. (Bola que sustituye incorrectamente a otra - ver Regla 15-1) (Levantar una bola que ha sustituido incorrectamente a otra, o incorrectamente dropada o colocada - ver Regla 20-6)

20-5. Jugar el Golpe Siguiente Desde Dónde se Jugó el Golpe Anterior.

Cuando de acuerdo con las Reglas, un jugador opta o tiene que jugar su siguiente golpe desde el lugar en que jugó su golpe anterior, procederá como sigue: si el golpe ha de jugarse desde el lugar de salida, la bola que ha de jugarse se jugará desde cualquier sitio dentro del lugar de salida y puede acomodarse; si el golpe ha de jugarse en el recorrido o en un obstáculo, se dropará; si el golpe ha de jugarse en el green, se colocará.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 20-5:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

20-6. Levantar una Bola que ha Sustituido Incorrectamente a Otra

Una bola que ha sustituido incorrectamente a otra, dropada o colocada en lugar equivocado o en forma distinta a la señalada por las Reglas, puede ser levantada sin penalidad, y el jugador procederá en la forma correcta.

20-7. Jugar desde un Lugar Equivocado

Para una bola jugada fuera del lugar de salida o desde un lugar de salida equivocado - ver Regla 11-4 y 11-5.

a. Match Play (Juego por Hoyos)

Si un jugador juega un golpe con una bola que ha sido dropada o colocada en lugar equivocado, *perderá el hoyo.*

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

Si un competidor juega un golpe con su bola en juego:

I) que ha sido dropada o colocada en lugar equivocado, o

II) que ha sido movida y no repuesta en un caso en el que las Reglas obligan a reponer, *incurrirá*, salvo que se haya producido una seria infracción en la *penalidad señalada por la Regla aplicable* y terminará el hoyo con la bola.

Si después de jugar desde un lugar equivocado, un competidor se da cuenta de este hecho y cree que puede estar involucrada una grave infracción, y siempre que no haya jugado un golpe desde el siguiente lugar de salida o no haya abandonado el green en el último hoyo de la vuelta, puede declarar que terminará el hoyo con una segunda bola dropada o colocada de acuerdo con las Reglas. El competidor informará de los hechos al Comité antes de devolver su tarjeta; si no lo hace *así será descalificado*. El Comité deberá determinar si ha incurrido en una grave infracción de la Regla. Si es así, contará el resultado con la segunda bola y el *competidor añadirá dos golpes de penalidad a su resultado con esta bola*.

Si ha ocurrido una grave infracción y el jugador no la ha corregido como se ha expuesto anteriormente será descalificado.

Nota : Si un jugador juega una segunda bola, los golpes de penalidad en los que se haya incurrido al jugar la bola que no va a contar, así como los subsiguientes golpes efectuados con la misma no serán tenidos en cuenta.

Regla 21. Limpiar la Bola

Una bola en green puede ser limpiada cuando es levantada bajo la Regla 16-1b. En cualquier otra parte una bola puede ser limpiada cuando ha sido levantada excepto si lo ha sido:

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

b. Para identificación (Regla 12-2), en cuyo caso puede ser limpiada sólo en la extensión necesaria para la identificación; o

c. Porque esté interfiriendo o ayudando al juego (Regla 22).

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

Si un jugador que tiene que reponer una bola no lo hace, *incurrirá en penalidad* por la infracción de la Regla 20-3a, pero no se le aplicará penalidad adicional bajo esta Regla 21.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por no actuar de acuerdo con las Reglas 5-3, 12-2 ó 22, no se le aplicará penalidad adicional bajo la Regla 21.

Regla 22. Bola Que Interfiere o Ayuda al Juego

Cualquier jugador puede:

a. Levantar su bola si considera que ésta podría ayudar a cualquier otro jugador o

b. Hacer que sea levantada cualquier otra bola si considera que podría interferir con su juego o ayudar al juego de cualquier otro jugador, pero esto no debe hacerse mientras que otra bola se encuentre en movimiento. En Stroke Play (juego por golpes) un jugador que tiene que levantar su bola, puede jugar primero en lugar de levantarla. Una bola que se levanta bajo esta Regla será repuesta.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match Play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes.

Nota : Salvo en el green, la bola levantada bajo esta Regla no podrá ser limpiada. - Ver Regla 21.

Regla 23. Impedimentos Suelos

Definición

"Impedimentos suelos" son objetos naturales tales como piedras, hojas, leña menuda, ramas y similares, estiércol, gusanos e insectos y desechos o montoncitos formados por ellos siempre que no estén fijos o en crecimiento, no estén sólidamente empotrados ni adheridos a la bola.

Arena y tierra suelta son impedimentos suelos en el green, pero no en cualquier otro lugar.

La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son agua accidental o impedimentos suelos, a elección del jugador. Hielo manufacturado es una obstrucción. El rocío y la escarcha no son impedimentos suelos.

23-1. Alivio

Excepto cuando tanto el impedimento suelto como la bola están o tocan el mismo obstáculo, cualquier impedimento suelto puede ser quitado sin penalidad. Si la bola se mueve ver Regla 18-2c.

Cuando una bola está en movimiento, no podrá apartarse de su línea de juego un impedimento suelto que pudiera influir en el movimiento de la bola.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes.

(Búsqueda de una bola en un obstáculo - ver Regla 12-1)

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

Regla 24. Obstrucciones

Definición

Una "obstrucción" es cualquier cosa artificial, incluidas las superficies artificiales y bordes artificiales de carreteras y caminos y hielo manufacturado, excepto:

a. Los objetos que definen el fuera de límites, tales como paredes, cercas, estacas y verjas;

b. Cualquier parte de un objeto artificial inamovible situada fuera de límites;

c. Cualquier construcción declarada por el Comité como parte integrante del campo.

24-1. Obstrucción Movable

Un jugador puede aliviarse de una obstrucción movable en la forma siguiente:

a. si la bola no reposa en o sobre la obstrucción, ésta puede ser retirada. Si la bola se mueve, será repuesta, y no tendrá penalidad siempre y cuando el movimiento de la bola sea directamente atribuible a la retirada de la obstrucción. En caso contrario, será de aplicación la Regla 18-2a.

b. Si la bola reposa en o sobre la obstrucción, la bola puede ser levantada sin penalidad, y la obstrucción retirada. La bola, en el recorrido o en un obstáculo se dropará, o en el green se colocará, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola reposaba en o sobre la obstrucción, pero no más cerca del agujero. La bola puede ser limpiada cuando es levantada bajo la Regla 24-1.

Cuando una bola está en movimiento, no se retirará obstrucción alguna que podría influir en el movimiento de la bola, exceptuando la bandera atendida o el equipo de los jugadores.

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

24-2. Obstrucción Inamovible

a. Interferencia

Existe interferencia causada por una obstrucción inamovible cuando la bola reposa en o sobre la obstrucción, o tan cerca de ella que la obstrucción interfiere con la colocación del jugador o con el área del swing que intenta efectuar. Si la bola del jugador reposa en el green, existe también interferencia si una obstrucción inamovible, situada también en el green, interfiere en su línea de putt. En cualquier otro caso, la existencia de una interposición en la línea de juego no es, en sí, interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua o un obstáculo de agua lateral, un jugador puede aliviarse de la interferencia de una obstrucción inamovible, sin penalidad, como sigue:

I) **En el recorrido**: Si la bola reposa en el recorrido se determinará el punto en el campo más cercano al que la bola reposa (sin cruzar por encima, a través o por debajo de la obstrucción) que: (a) no esté más cerca del agujero, (b) evite la interferencia (tal como ha sido definido) y (c) no esté en un obstáculo o en un green. El jugador levantará la bola y la dropará dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del campo que cumpla con los apartados (a), (b) y (c) arriba señalados.

Nota : La prohibición de cruzar por encima, a través o por debajo de la obstrucción no se aplica cuando se trata de superficies artificiales de carreteras y caminos o cuando la bola reposa en o sobre la obstrucción.

II) **En un Bunker**: Si la bola está en un bunker el jugador levantará y dropará la bola de acuerdo con el apartado I) anterior, excepto que la bola debe ser dropada en el bunker.

III) **En el Green**: Si la bola reposa en el green, el jugador levantará la bola y la colocará en la posición más cercana de donde reposaba que proporcione alivio de la interferencia, pero no más cerca del hoyo, ni en un obstáculo.

La bola puede ser limpiada cuando es levantada bajo la Regla 24-2b.

