

Reglas de Golf Revisadas para 2019

R&A Rules Limited and the United States Golf Association

1 de marzo de 2017

I. Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)		
Regla 1	El Juego, el Jugador, la Conducta y las Reglas	
1.1	El Juego del Golf	
1.2	Normas de Conducta	
1.3	Jugar con las Reglas	
Regla 2	El Campo	
2.1	Límites del Campo y Fuera de Límites	
2.2	Áreas Definidas del Campo	
2.3	Objetos o Condiciones que Pueden Interferir en el Juego	
2.4	Zonas Prohibidas	
Regla 3	La Competición	
3.1	Elementos Básicos de Todas las Competiciones	
3.2	Juego por Hoyos	
3.3	Juego por Golpes	
Regla 4	El Equipo del Jugador	
4.1	Palos	
4.2	Bolas	
4.3	Uso del Equipo	
II. Jugar una Vuelta y un Hoyo (Reglas 5-6)		
Regla 5	Jugar una Vuelta	
5.1	Significado de Vuelta	
5.2	Practicar en el Campo Antes de o Entre Vueltas	
5.3	Empezar y Acabar un Vuelta	
5.4	Jugar en Grupos	
5.5	Practicar Durante una Vuelta	
5.6	Demora Indebida: Buen Ritmo de Juego	
5.7	Interrumpir el Juego: Reanudar el Juego	
Regla 6	Jugar un Hoyo	
6.1	Iniciar el Juego de un Hoyo	
6.2	Reglas Específicas para Jugar una Bola desde el Lugar de Salida	
6.3	Bola Utilizada en el Juego	
6.4	Orden de Juego en el Juego del Hoyo	
6.5	Terminar un Hoyo	
III. Jugar la Bola (Reglas 7-11)		
Regla 7	Buscar e Identificar la bola	
7.1	Como Buscar la Bola Limpiamente	
7.2	Como Identificar la Bola	
7.3	Levantar la Bola para Identificarla	
7.4	Bola Movida Durante la Búsqueda o Identificación	
Regla 8	El Campo se Juega como se Encuentra	
8.1	Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe	
8.2	Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar Otras Condiciones Físicas que Afectan a su Juego	
8.3	Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar Otras Condiciones Físicas que Afectan al Juego de Otro Jugador	
Regla 9	Bola Jugada como Reposo: Bola en Reposo Levantada o Movida	
9.1	Bola Jugada como Reposo	
9.2	Decidir Si la Bola se ha Movido y Por Qué	
9.3	Bola Movida por Fuerzas Naturales	

9.4	Bola Levantada o Movida por el Jugador	
9.5	Bola Levantada o Movida por el Contrario	
9.6	Bola Movida por <i>Influencia Externa</i>	
9.7	Marcador de Bola Movida o Levantada	
Regla 10	Prepara y Ejecutar un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies	
10.1	Ejecutar un Golpe	
10.2	Consejo y Otras Ayudas	
10.3	Caddie	
Regla 11	Bola en Movimiento Después un Golpe que Golpea a una Persona, Animal u Objeto	
11.1	Bola en Movimiento Después de un Golpe Golpea Accidentalmente a Alguien o Algo	
11.2	Bola en Movimiento Después de un Golpe Desviada o Detenida Deliberadamente	
11.3	Mover Objetos Deliberadamente o Alterar las Condiciones para Afectar a la Bola Después de un Golpe	
IV. Reglas Especiales para Bunkers y el Green (Reglas 12-13)		
Regla 12	Bunkers	
12.1	Cuando la Bola Está en un Bunker	
12.2	Jugar la Bola en un Bunker	
12.3	Reglas Especiales para Alivio en Bunker	
Regla 13	Greenes	
13.1	Reglas Especiales para Greenes	
13.2	Asta de la Bandera	
13.3	Bola que Cuelga sobre el Agujero o Reposo Contra la Bandera	
V. Levantar y Volver a Poner en Juego una Bola (Regla 14)		
Regla 14	Procedimientos para: Marcar, Levantar y Limpiar, Reponer, Dropar en Área de Alivio, Jugar de Lugar Equivocado	
14.1	Marcar, Levantar y Limpiar la Bola	
14.2	Bola Levantada o Movida que ha de Ser Repuesta	
14.3	Dropar la Bola en un Área de Alivio	
14.4	Cuando una Bola Repuesta, Dropada o Colocada está en Juego	
14.5	Corregir Errores Cometidos al Aliviarse	
14.6	Jugar el Siguiete Golpe desde el Lugar que se Jugó el Último Golpe	
14.7	Jugar de Lugar Equivocado	
VI. Alivio sin Penalización (Reglas 15-16)		
Regla 15	Alivio de Objetos Movibles: Impedimentos Suelos, Obstrucciones Movibles, Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego	
15.1	Impedimentos Suelos	
15.2	Obstrucciones Movibles	
15.3	Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego	
Regla 16	Alivio de Condiciones anormales del campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Situaciones de Animales Peligrosos, Bola Empotrada	
16.1	Condiciones anormales del campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles),	
16.2	Situaciones de Animales Peligrosos	
16.3	Bola Empotrada	
16.4	Levantar la Bola para Ver si Reposo en una Condición de la que Está Permitido el Alivio	
VII. Alivio con Penalización (Reglas 17-19)		
Regla 17	Bola en Área Penalizable	

17.1	Opciones para una Bola en Área Penalizable	
17.2	Opciones de Alivio después de Jugar desde Área Penalizable	
17.3	Sin Alivio bajo Otras Reglas para Bola en Área Penalizable	
Regla 18	Alivio de Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional	
18.1	Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento	
18.2	Bola Perdida o Fuera de Límites: Alivio de Golpe y Distancia Obligatorio	
18.3	Bola Provisional	
Regla 19	Bola Injugable	
19.1	El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Sitio Excepto Área Penalizable	
19.2	Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en el Green	
19.3	Opciones para Bola Injugable en un Bunker	
VIII. Procedimientos para Jugadores y el Comité al Aplicar las Reglas		
Regla 20	Resolución de Dudas Sobre Las Reglas Durante la Vuelta, Decisiones de Árbitros y Comités	
20.1	Resolución de Dudas Sobre las Reglas Durante la Vuelta	
20.2	Decisiones sobre Dudas cubiertas por las Reglas	
20.3	Situaciones no Cubiertas por las Reglas	
IX. Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)		
Regla 21	Otras Modalidades en el Juego por Golpes y Por Hoyos Individual	
21.1	Stableford	
21.2	Resultado Máximo	
21.3	Par/Bogey	
21.4	Tres Bolas Juego por Hoyos	
21.5	Otras Modalidades de Golf	
Regla 22	Foursomes y Threesomes	
22.1	Resumen de Foursomes y Threesomes	
22.2	Cualquier Compañero Representa al Bando	
22.3	El Bando Debe Alternar los Golpes	
22.4	Iniciar la Vuelta	
Regla 23	Cuatro Bolas y Mejor Bola	
23.1	Resumen de Cuatro Bolas y Mejor Bola	
23.2	Anotación en Cuatro Bolas y Mejor Bola	
23.3	Acciones del Jugador que Afectan a la Bola del Compañero	
23.4	Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	
23.5	Orden de Juego del Bando	
23.6	Cuando la Penalización se Aplica Solo a un Compañero o al Bando	
Regla 24	Competiciones por Equipos	
24.1	Resumen de Competiciones por Equipos	
24.2	Condiciones de la Competición en Juego por Equipos	
24.3	Capitán del Equipo	
24.4	Consejo	

Definiciones.....	121
Agua Temporal.....	121
Agujero.....	121
Animal.....	121
Árbitro.....	121
Área de Alivio.....	121
Áreas del Campo.....	122
Área General.....	122
Área penalizable.....	122
Asta de Bandera.....	123
Atender.....	123
Bando.....	123
Bola en juego.....	123
Bola equivocada.....	124
Bola Movida.....	124
Bola Perdida.....	124
Bola Provisional.....	125
Bola Sustituta.....	125
Bunker.....	125
Caddie.....	125
Campo.....	126
Colocación.....	126
Comité.....	126
Compañero.....	126
Condición Anormal del Campo.....	126
Condiciones que Afectan al Golpe.....	126
Consejo.....	127
Contrario.....	127
Cuatro Bolas.....	127
Dropar.....	127
Embocada.....	128
Empotrada.....	128
Equipo.....	128
Foursomes.....	128
Fuera de Límites.....	128

Fuerzas Naturales.....	129
Golpe.....	129
Golpe de penalización.....	129
Golpe y distancia.....	129
Grave Infracción.....	129
Green	130
Green equivocado.....	130
Honor	130
Hoyo hecho por un animal.....	130
Hoyo Terminado	130
Impedimento Suelto:	130
Influencia Externa	131
Juego por Golpes.....	131
Juego por Hoyos.....	131
Línea de Juego.....	132
Lugar equivocado.....	132
Lugar de Salida	132
Marcar.....	132
Marcador.....	133
Marcador de bola.....	133
Mejor Bola.....	133
Mejorar	133
Número de Golpes Jugados	133
Obstrucción.....	133
Obstrucción Inamovible.....	134
Obstrucción Movable.....	134
Par/Bogey.....	134
Parte integrante del campo	134
Penalización General.....	134
Se sabe o es Prácticamente Seguro	135
Punto más Cercano de Alivio Total	135
Punto de Máximo Alivio Disponible.....	135
Reponer.....	136
Reposo (Lie).....	136
Resultado Máximo	136

Soporte (Tee)	136
Stableford.....	136
Tarjeta	137
Terreno en Reparación	137
Threesomes.....	138
Tres Bolas	138
Vuelta	138
Zona Prohibida	138

Borrador

I. Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)

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

Propósito de la Regla 1: La Regla 1 describe estos principios básicos para el jugador.

- *Jugar el campo como lo encuentras y la bola como reposa.*
- *Eres responsable de tu conducta y debes jugar de acuerdo con las Reglas y el espíritu del juego.*
- *Si infringes una Regla, se aplicará una **penalización** para garantizar que no obtengas ventaja sobre un contrario o los jugadores en el juego por golpes.*

1.1 El Juego del Golf

En el golf se juega una *vuelta* de 18 hoyos (o menos) en un campo golpeando a una bola con un palo.

Cada hoyo empieza con un *golpe* desde el *lugar de salida* y termina cuando la bola entra en el agujero en el *green*.

Después en cada golpe:

- Juega el campo como lo encuentras, y
- Juega la bola como reposa

No obstante, hay excepciones cuando las Reglas permiten al jugador alterar las condiciones en el *campo* o que requieren que el jugador juegue desde otro sitio distinto a donde la bola reposa. (véase [Guía ____](#))

1.2 Normas de Conducta del Jugador

a. Conducta Esperada de Todos los Jugadores

Se espera que todos los jugadores jueguen con el espíritu del juego:

- Actuando con integridad – por ejemplo, siguiendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos.
- Mostrando consideración hacia los demás – por ejemplo, jugando con buen ritmo, velando por la seguridad de otros y no distraendo a otros jugadores en su juego.
- Cuidando el campo – por ejemplo, reponiendo chuletas, rastrillando bunkers, reparando piques y evitando daños innecesarios al campo.

El *Comité* podrá **descalificar** a un jugador por una grave mala conducta que vaya en contra del espíritu del juego.

Solo se podrán imponer penalizaciones que no sean de descalificación si están cubiertas en un Código de Conducta bajo la Regla 1.2b.

[Guía ____](#): Directrices sobre lo que es el espíritu del juego y la grave mala conducta.

b. Código de Conducta

El Comité podrá establecer sus propias normas de conducta en un Código de Conducta adoptado por Regla Local.

- El Código podrá incluir penalizaciones por infracción de estas normas, como una penalización de un golpe o la penalización general.
- El *Comité* también podrá descalificar a un jugador por una grave mala conducta si no cumple las normas del Código de Conducta.

Procedimientos de Comité ____: Directrices sobre el establecimiento de normas y penalizaciones en el Código de Conducta.

1.3 Jugar con las Reglas

Las “Reglas son”

- Las Reglas 1-24 de estas Reglas de Golf, y
- Cualquier “Regla Local” que adopta el *Comité* para la competición en el *campo*, de acuerdo con los Procedimientos de Comité ____.

a. Responsabilidades del Jugador

Es responsabilidad de los jugadores aplicar las Reglas. El jugador podrá pedir ayuda sobre las Reglas a un *Árbitro*, pero si no está disponible el jugador deberá seguir y llevar el tema al Comité más tarde (véase la Regla 20.1a).

Se espera que los jugadores sean honestos:

(1) Al aplicar las Penalizaciones

- Se espera que los jugadores apliquen sus propias penalizaciones.
- Si un jugador infringe una Regla y no aplica la penalización deliberadamente, el **jugador será descalificado**.
- Si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para ignorar deliberadamente una Regla, **serán descalificados**.

(2) Estimar o Medir

- Muchas Reglas requieren que los jugadores estimen o midan un lugar, punto, línea, área o distancia.
- Dichas estimaciones o mediciones se harán de forma rápida y con cuidado, pero a menudo pueden no ser precisas.
- Siempre que el jugador haga todo lo que razonablemente se le puede esperar en las circunstancias para hacer una estimación o medición precisa, el juicio razonable del jugador será aceptado incluso si se comprueba con otros medios (tecnología de video) que está equivocado.

b. Penalizaciones

(1) Acciones que Conducen a Penalizaciones: Se puede penalizar a un jugador por sus propias acciones o por las acciones de otras que actúan en su nombre, como su caddie.

(2) Niveles de Penalización: La intención de las penalizaciones es cancelar cualquier ventaja que pueda obtener el jugador. Hay tres niveles principales de penalización.

- Un golpe de penalización: La penalización se aplica tanto en el *juego por hoyos* como en el *juego por golpes* bajo ciertas Reglas cuando (a) la posible ventaja de una infracción es menor o (b) el jugador se alivia bajo penalización al jugar una bola desde otro lugar que donde reposaba originalmente la bola.
- Penalización General (Pérdida de Hoyo en el Juego por Hoyos, Dos Golpes de Penalización en el Juego por Golpes). Esta penalización se aplica por una infracción de la mayoría de las Reglas, en la que la posible ventaja es más significativa que cuando se aplica un *golpe de penalización*.
- Penalización de Descalificación: Tanto en el *juego por hoyos* como en el *juego por golpes*, un jugador puede ser descalificado de la competición por ciertas acciones de infracciones de Reglas que suponen una grave mala conducta o cuando la posible ventaja es excesiva para que el jugador tenga un resultado fiable.

Guía ____: Relación de todas las Reglas por nivel de penalización.

(1) Anular, Alterar o Añadir Penalizaciones. El Comité solo podrá anular, alterar o añadir una penalización en los dos siguientes casos:

- Cuando un árbitro o el Comité ha cometido un error (Regla 20.2c)
- En circunstancias excepcionales, cuando el Comité decide que una penalización de descalificación debería anularse o reducirse a una penalización menor.

Guía ____: Directrices sobre cuando anular o alterar una penalización de descalificación.

(2) La Aplicación de Penalizaciones a Múltiples Infracciones. A veces un jugador infringirá varias Reglas o la misma Regla varias veces antes de un golpe o de descubrir la infracción.

Si la Regla específica no dice si el jugador incurre en una sola penalización o una penalización diferente por cada infracción, la respuesta depende de lo que hizo el jugador:

- Un Solo Acto o Actos Relacionados. El jugador solo incurre una penalización pero si el acto o actos infringieron múltiples Reglas con diferentes penalizaciones, se aplica la penalización más severa.
- Actos no Relacionados: Hay una penalización por cada infracción.

Guía ____: Directrices sobre múltiples infracciones y penalizaciones.

Regla 2 – El Campo

Propósito de la Regla 2: La Regla 2 describe las cosas básicas que todo jugador debería saber sobre el campo: el “área general”, otras cuatro áreas específicas definidas y varias definiciones de objetos y condiciones que se pueden dar y que pueden interferir en el juego.

Es importante saber en qué área reposa la bola y la condición de cualquier objeto o circunstancia que interfiere, porque esto influye en los requisitos y opciones para jugar la bola.

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

El golf se juega en un *campo* cuyos límites son establecidos por el *Comité*. Cualquier área que no esté en el campo está *fuera de límites*. (véase la Regla 18.2)

2.2 Áreas Definidas del Campo

a. El Significado de Área del Campo

El *campo* consta de cinco áreas:

- el *área general* – Regla 2.2b
- el *lugar de salida* del hoyo en juego – Regla 6.2
- todos los *bunkers* -Regla 12
- todas las *áreas penalizables* – Regla 17, y
- el *green* del hoyo en juego -Regla 13

b. El Área General

El *área general* cubre todo el *campo* **excepto** las cuatro *áreas específicas del campo* descritas en (c) a continuación.

Se llama *área general* porque:

- Cubre la mayor parte del *campo* y es donde normalmente se jugará la bola hasta que llegue al *green*.
- Incluye todo tipo de terreno y objetos fijos o en crecimiento dentro del área, como calle, rough, arena, árboles, etc.

c. Las Áreas Específicas

Pueden aplicarse Reglas específicas a las cuatro áreas del campo que no están en el área general:

- el *lugar de salida* del hoyo en juego – Regla 6.2
- todos los *bunkers* – Regla 12
- todas las *áreas penalizables* – Regla 17, y
- el *green* del hoyo en juego -Regla 13

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir en el Juego

Una Regla específica puede dar alivio por la interferencia de ciertos objetos o condiciones, como,

- *impedimentos sueltos* – Regla 15.1
- *obstrucciones movibles* – Regla 15.2, y
- *condiciones anormales del campo*, incluyendo *obstrucciones inamovibles*, terreno en reparación, *agua temporal* y hoyos hechos por animales – Regla 16.1

No hay alivio de las *partes integrantes del campo* que pueden interferir en el juego.

2.4 Zonas Prohibidas

Las **zonas prohibidas** son zonas designadas de una *condición anormal del terreno* (Regla 16.1f) o de un *área penalizable* (Regla 17.1d) en la que no se permite el juego.

Un jugador debe aliviarse cuando:

- su bola reposa en una *zona prohibida*, o
- la *zona prohibida* interfiere con el juego de una bola fuera de ella.

Un Código de Conducta podrá indicar a los jugadores que no entren en una *zona prohibida*.

Procedimientos de Comité___: El *Comité* podría adoptar una Regla Local designando que una *zona prohibida* que está *fuera de límites* interfiere en el juego de una bola dentro del *campo*.

Regla 3 – La Competición

Propósito de la Regla 3: La Regla 3 cubre los tres elementos principales de todas las competiciones de golf (1) el **juego por hoyos o juego por golpes**, (2) jugar de forma individual o con un compañero como parte de un bando y (3) **resultados brutos o resultados netos** (después de aplicar el hándicap).

3.1 Elementos Básicos de Cualquier Competición

a. Modalidad de juego: Juego por Hoyos o Juego por Golpes

(1) Juego por Hoyos o Juego por Golpes. Son dos formas muy diferentes de jugar:

- en el *juego por hoyos*, un jugador y su *contrario* compiten uno contra otro en base a hoyos ganados o perdidos.
- en la modalidad normal de *juego por golpes* (Regla 3.3) todos los jugadores compiten contra todos con su resultado total – es decir, la suma de todos los *golpes* (incluyendo los *golpes de penalización*) para acabar cada hoyo en todas las *vuelatas*.

La mayoría de las Reglas se aplican en las dos modalidades, pero ciertas Reglas solo se aplican en una de ellas.

Guía__: Directrices sobre las diferencias entre las dos modalidades de juego y si se pueden combinar en una sola *vuelta*.

(2) Otras modalidades del Juego por Golpes. La Regla 21 cubre otras modalidades del juego por golpes (Stableford, Resultado Máximo y Par Bogey) que utilizan diferentes métodos de obtener los resultados. Las Reglas 1-20 se aplican en estas modalidades, pero con las modificaciones de la Regla 21.

b. Como compiten los jugadores: Jugar de forma individual o como compañeros

En el golf un jugador puede jugar de forma individual o con *compañeros* en un *bando*.

Aunque las Reglas 1-20 se centran en el juego individual, también se aplican:

- en competiciones con *compañeros* (Foursomes, Threesomes, Cuatro Bolas y Mejor Bola), con las modificaciones de las Reglas 22-23, y
- en competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

c. Resultado de los Jugadores: Resultados Brutos o Resultados Netos

(1) Resultado Bruto para Competiciones Scratch. El “resultado bruto” del jugador para un hoyo o vuelta es el total de los golpes dados incluyendo los golpes de penalización. No se tiene en cuenta, a efectos de resultado, el hándicap del jugador.

En las Reglas 1-24, las referencias al resultado de un jugador y el número de golpes son referencias al resultado bruto, salvo que haya una referencia específica al resultado neto y los puntos de hándicap.