(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia con la de la que fue tomado el alivio - ver Regla 20-2c (V)).

Excepción : Un jugador no puede aliviarse bajo la Regla 24-2b si: (a) es claramente irrazonable que juegue un golpe por existir una interferencia causada por algo distinto de la obstrucción inamovible o (b) que la interferencia con la obstrucción inamovible pudiera ocurrir solamente por emplear una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si una bola esta en un obstáculo de agua (incluido un obstáculo de agua lateral) el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad de interferencia por una obstrucción inamovible. El jugador jugará la bola como reposa o proceder bajo la Regla 26-1.

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

c. Bola Perdida

Excepto en un obstáculo de agua o en un obstáculo de agua lateral, si existe prueba razonable de que una bola está perdida en una obstrucción inamovible, el jugador puede, sin penalidad, sustituirla por otra bola y seguir el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b. A efectos de la aplicación de esta Regla, deberá considerarse que la bola reposa en el punto por el que entró en la obstrucción. Si la bola está perdida dentro de un conducto de drenaje subterráneo o alcantarilla cuya entrada se encuentra en un obstáculo, la bola deberá droparse en el obstáculo o bien proceder bajo la Regla 26-1, si procede su aplicación.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

Regla 25. Condiciones Anormales del Terreno y Green Impropio

Definiciones

"Agua Accidental" es cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que es visible antes o después de que el jugador se coloque y que no esté en un obstáculo de agua.

La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son agua accidental o impedimentos suelos, a elección del jugador. Hielo manufacturado es una obstrucción. El rocío, y la escarcha no son agua accidental. Una bola está en agua accidental cuando reposa en o cualquier parte de ella toca el agua accidental.

"Terreno en reparación" es cualquier parte del campo marcada como tal por orden del Comité o así declarada por su representante autorizado. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un cuidador del campo, incluso no estando marcado como tal. Las estacas y líneas que delimitan terreno en reparación están dentro del mismo. Las estacas que definen terreno en reparación son obstrucciones. El margen de un terreno en reparación, se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una bola está en terreno en reparación cuando reposa en o cualquier parte de la misma toca el terreno en reparación.

Nota 1: La hierba cortada y otros materiales dejados en el campo que han sido abandonados y que no se tenga intención de retirar, no son terreno en reparación si no están marcados como tal.

Nota 2: El Comité puede establecer una Regla Local prohibiendo jugar desde un terreno en reparación, o en un área sensible medioambientalmente que ha sido definida como terreno en reparación.

25-1. Agua Accidental, Terreno en Reparación y Daños Evidentes en el Campo.

a. Interferencia

Hay interferencia por agua accidental, terreno en reparación o un agujero, desecho o senda, hecho por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro, cuando la bola reposa en o toca cualquiera de estas condiciones o cuando tal condición en el campo interfiere con la colocación del jugador o el área del swing que intenta efectuar.

Si la bola del jugador reposa en el green, hay también interferencia si dichas condiciones situadas en el green interfieren en su línea de putt.

Si existe interferencia, el jugador puede jugar la bola como se encuentra (salvo que lo prohíba una Regla Local) o aliviarse en la forma prevista en el Apartado b.

Nota : El Comité puede establecer una Regla Local denegando alivio al jugador por interferencia con su colocación producida por todas o alguna de las condiciones cubiertas por esta Regla.

b. Alivio

Si el jugador opta por aliviarse, procederá como sigue:

I) **En el recorrido**: Si la bola reposa en el recorrido deberá determinarse el punto del campo más próximo a aquel en que la bola reposa que (a) no esté más cerca del agujero, (b) evite la interferencia con la condición y (c) no esté en un obstáculo o en un green. El jugador levantará la bola y la dropará sin penalidad dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del campo que cumpla con los apartados (a), (b) y (c) anteriores.

III) **En un obstáculo:** Si la bola esta en un obstáculo el jugador levantará y dropará la bola bien:

(a) Sin penalidad, en el obstáculo, tan cerca como sea posible del punto donde la bola reposaba, pero no mas cerca del agujero, en una parte del campo que proporcione el máximo alivio posible de la condición; o

(b) *Bajo la penalidad de un golpe*, fuera del obstáculo, manteniendo el punto en el que la bola reposaba en línea recta entre el agujero y el punto donde es dropada la bola, sin limitación de distancia detrás del obstáculo del punto donde la bola puede droparse.

Excepción : Si una bola está en un obstáculo de agua (incluyendo un obstáculo de agua lateral) el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad de un agujero, desechos o senda hechos por animal de madriguera, un reptil o un pájaro. El jugador jugará la bola como se encuentra o procederá bajo la Regla 26-1.

III) **En el green:** Si la bola reposa en el green el jugador levantará la bola y la colocará sin penalidad en la posición más cercana de donde reposaba que le proporcione el máximo alivio de la condición, pero no mas cerca del agujero ni en un obstáculo.

La bola puede ser limpiada cuando es levantada bajo la Regla 25-1b.

(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia con la condición de la que fue tomado el alivio - ver Regla 20-2c (v))

Excepción : Un jugador no puede aliviarse bajo la Regla 25-1b. Si : (a) es claramente irrazonable que juegue un golpe por existir una interferencia causada por algo distinto de la condición contemplada por la Regla 25-1a o (b) que la interferencia por dicha condición, ocurra solamente al usar un stance, swing o dirección de juego, innecesariamente anormal.

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

c. Bola Perdida en Una de las Condiciones Recogidas en la Regla 25-1.

Es una cuestión de hecho determinar si una bola perdida después de haber sido golpeada hacia una condición prevista en la Regla 25-1, está perdida efectivamente en dicha condición. Para poder tratar la bola como perdida bajo dicha condición, debe existir prueba razonable a tal efecto. En ausencia de dicha prueba la bola debe ser tratada como bola perdida, aplicándose la Regla 26. Obstáculos de Agua (Incluido Obstáculo de Agua Lateral)

Definiciones

Un "obstáculo de agua" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otros cauces abiertos de agua (contengan agua o no) y cualquier otra cosa de naturaleza similar. Todo el suelo o agua dentro del margen de un obstáculo de agua es parte del obstáculo. El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Las estacas y líneas que definen los márgenes de los obstáculos de agua están en los obstáculos. Tales estacas son obstrucciones. Una bola esta en un obstáculo de agua cuando reposa en o cualquier parte de ella toca el obstáculo de agua.

Nota 1: Los obstáculos de agua (no los obstáculos de agua lateral) deberían ser definidos con estacas o líneas amarillas.

Nota 2: El Comité puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área sensible medioambientalmente que ha sido definida como obstáculo de agua.

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

La parte de un obstáculo de agua que deba jugarse como obstáculo de agua lateral debería estar claramente marcada. Una bola está en un obstáculo de agua lateral cuando reposa en o cualquier parte de ella toca el obstáculo de agua lateral.

Nota 1: Los obstáculos de agua lateral deberían ser definidos con estacas o líneas rojas.

Nota 2: El Comité puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área sensible medioambientalmente que ha sido definida como obstáculo de agua lateral.

26-1. Bola Dentro del Obstáculo de Agua

Es una cuestión de hecho determinar si una bola perdida después de haber sido golpeada hacia un obstáculo de agua está perdida dentro o fuera del obstáculo.

Para poder tratar la bola como perdida dentro del obstáculo debe haber prueba razonable de que la bola se alojó en él. A falta de tal prueba, la bola debe ser tratada como una bola perdida aplicándose la Regla 27.

Si una bola está en o está perdida en un obstáculo de agua, (esté la bola en agua o no) el jugador puede, bajo penalidad de un golpe:

a. Jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó por última vez la bola original (ver Regla 20-5);

b. Dropar una bola detrás del obstáculo de agua, manteniendo el margen del obstáculo de agua en línea recta entre el agujero y el punto en que es dropada la bola sin limitación de distancia detrás del obstáculo del punto donde la bola puede ser dropada; o

d. *Como opción adicional válida solamente si la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral*, dropar una bola fuera del obstáculo de agua dentro de la distancia de dos palos y no más cerca del agujero, que (I) el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua o (II) un punto en el margen opuesto del obstáculo de agua equidistante del agujero.

La bola puede ser limpiada cuando se levante bajo esta Regla.

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

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

a. Bola que Va a Reposar en el Obstáculo

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

I) proceder bajo la Regla 26-1; o

II) *bajo penalidad de un golpe*, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó el último golpe desde fuera del obstáculo (ver Regla 20-5).