(2) Competiciones con Resultado Neto (o Hándicap)

- el “resultado neto” del jugador para un hoyo o para la *vuelta* es el resultado bruto ajustado con los puntos de hándicap del jugador.
- Esto se hace para que jugadores con diferentes habilidades puedan competir de forma justa.

Las Reglas 1-24 se aplican a las competiciones de Resultado Neto, con las modificaciones de las Reglas sobre cómo se utilizan los hándicaps. (Para el *juego por hoyos*, véase la Regla 3.2b; para el *juego por golpes*, véase las Reglas 3.3b (5), (6).

Guía___: Directrices sobre eventos en los que los jugadores compiten en competiciones de resultado bruto y resultado neto al mismo tiempo.

3.2 Juego por Hoyos

Propósito de la Regla 3.2 El juego por hoyos tiene Reglas específicas (especialmente sobre **concesiones** y sobre dar **información sobre los golpes que se lleva** porque el jugador y el contrario compiten uno contra otro en cada hoyo. Cada jugador puede ver el juego del otro y proteger sus intereses.

a. Resultado del Hoyo o del Partido

(1) Ganar un hoyo. Un jugador gana un hoyo cuando:

- El jugador termina el hoyo con un resultado inferior que el del *contrario*
- El *contrario* concede el hoyo, o
- El *contrario* incurre en la penalización de pérdida del hoyo (*penalización general*)

(2) Empatar un hoyo. Un hoyo se empata cuando:

- El jugador y el *contrario* terminan el hoyo con el mismo número de golpes
- Después de comenzar el hoyo, el jugador y el *contrario* acuerdan considerar el hoyo empatado.

(3) Ganar un Partido: Un jugador gana un partido cuando:

- El jugador aventaja al *contrario* en más hoyos de los que quedan por jugar,
- El *contrario* concede el partido
- El *contrario* es descalificado

(4) Continuación de Partido Empatado: Si un partido está empatado después del último hoyo, el partido se continuará jugando hoyo a hoyo hasta que haya un ganador. El Comité decide qué hoyos se juegan.

Las condiciones de la competición podrán establecer que el partido termina empatado en vez de ir al desempate.

(5) Concesión de golpe, hoyo o partido: Un jugador puede conceder a su *contrario*, un *golpe*, un hoyo o un partido:

Concesión del Golpe. Se permite en cualquier momento en el que la bola del *contrario* está en reposo y antes de ejecutar el *golpe*. El contrario entonces ha terminado el hoyo con un resultado que incluye el *golpe* concedido, y cualquiera puede retirar la bola.

Concesión del Hoyo: Se permite en cualquier momento antes de completar el partido, incluso antes de comenzar el partido.

Una concesión es final y no puede ser rechazada ni retirada.

Solo se hace una concesión cuando se comunica claramente, verbalmente o con una acción que muestra claramente la intención del jugador de conceder el golpe, el hoyo o el partido.

b. Aplicación del Hándicap en un Partido de Resultado Neto

(1) Declaración de hándicaps. El jugador y el *contrario* deberían comunicarse sus hándicaps antes de comenzar el partido.

Si un partido comienza después de declarar un hándicap erróneo:

- Hándicap declarado demasiado alto: El jugador está **descalificado** si esto afecta el número de golpes que recibe o da, Si no, **no hay penalización**
- Hándicap declarado demasiado bajo: **No hay penalización** y el jugador deberá jugar con el hándicap inferior declarado.

(2) Hoyos donde se Aplican los Puntos de Hándicap

- Los puntos de hándicap se dan por hoyo, y el resultado neto más bajo gana el hoyo.
- Si un partido empatado continúa, se dan los puntos de hándicap por hoyo al igual que en la *vuelta* (salvo que el *Comité* establezca otra forma de hacerlo).

Cada jugador es responsable de saber en qué hoyo da o recibe puntos de hándicap.

Si los jugadores aplican puntos de hándicap en un hoyo equivocadamente, el resultado acordado del hoyo es válido, salvo que los jugadores corrijan el fallo a tiempo de acuerdo con la Regla 3.2c (3).

c. Responsabilidades de los Jugadores

(1) Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva. En cualquier momento, el *contrario* puede preguntar al jugador sobre los *golpes* que lleva (incluyendo los *golpes* de *penalización*).

Cuando se le pregunta al jugador sobre los golpes que lleva, o al dar esta información sin haber sido pedida,

- El jugador debe decir el número de *golpes* correcto.

- Un jugador que no responde a la petición del *contrario* ha dado un resultado incorrecto.

El jugador **pierde el hoyo** si le da al *contrario* un número de golpes incorrecto, salvo que corrija el error a tiempo:

- Número de Golpes incorrecto Durante el Juego del Hoyo: El jugador deberá decir el número correcto de *golpes* que lleva antes de que el *contrario* juegue otro golpe o inicie una acción como la concesión del *golpe* del jugador o del hoyo.
- Número de Golpes incorrecto Después de Completar el Hoyo: El jugador deberá decir el número correcto de *golpes* que lleva antes de que el *contrario* juegue un golpe desde el siguiente *lugar de salida*, o en el último hoyo del partido, antes de que ambos jugadores abandonen el *green*.

Excepción – No hay Penalización si no Afecta al Resultado del Hoyo: Si el jugador declara un número de *golpes* incorrecto después de completar el hoyo, pero esto no afecta a lo que el *contrario* entiende sobre si ha ganado o perdido el hoyo, **no hay penalización**.

- (2) Comunicar una Penalización al Contrario. Cuando un jugador incurre en una penalización, debe comunicársela al *contrario* en cuanto sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la cercanía del jugador al *contrario* y otros factores posibles.

Si el jugador no lo hace y no corrige el error antes de que el *contrario* juegue otro golpe o inicie una acción como la concesión del *golpe* del jugador o del hoyo, **el jugador pierde el hoyo**.

Excepción – Cuando el Contrario Sabe que el Jugador ha Incurrido en la Penalización: Si el *contrario* sabía que el jugador había incurrido en una penalización, como cuando ve que jugador se alivia con penalización no hay penalización por no comunicárselo al *contrario*.

Guía: Directrices sobre cuando no es razonablemente posible que un jugador comunique una penalización a su *contrario*.

- (3) Saber el Resultado del Partido. Se espera que los jugadores sepan el resultado del partido, es decir, que uno aventaja al otro en un número dado de hoyos “hoyos arriba” en el partido o si el partido está empatado.

Si los jugadores acuerdan un resultado de forma equivocada:

- Pueden corregir el resultado antes de que uno de los dos juegue del siguiente *lugar de salida* o en el último hoyo del partido, antes de que ambos jugadores abandonen el *green*.
- Si no se corrige en ese tiempo, el resultado incorrecto se convierte en el resultado real del partido.

Excepción – Cuando un Jugador Pide una Decisión a Tiempo: Si el jugador pide una decisión a tiempo (Regla 20.1b) y se descubre que el *contrario* (1) dio un número de golpes

incorrecto o (2) no comunicó una penalización al jugador, el resultado incorrecto deberá corregirse.

(4) Protección de Derechos e Intereses. En un partido cada jugador debe velar por sus propios derechos e intereses bajo las Reglas.

- Si un jugador sabe o cree que el *contrario* ha infringido una Regla que tiene penalización, el jugador lo puede ignorar.
- Pero si el jugador y el *contrario* se ponen de acuerdo para ignorar deliberadamente una infracción o una penalización, **ambos están descalificados bajo la Regla 1.3a**.
- Si el jugador y el *contrario* no están de acuerdo sobre quien ha infringido una Regla, cualquier de ellos pueden proteger sus derechos pidiendo una decisión bajo la Regla 20.1b

3.3 Juego por Golpes

*Propósito de la Regla 3.3: El juego por golpes tiene Reglas específicas (especialmente con respecto a los resultados y **terminar el hoyo**) porque todos los jugadores en una competición deben ser tratados por igual bajo las Reglas porque todos compiten contra todos. Después de acabar la vuelta, el jugador y el **marcador** (el que llevaba la tarjeta del jugador) deberán **certificar** que los resultados para cada hoyo son correctos y el jugador deberá entregar la **tarjeta** al Comité.*

a. Ganador en el Juego por Golpes

El jugador que completa todas las *vuelatas* con el resultado más bajo es el ganador.

En una competición de resultado neto esto se refiere al resultado neto más bajo.

b. Anotación del Resultado en el Juego por Golpes

(1) Tarjeta: La *tarjeta* del jugador puede ser de papel o de un formato electrónico aprobado por el *Comité* que permita:

- Anotar el resultado del jugador en cada hoyo
- Que el *marcador* y el jugador certifiquen los resultados con una firma o mediante un método de certificación electrónica, y
- Incluir el hándicap del jugador en una competición de resultado neto.

(2) Responsabilidades del Marcador: Anotar Resultados y Certificar la Tarjeta.

- Después de cada hoyo, el *marcador* debería confirmar el resultado del jugador para el hoyo y anotarlo en la *tarjeta*.
- Al terminar la vuelta, el *marcador* debe certificar la tarjeta. Si el jugador ha tenido más de un *marcador*, cada *marcador* deberá certificar los resultados de los hoyos en que hizo de *marcador*.

(3) Responsabilidades del Jugador: Certificar y Entregar la Tarjeta. Al completar la *vuelta*, el jugador:

- Debería revisar cuidadosamente los resultados de los hoyos anotados por el *marcador* y aclarar cualquier problema con el *Comité*,
- En una competición de resultado neto, debería asegurarse que figura su hándicap correcto en la *tarjeta*,
- Debe asegurarse que el *marcador* haya certificado la *tarjeta*,
- Solo podrá cambiar el resultado de un hoyo anotado por el *marcador* con su consentimiento o con la aprobación del *Comité*, y
- Debe certificar la *tarjeta* y entregarla sin demora al *Comité*. Después de entregada, el jugador no debe modificar la *tarjeta*.