Si el jugador procede bajo la Regla 26-1a, puede elegir no jugar la bola dropada. Si se decide por esta opción, el jugador puede:

(a) proceder bajo la Regla 26-1b, *añadiendo la penalidad adicional de un golpe* prescrito por esta Regla; o

(b) proceder bajo la Regla 26-1c, si es aplicable, *añadiendo la penalidad adicional de un golpe* prescrito por esa Regla; o

(c) *añadir una penalidad adicional de un golpe*, y jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó el último golpe fuera del obstáculo (ver Regla 20-5).

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

Si una bola jugada desde dentro de un obstáculo de agua está perdida o es declarada injugable fuera del obstáculo o está fuera de límites, el jugador, después de *penalizarse con un golpe bajo* la Regla 27-1 ó 28a, puede:

I) jugar una bola tan cerca como sea posible del punto en el obstáculo desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5); o

II) proceder bajo la Regla 26-1b o, si es aplicable bajo la Regla 26-1c, *añadiendo la penalidad adicional de un golpe* prescrito por la Regla y usando como punto de referencia el punto por el que la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo antes de ir a parar en el obstáculo; o

III) *añadir una penalidad adicional de un golpe* y jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó el último golpe fuera del obstáculo (ver Regla 20-5).

Nota 1: Cuando se procede bajo la Regla 26-2b, el jugador no tiene obligación de dropar una bola bajo la Regla 27-1 ó 28a. Si dropa una bola no tiene obligación de jugarla. El jugador puede proceder alternativamente bajo las Cláusulas (II) ó (III).

Nota 2: Si una bola jugada desde dentro de un obstáculo de agua es declarada injugable fuera del obstáculo, no existe nada en la Regla 26-2b que impida al jugador proceder bajo la Regla 28b ó 28c.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

Regla 27. Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional

Si la bola original está perdida en una obstrucción inamovible (Regla 24-2) o bajo una condición prevista por la Regla 25-1 (agua accidental, terreno en reparación y daños evidentes en el campo), el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable. Si la bola original está perdida en un obstáculo de agua, el jugador procederá bajo la Regla 26. Tales Reglas no pueden ser utilizadas salvo que haya prueba razonable de que la bola está perdida en una obstrucción inamovible, bajo una condición prevista por la Regla 25-1 o en un obstáculo de agua.

Definiciones

Una bola está "perdida" si:

a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos contados desde que el bando del jugador o su(s) caddie(s) haya(n) comenzado su búsqueda; o

b. El jugador ha puesto otra bola en juego bajo las Reglas, aunque no haya buscado la bola original; o

c. El jugador ha jugado cualquier golpe con una bola provisional desde el sitio donde se supone que está la bola original o desde un punto más cercano al agujero que ese sitio, momento en que la bola provisional se convierte en bola en juego.

El tiempo empleado en jugar una bola equivocada no se contará en los cinco minutos autorizados.

"Fuera de límites" es el terreno donde el juego está prohibido.

Cuando el fuera de límites está definido por estacas de referencia o una cerca, o está situado detrás de unas estacas o una cerca, la línea de fuera de límites viene determinada por los puntos más cercanos al campo de las estacas o postes de la cerca a nivel del suelo, excluyendo los soportes en ángulo.

Cuando el fuera de límites está señalado por una línea en el suelo, la línea en sí está fuera de límites.

La línea que define el fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites.

Un jugador puede colocarse fuera de límites para jugar una bola que reposa dentro de ellos.

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

27-1. Bola Perdida o Fuera de Límites

Si una bola está perdida fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites, el jugador jugará la bola, bajo la penalidad de un golpe, tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver Regla 20-5).

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 27-1:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

27-2. Bola Provisional.

a. Procedimiento

Si una bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites, para ahorrar tiempo el jugador puede jugar otra bola provisionalmente desde un punto tan cerca como sea posible del que se jugó la bola original (ver Regla 20-5). El jugador informará a su contrario en match play (juego por hoyos) o a su marcador o a un compañero-competicitor en stroke play (juego por golpes) de su intención de jugar una bola provisional, y la jugará antes de que él o sus compañeros se adelanten para buscar la bola original. Si no lo hace así y juega otra bola, esta bola no es una bola provisional y se convierte en la bola en juego *bajo la penalidad de golpe y distancia* (Regla 27-1); la bola original se considera perdida.

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

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

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

c. Cuándo la Bola Provisional Debe Ser Abandonada

Si la bola original no está perdida fuera de un obstáculo de agua ni fuera de límites, el jugador abandonará la bola provisional y continuará el juego con la bola original. Si no lo hace así, cualquier golpe posterior jugado con la bola provisional constituirá jugar una bola equivocada y se aplicará lo previsto en la Regla 15.

Nota : Si la bola original está en un obstáculo de agua, el jugador jugará la bola como repose o procederá bajo la Regla 26. Si está perdida en un obstáculo de agua o injugable el jugador procederá bajo la Regla 26 o la Regla 28 según cual sea aplicable.

Regla 28. Bola Injugable

El jugador puede declarar su bola injugable en cualquier lugar del campo excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua. El jugador es el único juez para determinar si su bola está injugable. Si el jugador considera que su bola está injugable, deberá *bajo la penalidad de un golpe*:

a. Jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver Regla 20-5); o

b. Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde la bola reposaba, pero no más cerca del agujero; o

c. Dropar una bola detrás del punto donde la bola reposaba manteniendo este punto en línea recta entre el agujero y el punto donde se dropará la bola, sin limitación de distancia hacia atrás del punto donde la bola puede ser dropada.

Si la bola injugable está en un bunker el jugador puede proceder bajo los Apartados a, b ó c. Si opta por proceder bajo los Apartados b ó c deberá dropar una bola en el bunker. La bola puede limpiarse al levantarse bajo esta Regla.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes.

Regla 29. Threesomes y Foursomes

Definiciones

Threesome: Un partido en el que uno juega contra dos y cada bando juega una bola.

Foursome: Un partido en el que dos juegan contra dos y cada bando juega una bola.

29-1. General

En un Threesome o un Foursome, durante cualquier vuelta estipulada, los compañeros de bando jugarán alternadamente desde los lugares de salida y alternadamente durante el juego de cada hoyo. Los golpes de penalidad no afectan al orden de juego.

29-2. Match Play (Juego por Hoyos)

Si un jugador juega cuando debería haber jugado su compañero, *su bando perderá el hoyo*.

29-3. Stroke Play (Juego por Golpes)

Si los compañeros juegan un golpe o golpes en orden incorrecto, tal golpe o golpes serán cancelados y *el bando incurrirá en la penalidad de dos golpes*. El bando corregirá el error jugando una bola en el orden correcto tan cerca como sea posible del punto desde el que jugó por primera vez en orden incorrecto (ver Regla 20-5).

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

Regla 30. Tres Bolas, Mejor Bola y Cuatro Bolas Match Play (Juego por Hoyos)

Definiciones

Tres Bolas: Una competición match play (juego por hoyos) en la que tres juegan cada uno contra cada uno de los otros, y cada uno juega su propia bola. Cada jugador está jugando dos partidos distintos.

Mejor Bola: Un partido en el que uno juega contra la mejor bola de dos o la mejor bola de tres jugadores.

Cuatro Bolas: Un partido en el que dos juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores.

30-1. Se Aplican las Reglas de Golf

Las Reglas de Golf, en tanto no estén modificadas por las siguientes Reglas especiales, se aplicarán a los partidos de tres bolas, mejor bola y cuatro bolas.

30-2. Tres Bolas Match Play (Juego por Hoyos)

a. Bola En Reposo Movida por un Contrario

Salvo que las Reglas dispongan otra cosa, si la bola del jugador es tocada o movida por un contrario, su caddie o equipo en otra situación distinta al de la búsqueda, se aplica la Regla 18-3b. *Ese contrario incurrirá en la penalidad de un golpe en su partido con el jugador*, pero no en su partido con el otro contrario.

b. Bola Desviada o Detenida Accidentalmente por un Contrario

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un contrario, su caddie o su equipo, no se incurrirá en penalidad. En su partido con ese contrario el jugador puede jugar la bola como esté o, antes de que cualquier bando juegue una bola, puede anular el golpe y jugar una bola sin penalidad tan cerca como sea posible del punto desde el que fue jugada por última vez la bola original (ver Regla 20-5). En su partido con el otro contrario, la bola se jugará como quede.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende la bandera - ver Regla 17-3b. (Bola desviada o detenida intencionalmente por un contrario - ver Regla 1-2.).