Guía__: Directrices para un *Comité* sobre cómo definir cuándo se ha entregado una *tarjeta* y qué hacer si el *marcador* no cumple con sus obligaciones hacia el jugador.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 3.3b (3): El jugador está **descalificado**

- (4) Resultado incorrecto para un Hoyo. Si el jugador entrega una *tarjeta* con un resultado incorrecto para cualquier hoyo:
- Entregado Resultado Mayor que el Obtenido: El resultado mayor se mantiene para el hoyo.
 - Entregado Resultado Menor que el Obtenido: **El jugador está descalificado**

Excepción de Penalización – No se Incluye una Penalización que el Jugador Desconocía: Si en uno o más hoyos el resultado anotado es más bajo que el obtenido porque excluye uno o más *golpes de penalización* que el jugador no sabía que había incurrido antes de entregar la *tarjeta*:

- El jugador **no está descalificado**
- Si el error se descubre antes de cerrar la competición, el *Comité* revisará el resultado del jugador para el hoyo o hoyos:
 - Añadiendo **el/los golpe(s) de penalización** al resultado para el hoyo o los hoyos bajo las Reglas, y
 - Añadiendo **dos golpes de penalización adicionales** al resultado de cada hoyo en el que el jugador no incluyó *el/los golpe(s) de penalización* desconocidos.
- Esta Excepción no se aplica cuando la penalización excluida es de descalificación.

- (5) Resultados en una Competición de Resultado Neto. Si el jugador entrega una *tarjeta* sin incluir el hándicap correcto:
- Si el hándicap en la Tarjeta es Superior al que le corresponde o No Está el Hándicap: El jugador **está descalificado** de la competición de resultado neto.
 - El Hándicap en la Tarjeta es Inferior al que le corresponde. **No hay penalización** y el resultado neto del jugador se mantiene con el hándicap inferior anotado.

(6) El Jugador no es Responsable de Sumar los Resultados o Aplicar el Hándicap. El Comité tiene la responsabilidad de sumar los resultados de los hoyos del jugador y, en una competición de resultado neto, de aplicar los puntos de hándicap.

Si el jugador entrega una *tarjeta* con los resultados sumados o con los puntos de hándicap aplicados, tiene penalización si se equivoca al hacerlo.

c. Hoyo sin Terminar

Un jugador debe terminar cada hoyo en una *vuelta*. Si un jugador no termina un hoyo:

- EL jugador deberá corregir el error antes de jugar un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida*, después del último hoyo de la *vuelta*, antes de abandonar el *green*.
- Si no se corrige el error a tiempo, **el jugador está descalificado**

Regla 21. Reglas para otras modalidades del juego por golpes (Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey) en las que los resultados son diferentes y no se requiere al jugador terminar el hoyo.

Regla 4 – El Equipo del Jugador

Propósito de la Regla 4: La Regla 4 cubre el **equipo** que se puede utilizar durante una vuelta, basándose en el principio de que el **golf es un reto en el que el éxito del jugador debería depender de su juicio, su destreza y sus habilidades**. El jugador:

- Deberá utilizar **palos y bolas que sean conformes con las Reglas**,
- Está limitado a no más de 14 palos y normalmente no debe sustituir palos dañados o perdidos, y
- Está limitado en el uso de otros dispositivos que proporcionen una ayuda artificial a su juego.

4.1 Palos

a. Palos que Se Permiten al Ejecutar un Golpe

(1) Palos conformes. Al ejecutar un *golpe*:

- Un jugador deberá utilizar un palo que sea conforme con las Reglas de Equipo al inicio de su *vuelta*.
- **Pero** si las características de juego del palo que originalmente era conforme cambian debido al desgaste por un uso continuado normal, sigue siendo un palo conforme.

“Características de juego” se refieren a cualquier parte del palo que afecta como actúa al realizar un golpe, como la empuñadura, varilla, cabeza o la base del palo (lie) o el ángulo de inclinación (loft) (incluyendo la base o ángulo de inclinación de un palo ajustable).

(2) Uso o Reparación de Palo Dañado Durante la Vuelta. Si un palo conforme es dañado durante una *vuelta*, normalmente el jugador no deberá sustituirlo con otro palo. (Para excepciones limitadas véase la Regla 4.1b (1), (3).)

Pero el palo dañado sigue siendo conforme para el resto de la vuelta, independientemente de la naturaleza o causa del daño. El jugador puede:

- Seguir jugando con el palo dañado durante el resto de la *vuelta*, o
- Reparar el palo restaurándolo lo máximo posible a su condición anterior a producirse el daño, utilizando la misma empuñadura, varilla y cabeza. Pero al hacerlo el jugador no debe:
 - Demorar el juego de forma indebida (Regla 5.6a), o
 - Reparar daños causados antes de la *vuelta*.

“Dañado durante una *vuelta*” significa que cambian las características de juego de un palo debido a algún acto o incidente durante la *vuelta*, y puede ser:

- por el jugador al ejecutar un *golpe* o realizar un swing de práctica con el palo, al meterlo o sacarlo de la bolsa, si se le cae o se apoya en él, o si lo tira o hace mal uso de abuso de él, o
- por cualquier otra persona o *influencia externa*.

Pero un palo no ha sido “dañado durante una vuelta” si sus características de juego son modificadas deliberadamente durante la *vuelta* por el jugador o cualquier persona que actúe en su nombre (véase el apartado (3) más abajo).

Guía ___: Directrices sobre las diferencias entre desgaste por uso normal, daño durante una *vuelta* y la modificación deliberada de las características de juego de un palo.

(3) Modificación Deliberada de las Características de Juego del Palo Durante la Vuelta.

Un jugador no debe *ejecutar* un golpe con un palo cuyas características de juego hayan sido modificadas durante la vuelta por el jugador (o alguien que actúa en su nombre):

- modificando físicamente el palo (excepto al repararlo como se permite en (2), o
- aplicando cualquier sustancia a la cabeza del palo (excepto para limpiarla) para alterar sus características al ejecutar un *golpe*.

PENALIZACION POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE INFRINGE LA REGLA 4.1a: El jugador está **descalificado.**

Pero no hay penalización bajo esta Regla por llevar (pero no ejecutar un golpe) un palo no conforme o un palo cuyas características de juego fueron deliberadamente modificadas durante la vuelta (pero el palo sigue contando para la limitación de 14 palos en (b)).

b. Límite de 14 palos; Iniciar, Añadir y Sustituir Palos

(1) Límite de 14 palos. Un jugador no debe:

- Iniciar una vuelta con más de 14 palos
- Tener más de 14 palos durante la *vuelta*.

Si el jugador inicia una vuelta con menos de 14 palos, puede añadir palos durante la vuelta hasta un máximo de 14 palos de acuerdo con (4) más abajo.

(2) No se Comparten Palos. EL jugador solo podrá usar los palos con los que empezó o ha añadido en (1) y no efectuará ningún golpe con un palo de otra persona que está jugando en el *campo*.

(3) No se Sustituyen los Palos Rotos o Dañado. Si un jugador ha comenzado la vuelta con 14 palos o ha añadido palos hasta el límite de 14 palos y después pierde o daña un palo durante la vuelta, el jugador no podrá sustituirlo con otro palo.

Excepción – Sustituir Un Palo Dañado Cuando el Jugador no Causó el Daño: Si el palo de un jugador se daña durante la *vuelta* y el jugador (o alguien que actúa en su nombre) no fue la causa del daño:

- El jugador podrá sustituir el palo dañado con cualquier palo bajo (4), pero
- El jugador debe declarar el palo dañado fuera de juego y **está descalificado** si efectúa un *golpe* con ese palo durante el resto de la *vuelta*.

(4) Restricciones al Añadir o Sustituir Palos. Al añadir o sustituir un palo bajo (1) o (3), un jugador no debe:

- Demorar indebidamente el juego (Regla 5.6a), o
- Añadir o pedir prestado un palo elegido por otro jugador que está jugando en el mismo campo (aunque no esté en el mismo grupo o la misma competición), o
- Ensamblar un palo con de piezas llevadas por alguien durante la *vuelta*.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4.1b:

- **Al descubrir la infracción.** Al descubrir una infracción, el jugador debe declarar cualquier palo en exceso fuera de juego (véase la Regla 4.1c) de forma inmediata y aplicar la penalización en base a cuando se descubre la infracción:
 - Jugando el Hoyo. La penalización se aplica al hoyo en juego. En el *juego por hoyos* el jugador debe completar el hoyo, aplicar el resultado del hoyo al resultado del partido y aplicar la penalización para ajustar el resultado del partido.
 - Entre el Juego de Dos Hoyos: La penalización se aplica al hoyo completado, no al hoyo siguiente.
 - **Penalización en el Juego por Hoyos – Se Ajusta el Resultado del Partido Restando Hoyos con un Máximo de Dos Hoyos:**
 - Es una penalización para ajustar el partido – **no** es lo mismo que una pérdida de hoyo.
 - Al final del hoyo en juego o recién completado, se ajusta el resultado del partido **restando un hoyo** por cada hoyo en el que hubo infracción, con una deducción máxima de dos hoyos en la vuelta.
 - Por ejemplo, si un jugador que comenzó con 15 palos está jugando el hoyo 3 cuando se descubre la infracción y gana el hoyo para ponerse tres arriba, se aplica el ajuste máximo de dos hoyos y ahora el jugador irá uno arriba.
 - **Penalización en el Juego Por Golpes – Dos Golpes de Penalización, Máximo de Cuatro Golpes.** El jugador debe añadir **dos golpes de penalización** a su resultado para cada hoyo en el que hubo infracción, pero con un máximo de **cuatro golpes de penalización en la vuelta** (se añaden dos golpes de penalización en los dos primeros hoyos en los que hubo infracción).
- c. Declarar Palo en Exceso Fuera de Juego**
- (1) Durante la Vuelta. Cuando un jugador descubre durante una *vuelta* que está infringiendo la Regla 4.1b por tener más de 14 palos o por ejecutar un *golpe* con un palo de otro jugador, el jugador debe inmediatamente:

- Decidir qué palos no va a utilizar durante el resto de la *vuelta*, y
- Declarar los palos en exceso fuera de juego a su contrario en el juego por hoyos o a otro jugador del mismo grupo en el juego por golpes, y
- No ejecutar ningún golpe con ellos durante el resto de la *vuelta*.

Si el palo pertenece a otro jugador, el otro jugador puede seguir con él.

(2) Antes de la Vuelta. Si un jugador descubre que justo antes de empezar una vuelta que accidentalmente tiene más de 14 palos, debería intentar depositar los palos en exceso en otro lugar.

Pero como opción **sin penalización**:

- El jugador puede declarar cualquier palo en exceso fuera de juego antes de iniciar la ronda, y
- Los palos en exceso los puede llevar (pero no utilizar) durante la vuelta y no cuentan para la limitación de 14 palos.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4.1c: El jugador está descalificado.

4.2 Bolas

a. Bolas Permitidas Durante una Vuelta

(1) Jugar con Bolas Conformes. Al ejecutar un *golpe*, un jugador debe utilizar una bola que sea conforme con las Reglas de Equipo.

Un jugador puede utilizar una bola conforme de cualquier otra persona, incluyendo otro jugador en el *campo*.

(2) No Jugar con una Bola Deliberadamente Alterada. El jugador no ejecutará ningún golpe a una bola a la que se le ha aplicado cualquier sustancia para cambiar sus características de juego.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4.2a: El jugador está descalificado.

b. Daños a la Bola Durante el Juego del Hoyo

(1) La Bola se Rompe en Pedazos: Si la bola de un jugador se rompe en pedazos después de un *golpe*, **no hay penalización** y el golpe se cancela. El jugador deberá jugar una bola sustituta desde el lugar donde se jugó el golpe anterior (véase la Regla 14.6 para instrucciones)

(2) Bola Cortada o Agrietada. Si un jugador cree razonablemente que su bola ha sido cortada o agrietada durante el juego del hoyo:

- El jugador puede levantar la bola para ver si está cortada o agrietada, pero debe *marcar* su posición antes.
- El jugador no debe limpiar la bola, **excepto** cuando está en el *green* (véase la Regla 13.1)

- El jugador solo puede sustituir la bola si se ve claramente que la bola está cortada o agrietada y que este daño se ha producido durante el juego del hoyo – **pero** no si está rayada o arañada o su pintura está dañada o descolorida.
- Si la bola original está dañada o agrietada y el jugador decide sustituirla, el jugador deberá *reponer* la bola *sustituta* en el *punto* marcado; si no, deberá *reponer* la bola original en ese punto.

No hay nada en la Reglas que le prohíba a un jugador sustituir una bola bajo cualquier otra Regla o entre hoyos.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4.2b:

- El jugador deberá añadir ***un golpe de penalización*** si infringe de alguna o más de las siguientes maneras: (1) no *marca* la posición de la bola antes de levantarla, (2) limpia la bola levantada cuando no está permitido, o (3) levanta la bola sin creer razonablemente que se ha cortado o agrietado en el hoyo en juego (**excepto** en el *green* en el que el jugador puede levantar la bola bajo la Regla 13.1a)
- El jugador incurre la ***penalización general*** si (1) juega la bola desde un *lugar equivocado* al no reponerla en el punto marcado (véase la Regla 14.7) o (2) juega una bola *sustituta* cuando no está permitido hacerlo (véase la Regla 6.3b)
- **Pero** en el juego por golpes, el jugador incurre en ***dos golpes de penalización*** en total si incurre en la penalización de un golpe y una ***penalización general*** relacionada. En este caso la penalización de un golpe no se aplica.

4.3 Uso de Equipo

a. Alcance de la Regla 4.3

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *equipo* que un jugador pueda utilizar durante una *vuelta*, excepto que la obligación de jugar con palos y bolas conformes está cubierto por las Reglas 4.1 y 4.2 y no por esta Regla.

Esta Regla solo trata del uso de *equipo*. No limita el *equipo* que puede llevar el jugador durante una *vuelta*.

b. Usos de Equipo Permitidos y Prohibidos

Un jugador podrá utilizar su equipo para ayudarlo en su juego durante una *vuelta*, excepto que no podrá obtener una posible ventaja de las siguientes formas:

- Utilizando el *equipo* para conseguir u obtener una habilidad o decisión sobre el juego de forma artificial, o
- Utilizando su *equipo* de forma anormal al ejecutar un golpe. Una “forma anormal” significa una forma significativamente diferente a su uso tradicionalmente aceptado y que normalmente no se reconoce como parte del juego.

Las principales categorías de usos de *equipo* permitidos y prohibidos durante una *vuelta* se relacionan a continuación. Un jugador que tiene dudas sobre el uso de su equipo de una manera o forma particular debería consultarlo (Regla 20.2)

(1) Medir Distancias e Información Direccional

- Usos Permitidos. Para obtener información sobre distancias (por ejemplo, un aparato que mide distancias) o información direccional (por ejemplo, una brújula).
- Usos Prohibidos. Para medir cambios de elevación o interpretar cualquier distancia o información direccional (como por ejemplo proporcionando la *línea de juego* recomendada o el de palo recomendado).

(2) Medir el Viento y Condiciones Meteorológicas

- Usos Permitidos. Para medir información no relacionada con el viento (por ejemplo, temperatura o humedad) o para comprobar pronósticos del tiempo públicamente disponibles (incluyendo información relacionada con el viento).
- Usos Prohibidos. Para medir la velocidad del viento u otra información relacionada con el viento.

(3) Información Relacionada con el Consejo Recibida Antes de o Durante la Vuelta.

- Usos Permitidos. Para comprobar información que fue generada antes del inicio de la *vuelta*, como información de *vuelatas* anteriores, consejos de swing o recomendaciones de palo.
- Usos Prohibidos. Para procesar e interpretar información específica de la *vuelta* (como recomendaciones de palo basadas en las distancias actuales en la vuelta o la distancia efectiva basada en el viento o en otras variables).

(4) Grabación del Juego Durante Una Vuelta.

- Usos Permitidos. Para recoger información de juego y fisiológica durante una *vuelta* (como distancia de golpes, distancia de palo o ritmo cardíaco) para su uso después de la *vuelta* actual.
- Usos Prohibidos. Para comprobar información de juego y fisiológica durante la *vuelta* actual.

(5) Dispositivos de Audio y Video

- Usos Permitidos. Para escuchar audio o ver videos no relacionados con el golf (un informe de tráfico o música de fondo). **Pero** hay que tener consideración con los demás (Regla 1.2)
- Usos Prohibidos. Para eliminar distracciones, ayudar con el ritmo de swing o escuchar la retransmisión de la competición en juego.

Procedimientos de Comité ___: El *Comité* podrá adoptar una *Regla Local* prohibiendo el uso de dispositivos de audio y video durante una *vuelta*.

(6) Ropa y Zapatos

- Usos Permitidos. Para protegerse de los elementos y apoyo general en la colocación y el uso de zapatos para ayudar a obtener una *colocación* firme.
- Usos Prohibidos. Para una ayuda indebida en la colocación o el equilibrio.

(7) Guantes y Agentes de Sujeción

- Usos Permitidos. Los siguientes elementos se pueden utilizar para ayudar a sujetar el palo: un guante normal que cumple con las Reglas de Equipo; resina, polvos y otros agentes humectantes o secantes; o una toalla o pañuelo envuelto en la empuñadura para ayudar a sujetar el palo.
- Usos Prohibidos. Utilizar un guante que no cumple con las Reglas de Equipo, u otro equipo que ofrece una ayuda indebida con la posición de la mano o la presión de sujeción.

(8) Dispositivos de Estiramiento y Ayudas de Práctica

- Usos Permitidos. El uso de *equipos* no relacionados con el golf para estiramiento.
- Usos Prohibidos. El uso de ayudas de entrenamiento y otros dispositivos similares relacionados con el swing, incluyendo cualquier equipo de estiramiento diseñado para utilizar con el swing.

Procedimientos de Comité __: El *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo el uso de transporte motorizado.

c. Excepción Médica

Un jugador no infringe la Regla 4.3 si utiliza equipo para ayudar con una condición médica, siempre que:

- El jugador tenga razones médicas para utilizar el equipo
- El *Comité* considere que su uso no le da una ventaja injusta sobre los demás jugadores.

Guía __: Más ejemplos de usos permitidos y prohibidos e información adicional sobre el diseño y uso de *equipo*.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4.3

- Primera infracción durante la vuelta: **Penalización General**
- Siguiete infracción durante la vuelta: El jugador está **descalificado**.

II. Jugar una Vuelta y un Hoyo (Reglas 5-6)

Regla 5 – Jugar la Vuelta

Propósito de la Regla 5: la Regla 5 cubre como jugar una vuelta – donde y cuando el jugador puede practicar, antes, durante o después de una vuelta, cuando comienza y termina la vuelta y lo que sucede cuando hay que interrumpir o reanudar el juego.

Los jugadores deberán:

- *Comenzar la vuelta a la hora y*
- *Jugar de forma continuada y a buen ritmo durante cada hoyo hasta terminar la vuelta.*

Cuando es el turno del jugador, se recomienda que no tarde más de 40 segundos en ejecutar el golpe, y normalmente en un tiempo menor.

5.1 Significado de Vuelta

Una *vuelta* consta de 18 hoyos o menos jugados en el orden establecido por el Comité.

Cuando la *vuelta* termina con empate y se juega un desempate:

- *Partido Empatado con Desempate de Hoyo en Hoyo*. No es una *vuelta* nueva, sino una continuación de la misma *vuelta*.
- *Desempate en el Juego por Golpes*: Es una *vuelta* nueva.

5.2 Practicar en el Campo Antes de o Entre Vueltas

a. Juego por Hoyos

Un jugador puede practicar en el *campo* antes de una *vuelta* o entre *vuelatas* en una competición.

b. Juego por Hoyos

En el día de una competición, un jugador no debe practicar en el campo antes de una *vuelta*, pero puede practicar en el campo después de terminar el juego del día.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5.2. El jugador está **descalificado**.

Procedimientos del Comité__: El *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo, restringiendo o permitiendo la práctica antes de o entre vueltas.

5.3 Comenzar y Terminar una Vuelta

a. Cuando Comenzar la Vuelta

La *vuelta* de un jugador comienza cuando ejecuta un *golpe* desde el lugar de salida de su primer hoyo.

El jugador deberá:

- Estar preparado para jugar a la hora y en el lugar indicados por el *Comité*, y
- Comenzar a esa hora (y no antes).

Si la hora de salida se retrasa por cualquier motivo (como el tiempo, juego lento de otros grupos o la necesidad de la intervención de un *árbitro*) no hay infracción de la Regla si el jugador está presente y preparado para jugar cuando el grupo puede salir.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5.3a. El jugador está **descalificado**, **excepto** en las tres siguientes circunstancias:

- **Excepción 1 – El Jugador Llega al Lugar de Salida, Preparado para Jugar, No Más de Cinco Minutos Tarde:** El jugador incurre en la **penalización general** que se aplica en el primer hoyo.
- **Excepción 2 - El Jugador Comienza no Más de Cinco Minutos Antes de la Hora:** El jugador incurre en la **penalización general** que se aplica en el primer hoyo.
- **Excepción 3 – El Comité Encuentra unas Circunstancias Excepcionales que Impidieron que el Jugador Comenzase a la Hora:** No hay infracción de la Regla y **no hay penalización.**

b. Cuando Termina la Vuelta

La *vuelta* de un jugador termina:

- En el *juego por hoyos*, cuando todos los jugadores del partido completan el último hoyo o se ha decidido el resultado del partido.
- En el juego por golpes, cuando el jugador termina el último hoyo (incluyendo la corrección de un error, bajo la Regla 6.1 o la Regla 14.7b).