30-3. Mejor Bola y Cuatro Bolas Match Play (Juego por Hoyos)

a. Representación del Bando

Un bando puede ser representado por uno de los compañeros para todo o una parte del partido; no es necesario que todos los compañeros de bando estén presentes. Un compañero ausente puede incorporarse a un partido entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

b. Máximo de Catorce Palos

El bando será penalizado por una infracción de la Regla 4-4 por cualquiera de los compañeros.

c. Orden de Juego

Las bolas que pertenecen al mismo bando pueden jugarse en el orden que el bando considere más conveniente.

d. Bola Equivocada

Si un jugador juega un golpe con una bola equivocada salvo en un obstáculo, *será descalificado para ese hoyo*, pero su compañero no incurrirá en penalidad aunque la bola equivocada le pertenezca. Si la bola equivocada pertenece a otro jugador, su propietario colocará una bola en el punto desde el que la bola equivocada fue jugada por primera vez.

e. Descalificación del Bando

I) *Un bando será descalificado* por una infracción por parte de cualquiera de los compañeros de las siguientes:

Regla 1-3 Acuerdo para Excluir Reglas

Regla 4-1, 4-2 ó 4-3 Palos

Regla 5-1 ó 5-2 La Bola

Regla 6-2a Handicap (jugar un handicap más alto)

Regla 6-4 Caddie

Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento(reincidencia)

Regla 14-3 Dispositivos Artificiales y Equipos Insólitos

II) *Un bando será descalificado* por una infracción por parte de todos los compañeros de las siguientes:

Regla 6-3 Horario de Salida y Grupos

Regla 6-8 Interrupción del Juego

f. Otras Penalidades

Si la infracción de una Regla por un jugador ayuda al juego de su compañero o afecta negativamente al juego de un contrario, *el compañero incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad en que haya incurrido el jugador*.

En todos los demás casos en que un jugador incurre en penalidad por la infracción de una Regla, la penalidad no se aplicará a su compañero. Si la penalidad consiste en pérdida del hoyo, la consecuencia será la descalificación del jugador para ese hoyo.

g. Otra Forma Simultánea de Match Play (Juego por Hoyos)

En partidos Mejor Bola o Cuatro Bolas, cuando otra forma de partido se juegue simultáneamente, se aplicarán las Reglas especiales arriba reseñadas.

Regla 31. Cuatro Bolas Stroke Play (Juego por Golpes)

En una competición cuatro bolas stroke play (juego por golpes) dos competidores juegan de compañeros de bando, jugando cada uno su propia bola. El resultado individual más bajo de los compañeros es el resultado del hoyo. Si uno de los compañeros no termina un hoyo, no hay penalidad.

31-1. Se Aplican las Reglas de Golf

Las Reglas de Golf, en tanto no estén modificadas por las siguientes Reglas especiales, se aplicarán a la competición cuatro bolas stroke play (juego por golpes).

31-2. Representación del Bando

Un bando puede ser representado por cualquiera de los compañeros para toda o una parte de la vuelta estipulada; los dos compañeros no necesitan estar presentes. Un competidor ausente puede unirse a su compañero entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

31-3. Máximo de Catorce Palos

El bando será penalizado por una infracción de la Regla 4-4 por cualquiera de los compañeros.

31-4. Forma de Anotar

Al marcar se le exige únicamente que anote en cada hoyo el resultado bruto del compañero cuyo resultado debe contar. Los resultados brutos que han de contar deben ser individualmente identificables; *en caso contrario, el bando será descalificado*. Sólo uno de los compañeros necesita ser responsable para cumplir con la Regla 6-6b. (Resultado equivocado - ver Regla 31-7a.)

31-5. Orden de Juego

Las bolas pertenecientes al mismo bando pueden ser jugadas en el orden que el bando considere mejor.

31-6. Bola Equivocada

Si un competidor juega un golpe o golpes con una bola equivocada excepto en un obstáculo, *añadirá dos golpes de penalidad a su resultado del hoyo* y jugará a continuación la bola correcta. Su compañero no incurre en penalidad aunque la bola equivocada le pertenezca.

Si la bola equivocada pertenece a otro competidor, su propietario colocará una bola en el punto desde donde la bola equivocada fue jugada por primera vez.

31-7 Penalidades de Descalificación

a. Infracción Por Un Compañero de Bando

Un bando será descalificado de la competición por cualquier infracción por parte de cualquiera de los compañeros de las siguientes:

Regla 1-3 Acuerdo para Excluir Reglas

Regla 3-4 Negativa a Sometimiento a una Regla

Regla 4-1, 4-2 ó 4-3 Palos

Regla 5-1, ó 5-2 La Bola

Regla 6-2b Handicap (jugar con un handicap superior; no anotar el handicap)

Regla 6-4 Caddie

Regla 6-6b Firmar y devolver la Tarjeta

Regla 6-6d

Resultado equivocado para el hoyo, por ejemplo cuando el resultado anotado del compañero que cuenta para el hoyo es menor que el realmente obtenido. Si el resultado anotado del compañero que cuenta para el hoyo es superior al realmente obtenido, debe mantenerse como se devolvió

Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento (reincidencia)

Regla 7-1 Practicar Antes o Entre Vueltas

Regla 14-3 Dispositivos Artificiales y Equipos Insólitos

Regla 31-4 Los Resultados Brutos que cuentan no son identificables individualmente

b. Infracción Por Ambos Compañeros

Un bando será descalificado:

I) por una infracción por ambos compañeros de la Regla 6-3 (Horario de Salida y Grupos) o Regla 6-8 (Interrupción del Juego), o

II) si, en el mismo hoyo, cada compañero infringe una Regla cuya penalidad sea descalificación para la competición o para el hoyo.

c. Para el Hoyo Solamente

En todos los casos donde una infracción de una Regla implique descalificación, *el competidor será descalificado solamente para el hoyo en el que cometió la infracción*.

31-8. Consecuencia de Otras Penalidades

Si la infracción de una Regla por un competidor ayuda al juego de su compañero, *el compañero incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad en que haya incurrido el competidor*.

En todos los demás casos en que un competidor incurra en una penalidad por infracción de una Regla, la penalidad no se aplicará a su compañero.

Regla 32. Competiciones Contra Bogey, Par y Stableford

32-1. Condiciones

Las competiciones contra Bogey, Par y Stableford son formas de competición por golpes (stroke play) en las que se juega contra un resultado fijado para cada hoyo.

Las Reglas del juego por golpes, en tanto no sean modificadas con las siguientes Reglas especiales, serán de aplicación.

a. Competiciones Contra Bogey y Contra Par

El recuento para las competiciones contra bogey y contra par se hace como en match play (juego por hoyos). Cualquier hoyo en el que un competidor no anote ningún resultado, será considerado como perdido. El ganador es el competidor que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El marcador es responsable únicamente de anotar el resultado bruto en cada hoyo en el que el competidor obtenga un resultado neto igual o inferior al fijado.

Nota: Máximo de catorce palos - Penalidades como en Match Play - ver Regla 4-4.

b. Competiciones Stableford

El recuento en las competiciones Stableford se hace por puntos obtenidos en relación con un resultado fijado para cada hoyo como sigue:

Hoyo Jugado en Puntos

Más de un golpe sobre el resultado fijado o resultado no entregado 0

Un golpe sobre el resultado fijado 1

El resultado fijado 2

Un golpe menos del resultado fijado 3

Dos golpes menos del resultado fijado 4

Tres golpes menos del resultado fijado 5

Cuatro golpes menos del resultado fijado 6

El ganador es el competidor que obtiene mayor número de puntos.

El marcador será responsable de marcar el número de golpes bruto de cada hoyo en donde el resultado neto del competidor le haga ganar uno o más puntos.

Nota: Máximo de catorce palos (Regla 4-4) - Las penalidades se aplican como sigue: Del total de puntos obtenido en la vuelta, deducción de dos puntos por cada hoyo en que se produjo infracción; máxima deducción por vuelta: cuatro puntos.

32-2. Penalidades de Descalificación

a. De la Competición

Un competidor será descalificado de la competición por una infracción de cualquiera de las siguientes:

Regla 1-3 Acuerdo para Excluir Reglas

Regla 3-4 Negativa a Sometimiento a una Regla

Regla 4-1, 4-2 ó 4-3 Palos

Regla 5-1, ó 5-2 La Bola

Regla 6-2b Handicap (jugar con un handicap superior; no anotar el handicap)

Regla 6-3 Horario de Salida y Grupos

Regla 6-4 Caddie

Regla 6-6b Firmar y devolver la Tarjeta

Regla 6-6d

Resultado equivocado para el Hoyo, excepto que no se incurrirá en penalidad cuando una infracción de esta Regla no afecte al resultado del hoyo

Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento (reincidencia)

Regla 6-8 Interrupción del Juego

Regla 7-1 Practicar Antes o Entre Vueltas

Regla 14-3 Dispositivos Artificiales y Equipos Insólitos.58

b. Para Un Hoyo

En todos los demás casos en donde la infracción de una Regla implique descalificación, *el competidor será descalificado solamente para el hoyo en el que se produjo la infracción.*

Regla 33. El Comité

33-1. Condiciones; Excluir Reglas

El Comité establecerá las condiciones bajo las cuales debe jugarse una competición.

El Comité no tiene poder para excluir una Regla de Golf. Ciertas Reglas especiales que rigen el juego por golpes son tan sustancialmente diferentes de las que rigen el juego por hoyos que combinar las dos formas de juego no es posible y no está permitido. Los resultados de los matches jugados, y las puntuaciones devueltas no serán aceptadas.

En el juego por golpes el Comité puede limitar las atribuciones de un arbitro.

33-2. El Campo

a. Definición de Límites y Márgenes

El Comité definirá con precisión:

- I) el campo y él fuera de límites,
- II) los márgenes de obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral,
- III) terreno en reparación, y
- IV) obstrucciones y partes integrantes del campo.

b. Nuevos Agujeros

En el día en que comience una competición por golpes así como en otros momentos en que el Comité lo considere necesario, deberían hacerse agujeros nuevos a condición de que todos los competidores jueguen con cada agujero de la misma vuelta cortado en la misma posición.

Excepción: Cuando sea imposible para un agujero dañado el ser reparado de forma que se ajuste a la Definición, el Comité puede hacer un nuevo agujero en una posición similar próxima.

Nota : Donde una sola vuelta vaya a jugarse en más de un día, el Comité puede establecer en las condiciones de una competición que los agujeros y los lugares de salida pueden estar situados en lugares diferentes en cada día de la competición siempre que en un día cualquiera, todos los competidores jueguen con cada agujero y cada lugar de salida en la misma posición.

c. Terreno de Prácticas

Cuando no haya terreno de prácticas disponible fuera del campo de la competición, el Comité debería fijar el área en la que puedan practicar los jugadores en cualquier día de una competición si ello fuera posible. En cualquier día de una competición por golpes, el Comité no debería permitir el practicar en o hacia un green o desde un obstáculo del campo de competición.

d. Campo Injugable

Si el Comité o su representante autorizado considera que por alguna razón no está el campo en condiciones para jugar o que hay circunstancias que hacen imposible el propio juego, puede, en match play (juego por hoyos) o en stroke play (juego por golpes), ordenar una suspensión temporal del juego o, en stroke play (juego por golpes), declarar nulo y sin valor el juego y anular todos los resultados para la vuelta en cuestión. Cuando el juego haya sido suspendido temporalmente, se reanudará desde donde fue interrumpido, aunque la reanudación se produzca un día posterior. Cuando una vuelta es anulada, todas las penalidades en que se haya incurrido en esa vuelta quedan anuladas. (Procedimiento al interrumpirse el juego - ver Regla 6-8)

33-3. Horarios de Salida y Grupos

El Comité establecerá el horario de salidas y, en stroke play (juego por golpes), ordenar los grupos en los que jugarán los competidores. Cuando una competición match play (juego por hoyos) se juega por un dilatado período, el Comité fijará el tiempo límite dentro del cual deberá quedar terminada cada vuelta. Cuando a los jugadores les está permitido acordar la fecha de su partido dentro de esos límites, el Comité debería anunciar que el partido debe jugarse a una hora determinada el último día del período, salvo que los jugadores acuerden jugarlo en una fecha anterior.

33-4. Tabla de Golpes Handicap

El comité publicará una tabla indicando el orden de los hoyos en los que se conceden o reciben los puntos de handicap.

33-5. Tarjeta de Resultados

En stroke play (juego por golpes), el Comité confeccionará para cada competidor una tarjeta conteniendo la fecha y el nombre del competidor o, en Foursome o cuatro bolas stroke play (juego por golpes), los nombres de los competidores. En stroke play (juego por golpes), el Comité es el responsable de la suma de los resultados y de la aplicación del handicap que figura en la tarjeta.

En un cuatro bolas stroke play (juego por golpes), el Comité es responsable de anotar el mejor resultado para cada hoyo, así como aplicar los handicaps que figuran en la tarjeta y sumar los resultados de la mejor bola.

En competiciones contra bogey, par o stableford, el Comité es responsable de aplicar el handicap que figura en la tarjeta y determinar el resultado de cada hoyo y el resultado o puntos totales.

33-6. Desempates

El Comité anunciará la forma, día y hora en que ha de desempatare un partido empatado o un empate y si ha de ser scratch o handicap.

Un partido (match) empatado no se podrá decidir en stroke play (juego por golpes). Un empate en stroke play (juego por golpes) no se debe decidir en match play (juego por hoyos).

33-7. Penalidad de Descalificación; Discreción del Comité

Una penalidad de descalificación puede, en casos individuales excepcionales, dejar de aplicarse, modificarse o imponerse, si el Comité considera justificada tal acción.

Una penalidad inferior a la de desc Regla 34. Disputas y Decisiones

33-8. Reglas Locales

a. Criterio

El Comité puede elaborar y publicar Reglas Locales para condiciones anormales si son consistentes con el criterio de la Autoridad Rectora del país, tal como se expone en al Apéndice I de estas Reglas.

b. Exclusión de Una Penalidad

Una penalidad impuesta por una Regla de Golf no será excluida por una Regla Local.

Regla 34. El Comité

34-1. Reclamaciones y Penalidades

a. Match Play (Juego por Hoyos)

En el juego por hoyos, si se presenta una reclamación al Comité bajo la Regla 2-5, debería tomarse una decisión tan pronto como fuera posible para que, si es necesario, pueda ser ajustada la situación del partido.

Si una reclamación no es hecha dentro del tiempo límite dispuesto por la Regla 2-5 no será tenida en cuenta salvo que esté basada en hechos previamente desconocidos por el jugador que hace la reclamación y que a éste le haya sido dada información equivocada por un contrario (Regla 6-2a y Regla 9). En cualquier caso, ninguna reclamación posterior será considerada después de que el resultado del partido haya sido anunciado oficialmente, salvo que al Comité le conste que el contrario sabía que estaba dando información equivocada.

No hay límite de tiempo para aplicar una penalidad de descalificación por una infracción de la Regla 1-3.

b. Stroke Play (Juego por Golpes).

Excepto en lo previsto más abajo, en stroke play, ninguna penalidad será rescindida, modificada o impuesta después de cerrada la competición. Se entiende que una competición ha sido cerrada cuando el resultado haya sido anunciado oficialmente o, en una competición por golpes clasificatoria seguida por match-play cuando el jugador ha efectuado su salida en su primer partido.

Excepciones : Una penalidad de descalificación será impuesta después de que una competición se ha cerrado si un competidor:

- I) Infringió la Regla 1-3 (Acuerdo para Excluir Reglas); o
- II) Devolvió una tarjeta en la que había anotado un handicap que, antes de cerrarse la competición, sabía que era más alto del que tenía derecho y eso afectaba al número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o
- III) Devolvió un resultado en algún hoyo inferior al realmente obtenido (Regla 6-6d) por cualquier razón que no sea el no incluir una penalidad que, antes de cerrada la competición, no sabía que había incurrido; o
- IV) Sabía, antes de que se cerrara la competición que había incurrido en la infracción de alguna otra Regla para la cual la penalidad prescrita es la de descalificación.

34-2. Decisiones del Arbitro

Si un arbitro ha sido designado por el Comité, su decisión es definitiva.

34-3. Decisiones del Comité

En ausencia de un arbitro, cualquier disputa o punto dudoso sobre las Reglas será sometida al Comité, cuya decisión será definitiva. calificación no será anulada ni modificada.