Regla 23.4: Cuando comienza y termina una *vuelta* en competiciones Cuatro Bolas y Mejor Bola.

5.4 Juego en Grupos

a. Juego por Hoyos

Durante una vuelta, el jugador y el *contrario* deberán jugar cada hoyo en el mismo grupo para que puedan ver el juego del otro.

b. Juego por Golpes

Durante una vuelta, el jugador debe permanecer en el grupo establecido por el Comité, salvo que el Comité apruebe un cambio antes o después de que se produzca.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5.4. El jugador está **descalificado.**

5.5 Práctica Durante la Vuelta

a. Ningún Golpe de Práctica Durante el Juego del Hoyo

Durante el juego de un hoyo, un jugador no deber ejecutar un golpe de prácticas a ninguna bola dentro o fuera del *campo*.

Los siguientes no son golpes de práctica:

- Un swing de práctica sin intención de golpear a una bola
- Devolver una bola a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace como cortesía.
- Los golpes ejecutados por un jugador que termina un hoyo cuyo resultado ya está decidido.

b. Restricción sobre Los Golpes de Práctica Entre Hoyos

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica, excepto que puede practicar los “putts” o golpes cortos en o cerca de:

- El *green* del hoyo que acaba de terminar,
- Cualquier *green*, o
- El *lugar de salida* del siguiente hoyo

Estos *golpes* de práctica **no** podrán hacerse desde un *bunker* y no deben demorar indebidamente el juego (Regla 5.6a)

Procedimientos del Comité___: El *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo la práctica de golpes en o cerca del *green* del hoyo que se acaba de terminar.

c. Práctica Cuando el Juego está Suspendido

Cuando el juego está suspendido, un jugador puede practicar:

- De acuerdo con lo permitido en la Regla 5.5b,
- En cualquier lugar excepto en el *campo*, y
- En cualquier sitio permitido por el *Comité*.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5.5: Penalización general

Si la infracción se produce entre el juego de dos hoyos, la penalización se aplica en el siguiente hoyo.

5.6 Demora Indebida; Buen Ritmo de Juego

a. Demora Indebida en el Juego

Un jugador no debe demorar el juego de forma indebida en el juego de un hoyo o entre hoyos.

A un jugador se le permite una demora corta por ciertos motivos, como:

- Al pedir ayuda de un *árbitro* o del *Comité*,
- Si se encuentra repentinamente enfermo, o
- Cuando hay un buen motivo.

Guía___: Directrices sobre la demora razonable o indebida

PENALIZACION POR INFRACCION DE LA REGLA 5.6a

- Primera infracción: **Un golpe de penalización.**
- Segunda infracción: **Penalización. general**
- Tercera infracción: **descalificación**

Si el jugador demora indebidamente el juego entre hoyos, la penalización se aplica en el siguiente hoyo.

b. Buen Ritmo de Juego

Una vuelta de golf ha de jugarse a un buen ritmo.

El jugador debería reconocer que su ritmo puede afectar lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus *vuel*tas, incluyendo los del propio grupo los que van detrás.

Se recomienda dar paso a los grupos que van más rápidos.

(1) Recomendaciones de Ritmo de Juego. El jugador debería jugar a un buen ritmo durante la vuelta, incluyendo el tiempo que tarda en:

- Preparar y ejecutar cada golpe,
- Desplazarse de un sitio a otro entre golpes, y
- Desplazarse al siguiente lugar de salida después de completar el hoyo.

Un jugador debería preparar su siguiente golpe con anterioridad y estar preparado para jugar cuando le toca.

Cuando le toca jugar al jugador:

- Se recomienda que el jugador ejecute el golpe en no más de 40 segundos después de que pueda (o debería poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- El jugador debería poder jugar más rápido y se recomienda que lo haga

Los jugadores podrán jugar fuera de turno bajo la Regla 6.4a (juego por hoyos) y 6.4b (juego por golpes) para ahorrar tiempo.

Guía ____: Directrices para jugadores sobre un buen ritmo de juego

(2) Política de Ritmo de Juego del Comité. Con el fin de fomentar un buen ritmo de juego, el *Comité* debería establecer una Regla Local con una Política de Ritmo de Juego.

Esta política puede establecer un tiempo máximo para completar una *vuelta*, un hoyo o una serie de hoyos y un *golpe* y puede establecer penalizaciones por no seguir la Política (véase Procedimientos del Comité, ____).

5.7 Interrupción del Juego: Reanudación del Juego

a. Cuando los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Durante una *vuelta*, un jugador no debe interrumpir el juego excepto en las siguientes situaciones:

- (1) Suspensión del Comité. Todos los jugadores han de interrumpir el juego si el Comité suspende el juego (véase la Regla 5.7b)
- (2) Interrumpir el Juego por Acuerdo en el Juego por Hoyos. En un partido los jugadores pueden acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, salvo que esto retrase la competición.
- (3) Un Jugador Interrumpe el Juego por Rayos. Un jugador puede interrumpir el juego si cree que hay peligro de rayos.

Abandonar el campo no es, en sí, interrumpir el juego. La demora de un jugador en el juego está cubierta por la Regla 5.6a y no por esta Regla.

Si el jugador interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido bajo esta Regla, **el jugador está descalificado**.

b. Lo que Tienen que Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego

- (1) Suspensión Inmediata (Cuando hay un Peligro Inminente). Si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deberán interrumpir el juego inmediatamente y no deben volver a jugar hasta que el *Comité* reanude el juego.

El *Comité* debería utilizar un método inequívoco de comunicar la suspensión inmediata a los jugadores.

Guía ___: Directrices sobre lo que significa interrumpir el juego de forma inmediata y cuando se justifica la cancelación de la descalificación.

- (2) Suspensión Normal (Debido a la Oscuridad o Campo Injugable). Si el *Comité* suspende el juego por motivos normales, el procedimiento depende de donde se encuentra cada grupo:

- Entre dos Hoyos: Si todos los jugadores de un grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no jugar desde el siguiente lugar de salida hasta que el *Comité* reanude el juego.
- En el Juego de un Hoyo. Si un jugador o grupo ha comenzado un hoyo, los jugadores pueden elegir si interrumpen el juego inmediatamente o terminar el hoyo, Si los jugadores no están de acuerdo sobre lo que van a hacer.
 - Juego por Hoyos: Si en un partido un jugador decide interrumpir el juego, el contrario debe hacer lo mismo y no deben jugar de nuevo hasta que el *Comité* reanude el juego.
 - Juego por Golpes: En el *juego por golpes* cualquier jugador puede continuar jugando un hoyo incluso si los demás no lo hacen, siempre que el *marcador* del jugador se quede para certificar el resultado del jugador.

Una vez interrumpido el juego, el jugador no deberá jugar de nuevo hasta que el *Comité* reanude el juego.

Si un jugador continúa jugando el hoyo:

- El jugador podrá interrumpir el juego antes de terminar el hoyo.
- Si el jugador termina el hoyo no debe jugar desde el siguiente *lugar de salida* hasta que el *Comité* reanude el juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5.7b. El jugador está **descalificado, excepto que el Comité puede cancelar o modificar la penalización si lo cree justificado.**

c. Lo Que Tienen Que Hacer los Jugadores al Reanudarse el Juego

(1) *Donde Reanudar el Juego.* Un jugador debe reanudar el juego desde donde lo interrumpió en un hoyo, o si estaba entre hoyos, en el siguiente *lugar de salida*, incluso si se reanuda el juego otro día.

(2) *Cuando Reanudar el Juego.* El jugador debe estar presente en el lugar descrito en (1) y preparado para jugar.

- A la hora establecida por el *Comité* para reanudar el juego, y
- El jugador deberá reanudar el juego en el momento establecido (y no antes).

Si la posibilidad de reanudar el juego se retrasa por cualquier motivo (los jugadores del grupo que va delante tienen que jugar y luego apartarse) no ha infracción de esta Regla so el jugador está presente y preparado para jugar cuando su grupo puede reanudar el juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5.7c. El jugador está **descalificado, excepto que las tres excepciones de la Regla 5.3a también se aplican aquí.**

d. Levantar la Bola cuando se Interrumpe el Juego; Reponer y Sustituir la Bola al Reanudar el Juego

Al interrumpir el juego bajo esta Regla, el jugador puede *marcar* y levantar la bola **sin penalización.**

Antes de o en el momento de reanudarse el juego:

(1) *Cuando se Levantó la Bola del Jugador.* El jugador debe reponer la bola original o una bola sustituta en el punto desde que la bola fue levantada.

(2) *Cuando no se Levantó la Bola del Jugador.* El jugador puede jugar la bola como reposa, o puede *marcar* y levantar la bola y *reponer* la bola o una *bola sustituta* en el punto marcado.

(3) *Cuando la Bola o Marcador de Bola del Jugador Fue Movida (Incluyendo por Fuerzas Naturales) Mientras el Juego Estaba Interrumpido.* El jugador deberá:

- Colocar un *marcador de bola* para marcar el punto original de la bola (si no se conoce se estima) y *reponer* la bola original o una *bola sustituta* en ese punto, o

- Reponer la bola original o una bola sustituta en el punto original (si no se conoce se estima)

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5.7d: *Penalización General*

Borrador

Regla 6 – Jugar un Hoyo

Propósito de la Regla 6. La Regla 6 cubre como jugar un hoyo – las Reglas específicas para la salida, el requisito de utilizar la misma bola para el hoyo entero excepto cuando se permite la sustitución, el orden de juego (más importante en el juego de hoyos que el juego por golpes) y terminar el hoyo.

6.1 Comenzar un Hoyo

a. Jugar desde dentro del Lugar de Salida

Un jugador debe comenzar cada hoyo jugando una bola desde dentro del *lugar de salida* bajo la Regla 6.2b

b. Como Proceder si se Juega desde Fuera del Lugar de Salida

Si un jugador al comenzar un hoyo juega una bola desde fuera del *lugar de salida* (incluyendo desde unas barras equivocadas):

(1) Juego por Hoyos – El Contrario Puede Cancelar el Golpe

- **No hay penalización**, pero el *contrario* puede cancelar el golpe. Esto tiene que hacerse inmediatamente, antes de que ninguno de los dos juegue otro golpe.
- Si el *contrario* cancela el golpe, el jugador deberá jugar otra bola desde dentro del *lugar de salida*.
- Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está en juego y se jugará como repose.