APENDICE I: Parte A

Reglas Locales

1. Obstrucciones

a. General

Aclarando la naturaleza de los objetos que pueden ser obstrucciones (Regla 24). Declarando una construcción cualquiera como parte integrante del campo, por lo que no será obstrucción, como por ejemplo las construcciones levantadas en los laterales de los tees de salida, Greenes y búnkers (Regla 24 y Regla 33-2a).

b. Piedras en Búnkers

Permitiendo quitar las piedras de los búnkers al declararlas "obstrucciones móviles" (Regla 24).

c. Carreteras y Caminos

I) Declarando parte integrante del campo las superficies y bordes artificiales de carreteras y caminos, o

II) concediendo alivio en la forma indicada en la Regla 24-2b de caminos y senderos que no tengan superficies y bordes artificiales, si ello pudiera afectar injustamente al juego.

d. Aspersores Fijos

Proporcionando alivio por interposición de aspersores fijos situados dentro de la distancia de dos palos del green, cuando la bola se encuentra dentro de dos palos de distancia del aspersor.

e. Protección de Árboles Jóvenes

Proporcionando alivio para la protección de árboles jóvenes.

2. Áreas del Campo que requieren Preservación

Para la debida conservación del campo, definiendo como terreno en reparación, con prohibición de jugar en ellos, áreas para semilleros, plantaciones jóvenes y otras partes del campo en cultivo, como "terreno en reparación", en el que está prohibido el juego.

3. Daños Insólitos en el Campo o Acumulación de Hojas (o Similar)

Declarando tales áreas como "terreno en reparación" (Regla 25). El Comité puede, por medio de una Regla Local, denegar el alivio en tales áreas por interferencia en la colocación del jugador.- ver Nota a la Regla 25-1a.

Nota: Para alivio de los agujeros de aireación ver ejemplo de Regla Local 8 en Parte B de este Apéndice.

4. Humedad Excesiva, Barro, Condiciones Difíciles y Protección del Campo.

a. Levantar una Bola Empotrada, Limpiarla

Cuando el terreno está excepcionalmente blando, el Comité puede permitir, mediante una Regla Local temporal, el levantamiento de una bola empotrada en su propio impacto en el terreno dentro de las áreas de "recorrido" que no estén segadas a ras (Regla 25-2), siempre que esté convencido que el juego se desarrollará de forma apropiada. La Regla Local será válida para ese día solamente, o para un período corto de tiempo y, de ser posible, válida para unas zonas determinadas. El Comité cancelará la Regla Local tan pronto como las condiciones lo justifiquen, y su texto no figurará impreso en la tarjeta de recorrido.

En condiciones adversas similares, el Comité puede permitir mediante una Regla Local temporal la limpieza de la bola en todo el "recorrido".

b. Colocación de la Bola y Reglas de Invierno

Las condiciones adversas para el juego, incluyendo el mal estado del campo o la existencia de barro, son a veces tan generalizadas, en particular durante los meses de invierno, que el Comité puede decidir el establecimiento de una Regla Local temporal autorizando aliviarse de dichas condiciones, bien sea para la preservación del propio campo o para promover un juego agradable y justo. Dicha Regla Local será cancelada tan pronto como lo permitan las condiciones.

5. Áreas Sensibles Medioambientalmente.

Cuando el Comité tiene que prohibir el juego desde áreas sensibles medioambientalmente que están en el campo o contiguas al mismo, debería establecerse una Regla Local que dejara claro el procedimiento de alivio.

Un área sensible medioambientalmente es un área así declarada por una autoridad competente en la que entrar en o jugar desde ella está prohibido por razones ambientales. Tal área puede ser definida como terreno en reparación, obstáculo de agua, obstáculo de agua lateral o fuera de límites a discreción del Comité, con tal de que, en el caso de un área sensible medioambientalmente que haya sido definida como obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral, el área es, por definición, un obstáculo de agua.⁶³

Nota : El Comité no puede declarar un área como sensible medioambientalmente.

Otras condiciones que el Comité podría cubrir con una Regla Local incluyen:

6. Obstáculos de Agua.

a. Obstáculos de Agua Lateral

Determinando las partes de los obstáculos de agua que puedan ser obstáculos de agua lateral (Regla 26).

b. Bola Provisional

Permitiendo el juego de una bola provisional en el caso de que una bola pueda estar en obstáculo de agua de tal manera que sería imposible determinar si la bola está en el obstáculo o si su comprobación implicaría demora indebida. En tal caso, si se juega una bola provisional y la original está en el obstáculo de agua, el jugador puede jugar la bola original como está o continuar con la bola provisional en juego, pero no podrá acogerse a la Regla 26-1.

7. Definición de Fuera de Límites

Especificando el significado de los medios utilizados para señalar el Fuera de Límites, Obstáculos, Obstáculos de Agua, Obstáculos de Agua Lateral y Terrenos en Reparación.

8. Zonas de Dropaje

Estableciendo áreas especiales en las cuales la bola puede ser o debe ser dropada cuando no sea posible o practicable proceder exactamente de acuerdo con la Regla 24-2b (Obstrucción Inamovible), Regla 25-1b o Regla 25-1c (Terreno en Reparación), Regla 25-3 (Green Equivocado), Regla 26-1 (Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Lateral) o Regla 28 (Bola Injugable).

9. Prioridad en el Campo.

El Comité puede establecer disposiciones regulando la prioridad para jugar en el campo (Véase Etiqueta).

APENDICE I: Parte B

Ejemplos de Reglas Locales

Bajo las prerrogativas establecidas en la Parte A de este Apéndice, el Comité puede adoptar como Regla Local una redactada según los ejemplos siguientes y publicarla en el Tablón de Avisos o tarjeta de recorrido. No obstante, los ejemplos de Reglas Locales números 5, 6 ó 7 no deberían ser impresos en las tarjetas, ni incluir en ellas referencia sobre los mismos, ya que ambos tienen una vigencia transitoria.

1. Aspersores de Riego Fijos

Todas las bocas de los aspersores de riego fijos son obstrucciones inamovibles y se podrá obtener alivio de la interferencia que ocasionen según la Regla 24-2.

Adicionalmente, si una de estas obstrucciones situada en o a una distancia de menos de dos palos del green del hoyo en juego, interfiere en la línea de juego entre la bola y el agujero, el jugador podrá aliviarse, sin penalidad, como sigue:

Cuando la bola reposa fuera del green, pero no en un obstáculo, y está dentro de la distancia de dos palos de la obstrucción que causa la interferencia, puede ser levantada, limpiada y dropada en el punto más próximo a aquél en que reposaba que (a) no esté más cerca del agujero, (b) evite la interposición y (c) no esté en un obstáculo o un green..64

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

2. Piedras en Bunkers

Las piedras en bunkers son obstrucciones móviles, siendo de aplicación la Regla 24-1.

3. Protección de Árboles Jóvenes

Protección de Árboles Jóvenes señalada por:_____ Si tales árboles interfieren con la colocación de un jugador o el área del swing que se intenta efectuar, la bola deberá ser levantada, sin penalidad, y dropada de acuerdo con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (I) (Obstrucción Inamovible). La bola puede ser limpiada al ser así levantada.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:

Match Play - Pérdida del Hoyo;

Stroke Play - Dos golpes

4. Terreno en Reparación: Prohibido Jugar

Si la bola de un jugador se encuentra en un área de "terreno en reparación" desde el que está prohibido jugar, o si tal área de "terreno en reparación" interfiere con el stance del jugador o el área del swing que intenta efectuar, el jugador deberá aliviarse bajo la Regla 25-1.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

5. Levantar una Bola Empotrada

(Especificar la zona si es posible)... en el recorrido, una bola empotrada en su propio impacto en un terreno que no sea arena puede ser levantada, limpiada y dropada, sin penalidad tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, pero no más cerca del hoyo.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

6. Limpiar la Bola

(Especificar la zona si es posible)... en el recorrido una bola puede ser levantada, limpiada y repuesta sin penalidad.

Nota: La posición de la bola será marcada antes de ser levantada bajo esta Regla Local - ver Regla 20-1.