(2) Juego por Golpes – El Jugador Deberá Corregir el Error

- El jugador **deberá añadir dos golpes de penalización** y corregir el error jugando una bola desde dentro del *lugar de salida*.
- La bola jugada desde fuera del *lugar de salida* no está *en juego*. Ese *golpe* y cualquier otro *golpe* jugado en el hoyo antes de corregir el error no cuentan.

PENALIZACIÓN POR NO CORREGIR EL ERROR EN EL JUEGO POR GOLPES AL INFRINGIR LA REGLA 6.1b (2)

El jugador está **descalificado** si:

- Juega un *golpe* desde el *lugar de salida* del siguiente hoyo sin corregir el error, o
- Si en el juego del último hoyo, abandona el *green* sin anunciar que va a corregir el error.

6.2 Reglas Específicas para Jugar la Bola desde el Lugar de Salida

a. Cuando se Aplican las Reglas del Lugar de Salida

Las Reglas específicas de la Regla 6.2b para *lugares de salida* solo se aplican en las dos siguientes situaciones en las que una bola que ha de jugarse desde el *lugar de salida* no está en juego hasta que se ejecute un golpe a ella:

- (1) Comenzando el Hoyo. Cuando un jugador comienza un hoyo bajo la Regla 6.1, que incluye cuando el jugador ha ejecutado un golpe para intentar comenzar el hoyo, pero el golpe no contó porque:
 - El *golpe* fue cancelado bajo cualquier Regla, o
 - En el *juego por golpes*, el *golpe* se jugó desde fuera del *lugar de salida*.
- (2) Jugar Otra Vez Desde el Lugar de Salida. Cuando un jugador elige o es obligado por una Regla jugar de nuevo desde el *lugar de salida* bajo penalización de golpe y distancia (véase la Regla 14.6).

La Regla 6.2 no se aplica:

- En una situación en la que el jugador va a jugar una bola que reposa dentro del *lugar de salida* (por ejemplo, después de fallar un *golpe* a una bola acomodada o que la bola ha quedado en reposo dentro del lugar de salida)
- En esas situaciones, el *lugar de salida* no tiene importancia y el jugador debe proceder de la misma forma que cuando juega una bola en cualquier parte del área general.

b. Reglas del Lugar de Salida

Estas Reglas se aplican cuando el jugador comienza el hoyo o juega de nuevo desde el *lugar de salida* (véase la Reglas 6.2a)

(1) Desde Donde Hay Que Jugar:

- El jugador deberá jugar una bola desde cualquier punto situado dentro del *lugar de salida*. Esto quiere decir que una parte de la bola tiene que tocar o reposar sobre el *lugar de salida*.
- El jugador puede colocarse fuera del *lugar de salida* para ejecutar el *golpe*.

(2) La Bola se Puede Acomodar. La bola ha de jugarse desde:

- Un soporte conforme colocado dentro o sobre el suelo, o
- El suelo, incluyendo arena u otras sustancias naturales utilizada para colocar la bola.

El jugador no deberá ejecutar un golpe a una bola en un soporte no conforme o acomodada de forma no permitida por esta Regla.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6.2b (2):

- Primera infracción: penalización general
- Segunda infracción: Descalificación

(3) Se Pueden Mejorar Ciertas Condiciones dentro del Lugar de Salida. Antes de ejecutar un golpe, el jugador podrá, **sin penalización**:

- Alterar la superficie del terreno dentro del *lugar de salida*.
- Mover o doblar objetos naturales que están fijos o en crecimiento dentro del *lugar de salida*, o
- Quitar rocío, escarcha o agua del *lugar de salida*

Pero **el jugador incurre en la penalización general** si mejora cualquier otra condición que afecta al golpe infringiendo la Regla 8.1a.

(4) La Barras de Salida en el Lugar de Salida no Han de Moverse. Antes de ejecutar un golpe, el jugador no debe mover una barra de salida para mejorar las condiciones que afectan al golpe: Si lo hace, **incurre en la penalización general**.

(5) La Bola No Está En Juego Hasta que Se Ejecute un Golpe. Si la bola está acomodada o en el suelo:

- No está en *juego* hasta que el jugador ejecute un *golpe* a ella, y
- La bola se puede levantar o *mover sin penalización* antes de ejecutar el *golpe*.

Pero una vez ejecutado el *golpe*, si la bola queda en reposo dentro del *lugar de salida* (incluyendo el golpe fallado) la bola está *en juego* y la Regla 6.2b no aplica.

(6) Cuando se Cae la Bola del Soporte. Si la bola acomodada se cae del soporte o el jugador la derriba antes de ejecutar un golpe, no está *en juego* y la bola se puede volver a acomodar **sin penalización**.

Pero si el jugador ejecuta un *golpe* a esa bola mientras se está cayendo o después de haberse caído, **no hay penalización**, el *golpe* cuenta y la bola está *en juego*.

6.3 Bola Utilizada en el Juego del Hoyo

Propósito de la Regla 6.3. *Un hoyo se juega con una serie de golpes desde el lugar de salida hasta el green y al hoyo. Después de comenzar el hoyo, normalmente el jugador tiene que terminar el hoyo con la misma bola. El jugador incurre en penalización si juega una bola equivocada o una bola sustituta cuando la sustitución no está permitida por las Reglas.*

a. Terminar el Hoyo con la Misma Bola Jugada desde el Lugar de Salida

Un jugador puede jugar cualquier bola conforme al comenzar el hoyo desde el *lugar de salida* y puede cambiarla entre hoyos.

El jugador debe *terminar el hoyo* con la misma bola jugada desde el *lugar de salida*, excepto cuando:

- La bola se pierde o se va *fuera de límites*, o
- El jugador sustituye la bola (esté permitida o no la sustitución).

El jugador debería poner una marca en su bola para ayudar a identificarla (véase la Regla 7.2)

b. Sustitución de la Bola en el Juego del Hoyo

- (1) *Bola Sustituta se Convierte en Bola en Juego.* Si un jugador sustituye una bola en el juego del hoyo, la *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego* (véase la Regla 14.4). Esto ocurre cuando:
- *La sustitución está permitida por las Reglas.* Véase Guía__ para la relación de Reglas que permiten la sustitución
 - *La sustitución no está permitida por las Reglas.* La bola incorrectamente sustituida se convierte en la *bola en juego* y no es *bola equivocada*.
- (2) *Ejecutar un golpe a Una Bola Incorrectamente Sustituida.* Un jugador no debe ejecutar un golpe a una bola incorrectamente sustituida. (Para bola jugada desde *lugar equivocado*, véase la Regla 14.7).

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6.3b (2): Penalización General

Además, en el juego por golpes:

- El jugador deberá terminar el hoyo con la bola incorrectamente *sustituida*
- El jugador solo incurre dos *golpes de penalización* en total si también incurre en una *penalización* relacionada por jugar la bola incorrectamente sustituida desde un *lugar equivocado* (solo se aplica una *penalización*, no dos)

c. Bola Equivocada

- (1) *Ejecutar un Golpe a una Bola Equivocada.* Un jugador no debe ejecutar un golpe a una *bola equivocada*.

Excepción – Bola Moviéndose en el Agua. No hay penalización si un jugador ejecuta un golpe a una *bola equivocada* que se está moviendo en agua dentro de un *área penalizables o agua temporal*:

- El golpe no cuenta, y
- El jugador debe corregir el error de acuerdo con las Reglas jugando su bola correcta desde su sitio original o jugando una bola desde un lugar permitido por otra Regla.

PENALIZACIÓN POR JUGAR BOLA EQUIVOCADA INFRINGIENDO LA REGLA 6.3c (1) – Penalización General

En el juego por hoyos,

- Si el jugador y el *contrario* juegan cada uno la bola del otro durante un hoyo el primero que haya jugado la bola equivocada pierde el hoyo.
- Si no se sabe qué bola se jugó primero, no hay penalización y el hoyo se juega con las bolas cambiadas.

En el juego por golpes,

- Los golpes jugados por el jugador con la *bola equivocada* no cuentan.
- El jugador deberá corregir el error de acuerdo con las Reglas.
- Si el jugador juega desde el siguiente *lugar de salida* sin haber corregido el error, o en el último hoy de la *vuelta*, abandona el *green* sin anunciar su intención de corregir el error, el jugador **está descalificado**.

(2) Como Proceder Cuando la Bola del Jugador es Jugada por Otro como Bola Equivocada. El jugador debe *reponer* la bola original o una *bola sustituta* en su punto original (si no se conoce se estima) antes de que fuera jugada como *bola equivocada*.

d. Cuando Un Jugador Puede Jugar Más de Una Bola a la Vez

A un jugador solo se le permite jugar más de una bola a la vez cuando:

- Juega una bola provisional (que se convertirá en *bola en juego* o será abandonada) véase la Regla 18.3c, d) o
- Juega dos bolas en el juego por golpes para corregir una posible infracción grave al haber jugado de *lugar equivocado* (véase la Regla 14.7c) o cuando no está seguro sobre el procedimiento correcto para jugar un hoyo (Regla 20.1c(3)).

6.4 Orden de Juego en el Hoyo

Propósito de la Regla 6.4: La Regla 6.4 cubre el orden de juego durante todo el hoyo. El orden de juego desde el lugar de salida depende de quien tiene el honor y después juega el que más lejos está del agujero.

- *Al ser fundamental el orden de juego en el juego por hoyos, si un jugador juega fuera de turno, su contrario puede cancelar el golpe y obligar al jugador a jugar de nuevo.*
- *Pero en el juego por golpes, no hay penalización por jugar fuera de turno y se recomienda a los jugadores a jugar el "golf preparado" es decir jugar fuera de turno de forma segura y responsable para ahorrar tiempo.*

a. Juego por Hoyos

(1) Orden de Juego. El jugador y el *contrario* deberán jugar como sigue:

- Comenzando el primer hoyo. En el primer hoyo, el honor (quien juega primero desde el lugar de salida) se decide por el horario de salidas, o si no hay horario de salidas por sorteo o por acuerdo.
- Comenzando Otros Hoyos. El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *lugar de salida*. Si el hoyo se ha empatado, el jugador que tenía el *honor* lo mantiene.