7. Colocación de la Bola y Reglas de Invierno

Una bola reposando en cualquier zona del recorrido con la hierba segada a ras, podrá ser movida o levantada sin penalidad, limpiada y colocada a una distancia máxima de 15 centímetros del punto donde reposaba originalmente, pero no más cerca del agujero. Después de que la bola haya sido así movida o colocada, está en juego.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

8. Agujeros de Aireación

Si una bola viene a reposar en un agujero de aireación, el jugador puede, sin penalidad, levantar la bola y limpiarla. En el recorrido, el jugador dropará la bola tan cerca como sea posible del sitio donde reposaba pero no más cerca del agujero. En el green, el jugador colocará la bola en el punto más próximo, no más cerca del agujero, que le alivie de tal situación.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:

Match play - Pérdida del hoyo;

Stroke play - Dos golpes

APENDICE I: Parte C

Condiciones de la Competición

Hay siete materias que podrían ser consideradas en las Condiciones de la Competición:

1. Especificación de la Bola

a. Lista de Bolas Homologadas.

Como consecuencia de las regulaciones para comprobación de bolas bajo la Regla 5-1, una Lista de Bolas Homologadas será publicada periódicamente. Se recomienda que la Lista se aplique en todos los Campeonatos Nacionales y Territoriales y en toda clase de pruebas restringidas a handicaps bajos. Para aplicar la Lista a una determinada competición, el Comité debe establecerlo en las Condiciones de la Competición. Esto debería ser señalado en el Formulario de Inscripción y también debería publicarse una Nota en el tablón de anuncios del Club y en el Lugar de Salida (Tee no. 1) conforme a las siguientes líneas: (Nombre de la Prueba)
..... (Fecha y Club)

La Bola (Nota a la Regla 5-1) que utilice el jugador debe estar incluida en la lista vigente de Bolas Homologadas publicadas por The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews".

Será preciso establecer una penalidad y deberá ser una de las siguientes:

a) "PENALIDAD POR INFRACCION DE LA CONDICION";

Descalificación o

b) "PENALIDAD POR INFRACCION DE LA CONDICION"

Match Play - Pérdida de cada hoyo en el que haya habido infracción.

Stroke Play - Dos golpes por cada hoyo en el que haya habido infracción.

Si se adopta la opción (b) esto solo se aplicará para el uso de una bola que no estando en la lista de Bolas Homologadas cumple con las especificaciones establecidas en la Regla 5 y en el Apéndice III. La penalidad por el uso de una bola que no cumpla con lo anterior es de descalificación.

b. Condición Una Bola

Si se desea prohibir el cambio de marcas y tipos de bolas durante una vuelta estipulada se recomienda establecer la siguiente condición:

"Limitación de Bolas Usadas Durante una Vuelta (Nota a la Regla 5-1)

i) Condición "Una Bola".

Durante una vuelta estipulada, la bola que use el jugador debe ser de la misma marca y tipo con que figura en la Lista en vigor de Bolas Homologadas.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA CONDICION;

Match Play - A la conclusión del hoyo en el que se haya descubierto la infracción, se ajustará la situación del match deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que se haya producido infracción; máxima deducción por vuelta : Dos hoyos.

Stroke Play - Dos golpes por cada hoyo en que haya ocurrido infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes.

ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción.

Cuando un jugador descubre que ha usado una bola que infringe esta condición abandonará esa bola antes de jugar desde el siguiente lugar de salida y completará la vuelta usando una bola apropiada; en caso contrario, el jugador será descalificado. Si el descubrimiento se produce durante el juego de un hoyo y el jugador decide sustituirla por una bola apropiada antes de terminar dicho hoyo, el jugador colocará la bola apropiada en el punto donde reposaba la bola que infringió la condición."

Nota : En las competiciones propias del Club se recomienda no aplicar las anteriores condiciones.

2. Horarios de Salida (Nota de la Regla 6-3a)

Si el Comité desea actuar de acuerdo con dicha Nota, se recomienda el uso de la siguiente redacción:

"Si el jugador llega a su lugar de salida, en disposición de jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de descalificación como dispone la Regla 33-7, la penalidad por no salir a su hora es de pérdida del primer hoyo en match play o dos golpes en stroke play. La penalidad por retraso de más de cinco minutos es descalificación.

3. Ritmo de Juego.

El Comité puede establecer directrices sobre el ritmo de juego, para ayudar a prevenir el juego lento, de acuerdo con la Nota 2 de la Regla 6-7.

4. Suspensión del Juego Debido a Situación Peligrosa (Nota de la Regla 6-8b).

Si el Comité desea actuar de acuerdo con la Nota, se recomienda el uso de la siguiente redacción: "Cuando el juego es suspendido por el Comité debido a una situación peligrosa (p.ej. rayos, tornado etc.) si los jugadores de un match o grupo están entre el juego de dos hoyos, no reanudarán el juego hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del mismo. Si están en el proceso de jugar un hoyo, interrumpirán el juego inmediatamente y no lo reanudarán hasta que el Comité lo haya ordenado.

La señal para la suspensión del juego debido a una situación peligrosa será

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA CONDICION

Descalificación

5. Práctica

El Comité puede establecer normativas regulando la práctica de acuerdo con la Nota de la Regla 7-1, Excepción (c) de la Regla 7-2, Nota 2 de la Regla 7 y Regla 33-2c.

6. Consejo en Competiciones por Equipos.

Si el Comité desea actuar de acuerdo con la Nota, se recomienda la siguiente redacción: "De acuerdo con la Nota de la Regla 8 de las Reglas de Golf cada equipo puede designar una persona, (además de las personas a las que se puede pedir consejo bajo esta Regla) que pueda dar consejo a miembros de ese equipo. Dicha persona (si se desea fijar alguna restricción para esa persona deberá hacerse en este espacio) deberá identificarse al Comité antes de dar consejo".

7. Nuevos Agujeros.

El Comité puede disponer, de acuerdo con la Nota de la Regla 33-2b; que los agujeros y lugares de salida para una competición de una sola vuelta que se dispute durante más de un día, tengan diferente situación en cada día.

APENDICE II

Diseño de los Palos

Cualquier diseño en un palo o en una bola que no este previsto en las Reglas 4 y 5 y Apéndices II y III o que pudiera cambiar sustancialmente la naturaleza del juego deberá ser regulado por el Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews y por la United States Golf Association.

Los palos no deben ser sustancialmente diferentes de la tradicional y acostumbrada forma y hechura. La Regla 4-1 prescribe las reglas generales para su diseño. Los siguientes párrafos que proporcionan algunas especificaciones y aclaran como se interpreta la Regla 4-1 deberían leerse en conjunción con dicha Regla.

Cuando un palo, o parte de un palo, tiene que poseer cierta propiedad específica, significa que debe ser diseñado y manufacturado con la intención de que posea dicha propiedad. El palo terminado o la parte en cuestión debe tener esa propiedad, dentro de las tolerancias de fabricación apropiadas al material usado.

4-1a. General

Ajustabilidad - Excepción Para los Putters.

Los palos, excepto los putters, no serán diseñados para ser ajustables excepto en el peso.

Son permitidas otras formas de Ajustabilidad en el diseño de los putters con tal de que:

(I) el ajuste no pueda hacerse con facilidad.

(II) todas las partes ajustables estén firmemente fijadas y no sea razonablemente posible que puedan aflojarse durante una vuelta; y
(III) todas las formas y ajustes cumplan con las Reglas.

La penalidad de descalificación por cambiar intencionadamente las características de un palo durante una Vuelta Estipulada">vuelta estipulada (Regla 4-2) se aplica a todos los palos, incluido el Putter.

Nota: Se recomienda que todos los putters con partes ajustables sean sometidos al Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews para su aprobación.

4-1b. Varilla

Rectitud.

La varilla será recta desde el extremo superior de la empuñadura hasta un punto que no este a más de 127mm (5 pulgadas) por encima de la base, medido desde el punto donde la varilla deja de ser recta a lo largo del eje curvado de la varilla y el cuello o casquillo (ver fig. I)

Longitud.

La longitud total del palo será como mínimo 457mm (18 pulgadas) medida desde el extremo superior de la empuñadura a lo largo del eje de la varilla o de una prolongación en línea recta del mismo hasta la base del palo.

Alineación.

Cuando el palo está en su posición normal (address) la varilla deberá tener una alineación tal que:

(I) La proyección de la parte recta del eje de la varilla sobre un plano vertical que pasa por la punta y el talón del palo deberá formar como mínimo un ángulo con la vertical de al menos 10 grados. (ver fig. II)

(II) La proyección de la parte recta de la varilla en un plano vertical sobre la línea de juego no debe separarse de la vertical más de 20 grados. (ver fig. III).

Excepto para los putters, el talón del palo (heel) estará a 16mm. (0.625 inches) del plano que corresponde al ojo de la parte recta de la varilla y la supuesta línea de juego (horizontal) (ver fig. IV)

Propiedades de Flexión y Torsión.

En cualquier punto de su longitud la varilla:

(I) Flexionará de tal manera que la deformación sea la misma independientemente del grado de giro de la varilla alrededor de su eje longitudinal; y

(II) Torsionará lo mismo en ambas direcciones.

Sujeción a la Cabeza.

La varilla estará sujeta a la cabeza del palo en el talón, bien directamente o por medio de un cuello y/o casquillo. La longitud desde la parte superior del cuello y/o casquillo a la base del palo no debe exceder de 127mm (5 pulgadas), medida a lo largo del eje del cuello y/o casquillo y recorriendo toda su curvatura. (ver Fig. V).

Excepción para putters: La varilla, el cuello o el casquillo de un Putter pueden fijarse en cualquier punto de la cabeza.

4-1c. Empuñadura

I) Para palos que no sean putters la empuñadura debe ser circular en su sección transversal, salvo que puede incorporarse en toda la longitud de la empuñadura una nervadura ligeramente sobresaliente continua y recta así como también una espiral ligeramente en relieve sobre una empuñadura encintada o una copia (imitación) de ella.

II) La empuñadura de un Putter puede tener una sección transversal que no sea circular, con tal de que la sección no tenga concavidad, sea simétrica y generalmente semejante a todo lo largo de la empuñadura.

III) La empuñadura puede ser cónica pero no debe tener ninguna protuberancia ni estrechamiento. Su sección transversal medida en cualquier dirección no debe exceder de 45mm (1,75 pulgadas)

IV) Para los demás palos que no sean putters, el eje de la empuñadura debe coincidir con el eje de la varilla.

V) Un Putter puede tener más de una empuñadura, con tal de que cada una sea de sección transversal circular y el eje de cada una coincida con el eje de la varilla.

4-1d. Cabeza del Palo.

Dimensiones.

Las dimensiones de la cabeza de un palo se miden con la cabeza en su posición normal para el golpe (address) sobre líneas horizontales, entre las proyecciones verticales de los puntos más extremos del (I) talón y la punta y (II) la cara y la parte posterior (ver Fig. VII, dimensión A.) Si el punto más extremo del talón no esta claramente definido, se supone que se encuentra a 16mm (0,625 pulgadas) por encima del plano horizontal sobre el cual apoya el palo en su posición normal (address) (ver Fig. VII, dimensión B)

Simple en su Forma.

La cabeza del palo será generalmente simple en su forma. Todas sus partes serán rígidas, estructural en esencia y funcional.

No es fácil definir "simple en su forma" con precisión y de manera comprensible, pero se incluyen distintivos que se supone infringen este requisito y por tanto no están permitidos:

Ejemplos :

a) agujeros en la cabeza

b) material transparente añadido por motivos que no sean decorativos ni estructurales.

c) añadidos al cuerpo principal de la cabeza tales como botones, chapas, barras o aletas con el propósito de cumplir especificaciones sobre dimensiones, para apuntar o para cualquier otro propósito. Pueden hacerse excepciones para putters. Los surcos o placas en la base no se prolongaran a la cara del palo.

4-1e. Cara del Palo.

General.

El material y construcción de la cara no producirá el efecto de un muelle al impacto, ni impartirá a la bola un giro (spin) significativamente mayor que una cara standard de acero, ni le dará cualquier otro efecto que podría influir indebidamente en el movimiento de la bola.

Area del Impacto. Rugosidad y Material.

Excepto para las marcas especificadas en los párrafos siguientes, la rugosidad de la superficie dentro del área en la que se desea se produzca el impacto (área de impacto) no debe exceder de la que deja el pulido decorativo con chorro de arena o el fresado fino.

El área de impacto debe ser de un único material. Puede haber excepciones para palos con cabeza de madera (ver Fig. VIII, ejemplo de área de impacto)

Marcas de "Area de Impacto".

Las marcas en el área de impacto no deben tener bordes cortantes o abultados detectados por una prueba con el dedo. Las ranuras y marcas de punzonado en el área de impacto deben cumplir las siguientes especificaciones.

I) Acanaladuras (Grooves). Pueden usarse series de acanaladuras con lados divergentes y sección transversal simétrica (FIG. IX) El ancho y la sección transversal debe ser constante en toda la cara del palo y en toda la longitud de las acanaladuras. Cualquier redondeo de los bordes de las acanaladuras será circular con un radio que no exceda de 0,5 mm (0,020 pulgadas). El ancho de las acanaladuras no excederá de 0,9mm (0,035 pulgadas) usando el método de medida de 30 grados establecida por el Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews. La distancia entre los bordes de acanaladuras adyacentes no debe ser inferior a tres veces el ancho de una ranura, y no menor de 1,9mm (0,075 pulgadas). La profundidad de una ranura no debe exceder de 0,5 mm (0,020 pulgadas).

Fig. IX

II) Marcas de Punzonado. Pueden usarse marcas de punzonado. El área de cualquier marcado no debe exceder de 2'8 mm cuadrados (0'0044 pulgadas cuadradas). Una marca no debe estar a menos de 4'3 mm (0'168 pulgadas) de la contigua, medido de centro a centro. La profundidad del punzonado no debe exceder de 1 mm (0'040 pulgadas). Si se utilizan marcas de punzonado combinadas con acanaladuras, la marca punzonada no debe estar a menos de 4'3 mm (0'168 pulgadas) de la acanaladura, medido de centro a centro.

Marcas Decorativas.

El centro del área de impacto puede ser señalado por un dibujo dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados sean 9'5 mm (0'375 pulgadas) de longitud. Este dibujo no debe afectar de forma indebida al movimiento de la bola. Las marcas decorativas están permitidas fuera del área de impacto.

Marcas en Cara de Palo no Metálica.

Las especificaciones anteriores se aplican a los palos en los cuales el área de impacto de la cara es de metal o de un material de dureza similar. No son de aplicación a los palos con caras de otros materiales y cuyo ángulo de inclinación sea de 24 grados o menos, pero están prohibidas las marcas que podrían influir indebidamente en el movimiento de la bola. Los palos con este tipo de cara y un ángulo de inclinación superior a los 24 grados pueden tener acanaladuras de un ancho máximo de 1mm (0,040 pulgadas) y una profundidad máxima de una vez y media la anchura de la acanaladura, pero deben cumplir por otra parte con las especificaciones sobre marcas anteriormente mencionadas.

Marcas en la Cara de un Putter.

Las especificaciones arriba indicadas para las marcas en la cara del palo y rugosidad de la superficie no se aplican a los putters.

APENDICE III

La Bola

Cualquier diseño en un palo o en una bola que no este previsto en las Reglas 4 y 5 y Apéndices II y III o que pudiera cambiar sustancialmente la naturaleza del juego deberá ser regulado por el Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews y por la United States Golf Association.

a. Peso

El peso de la bola no debe ser superior a 45'93 gramos (1'620 onzas avoirdupois).

b. Tamaño

El diámetro de la bola no será menor de 42'67 mm (1'680 pulgadas). Se cumplirá esta especificación si bajo su propio peso una bola cae a través de un anillo, calibrado a 42'67 mm (1'680 pulgadas), en menos de 25 de 100.72 posiciones elegidas al azar. La prueba debe efectuarse a una temperatura de (23 ±1°C).

c. Simetría Esférica

La bola no debe ser diseñada, manufacturada o modificada intencionadamente para que tenga propiedades que difieran de aquellas que posee una bola de simetría esférica.

d. Velocidad Inicial

La velocidad de la bola no será superior a 76'2 metros (250 pies) por segundo, cuando sea medida en aparatos aprobados por el Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews. Será permitida una tolerancia máxima del 2%. La temperatura de la bola para esta prueba debe ser de (23 ±1°C).

e. Distancia Total Media

Una marca de bola, cuando sea probada en aparatos homologados por el Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews bajo las condiciones establecidas y registradas en el R&A para las Distancias Totales Medias, no cubrirá una distancia promedio de vuelo y rodada superior a 256 metros (280 yardas) más una tolerancia de un 6%.

Nota: El 6% de tolerancia se irá reduciendo a un mínimo de un 4% a medida que se mejoren las técnicas de medición.