- Después de que Ambos Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo: La bola que más lejos esté del agujero se juega primero. Si las bolas están equidistantes o no se conocen sus relativas distancias, se decide por sorteo o por acuerdo.
- (2) El Contrario Puede Cancelar el Golpe del Jugador por Jugar Fuera de Turno: Si un jugador juega cuando era el turno del *contrario*, **no hay penalización**, pero:
- El *contrario* puede cancelar el *golpe*. Esto ha de hacerse en seguida, antes de que ninguno de los dos juegue otro golpe.
 - Si el *contrario* cancela el golpe, el jugador deberá, cuando es su turno, jugar la bola original o una bola sustituta desde el punto en el que dio el golpe anterior (véase la Reglas 14.6 para cómo proceder)
 - Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta y el jugador debe jugar la bola como reposa.

Excepción – Jugar fuera de Turno para Ahorrar Tiempo. Para ahorrar tiempo, un jugador puede invitar a su *contrario* a jugar fuera de turno. Si el *contrario* lo hace el jugador pierde el derecho de cancelar el *golpe* así jugado.

Regla 23.5: Orden de juego en Cuatro Bolas y Mejor Bola

b. Juego por Golpes

(1) Orden de Juego Normal

- Al Comenzar el Primer Hoyo. En el primer hoyo, el honor se decide por el horario de salidas, o si no hay horario de salidas por sorteo o por acuerdo.
- Al Comenzar Los Demás Hoyos.
 - El jugador del grupo con el resultado bruto más bajo en un hoyo tiene el honor en el siguiente *lugar de salida*, el jugador con el segundo resultado bruto más bajo jugará a continuación y así sucesivamente.
 - Si dos o más jugadores tiene el mismo resultado en un hoyo deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el lugar de salida anterior.
 - El honor está basado en el resultado bruto, incluso en competiciones con resultado neto.
- Después de que Todos los Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo:
 - La bola que más lejos esté del agujero se juega primero.
 - Si las bolas están equidistantes o no se conocen sus distancias respectivas al agujero, entonces se decide por sorteo o por acuerdo.

No hay penalización si en el juego por golpes un jugador juega fuera de turno, excepto si dos o tres jugadores se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno para darse ventaja, cada uno incurre en **dos golpes de penalización**.

Reglas 21.1d, 21.3d: Orden de juego en otras modalidades del juego por golpes

- (2) Jugar Fuera de Turno por Conveniencia o para Ahorrar Tiempo: Se permite y se recomienda que los jugadores jueguen fuera de turno de manera segura y responsable cuando:

- Dos o más jugadores acuerdan hacerlo por conveniencia o para ahorrar tiempo,
- La bola de un jugador se queda muy cerca del agujero y quiere terminar, o
- Un jugador está preparado y capaz de jugar antes de que lo haga el jugador al que le toca, siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera con cualquier otro jugador.

Guía__: Directrices sobre jugar fuera de turno para ahorrar tiempo.

c. Cuando un Jugador Juega Bola Provisional u Otra bola desde el Lugar de Salida

El orden de juego es que todos los demás jugadores jueguen su primer golpe en el hoyo antes de que el jugador juegue *bola provisional* u otra bola desde el *lugar de salida*.

Si más de un jugador va a jugar *bola provisional* u otra bola desde el *lugar de salida*, el orden de juego es igual que antes.

Para una *bola provisional* u otra bola jugada fuera de turno, véase la Regla 6.4a(2) y 6.4b.

d. Al Aliviarse o al Jugar Bola Provisional en Cualquier Lugar que no sea el Lugar de Salida

El orden de juego en estas dos situaciones es:

(1) Bola Jugada de Otra Forma que Como Reposo

- Cuando un Jugador Descubre que las Reglas le Obligen a Aliviarse Jugando desde el Punto del Golpe Anterior. El orden de juego se basa en donde se jugó el golpe anterior.
- Cuando el Jugador Puede Elegir Jugar la Bola como Reposo o Aliviarse. El orden de juego se basa en el punto en el que reposa la bola original. Esto se aplica incluso cuando el jugador ya ha decidido jugar una bola con penalización de *golpe y distancia* o desde un lugar distinto al que reposa la bola original.

(2) Bola Provisional. El orden de juego es que un jugador juegue una *bola provisional* inmediatamente después del golpe anterior, **excepto**:

- Al comenzar un hoyo desde el *lugar de salida* (Regla 6.4c), o
- Cuando el jugador inicialmente va hacia delante para buscar la bola original. Una vez que decide jugar una *bola provisional* y está en posición para hacerlo, el orden de juego se basa en el lugar desde donde se va a jugar la bola.

6.5 Terminar un Hoyo

- Juego por Hoyos. Un hoyo se ha terminado cuando:
 - El jugador ha embocado, o
 - El siguiente golpe del jugador ha sido concedido, o
 - El resultado del hoyo está decidido (cuando el resultado del contrario para el hoyo es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el contrario incurren en la penalización de pérdida del hoyo).
- Juego por Golpes. Un jugador termina un hoyo cuando emboca su bola bajo la Regla 3.3d

Las Reglas 21.1b (2), 21.2b (2), 21.3b (2) y 23.2: Cuando se termina el hoyo en otras modalidades de *juego por golpes* o en *Cuatro Bolas* o *Mejor Bola*.

Borrador

III. Jugar la Bola (Reglas 7-11)

Regla 7 – Buscar e Identificar la Bola

Propósito de la Regla 7. La Regla 7 permite al jugador emprender unas acciones razonables para buscar e identificar su bola en juego después de cada golpe.

- *Pero el jugador debe tener cuidado porque se aplicará una penalización si unas acciones excesivas resultan en una mejora.*
- *El jugador no tiene penalización si la bola se mueve accidentalmente durante la búsqueda, pero debe reponerla en el punto original antes del siguiente golpe.*

7.1 Como Buscar la Bola Limpiamente

a. El Jugador Puede Emprender Acciones Razonables para Encontrar la Bola

El jugador es el responsable de encontrar su *bola en juego* después de cada *golpe*

El jugador puede buscar su bola limpiamente con unas acciones razonables para encontrar e identificarla, como:

- Moviendo arena y agua,
- Moviendo o doblando hierba, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento,
- Rompiendo tales objetos (pero no si el jugador los rompe de forma deliberada).

Si estas acciones *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe*.

- **No hay penalización** bajo la Regla 8.1 si la mejora es el resultado de efectuar la búsqueda de su bola limpiamente.
- Pero si la mejora es el resultado de las acciones que van más allá de lo razonablemente necesario para efectuar la búsqueda de la bola limpiamente, **el jugador incurre en la penalización general** por infringir la Regla 8.1

b. Como Proceder si Se Mueve Arena que Afecta el Reposo de la Bola del Jugador AL Intentar Encontrar o Identificarla.

- El jugador deberá recrear el *reposo* original en la arena, pero puede dejar visible una pequeña parte de la bola si la bola estaba cubierta de arena.
- Si el jugador juega la bola sin recrear el *reposo* original, **el jugador incurre en la penalización general**.

7.2 Como Identificar la Bola

La bola en reposo de un jugador puede ser identificada de una de las siguientes maneras:

- Por el jugador o cualquier otra persona que ve como una bola queda en reposo en circunstancias en la que se sabe que es la bola del jugador.

- Viendo la marca distintiva del jugador en la bola (Regla 6.3a)
- Encontrando una bola con la marca, modelo, número y condición del jugador en un área que se espera esté – pero esto no se aplica si hay una bola idéntica en la misma zona y no hay forma de saber cuál es la bola del jugador.

7.3 Levantar la Bola para Identificarla

Si una bola puede ser la del jugador, pero no se puede identificar como reposa:

- El jugador podrá levantar la bola para identificarla, pero debe marcarla antes de su posición y no debe limpiarla más de lo necesario para identificarla.
- Si la bola levantada es la del jugador, debe *reponerse* en el punto *marcado*.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7.3:

- Si la bola levantada es la bola del jugador, el jugador incurre en un *golpe de penalización* si ha infringido esta Regla en una o más de las siguientes formas: (1) no *marcó* la bola antes de levantarla, (2) limpió la bola levantada más de lo necesario, o (3) levantó la bola cuando no era necesario para identificarla.
- En el *juego por golpes*, el jugador incurre en dos *golpes de penalización* en total (y la *penalización* de un golpe no aplica) si incurre en la *penalización general* por (1) jugar la bola desde *lugar equivocado* después de no *reponer* la bola en el punto *marcado* (Regla 14-7), o (2) jugar una *bola sustituta* cuando no está permitido (Regla 6-3).

7.4 Bola Movida Durante la Búsqueda o la Identificación

No hay *penalización* si la bola del jugador es *movida* accidentalmente:

- Por el jugador, el contrario o cualquier otra persona mientras la buscan, o
- Por el jugador al identificarla.

En cualquiera de las situaciones, la bola ha de *reponerse* en su punto original (si no se conoce se estima). Al hacerlo:

- Si la bola reposaba debajo de o contra cualquier objeto natural fijo o en crecimiento, la bola ha de *reponerse* en su punto original debajo de o contra dichos objetos.
- Si la bola estaba cubierta de arena, debe recrearse el *reposo* original y la bola debe *reponerse* en ese reposo (véase la Regla 14.2d (1)). El jugador puede dejar visible una pequeña parte de la bola si estaba cubierta de arena.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7.4: *Penalización General*

Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra

Propósito de la Regla 8. La Regla 8 establece un **principio fundamental del golf**: “**juega el campo como lo encuentras**”. Cuando la bola del jugador queda en reposo, normalmente tiene que aceptar las **condiciones que afectan al siguiente golpe y no mejorarlas**. El jugador tampoco debe alterar **deliberadamente otras condiciones físicas** en el campo para afectar su juego o el juego de otro.

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan a Su Golpe

Para apoyar el principio de “juega el campo como lo encuentras” esta Regla limita lo que puede hacer para *mejorar* cualquiera de estas “condiciones que afectan al golpe” protegidas.

- el *reposo* de la bola del jugador,
- el área en la que pretende *colocarse*,
- el área en la que pretende hacer el swing,
- la *línea de juego*, y
- el *área de alivio* donde el jugador *dropará* o *colocará* una bola.

a. Acciones que no se Permiten

Excepto en las formas limitadas permitidas en las Reglas 8.1b y c, un jugador no debe realizar ninguna de las siguientes acciones si *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe*:

- (1) Mover, doblar o romper cualquier:
 - Objeto natural fijo o en crecimiento, o
 - Objeto artificial fijo (incluyendo *obstrucciones inamovibles* y *partes integrantes del campo*)
- (2) Alterar la superficie del terreno (creando o eliminando agujeros, depresiones o superficies no lisas).
- (3) Quitar o aplastar:
 - arena o tierra suelta, o
 - chuletas que han sido repuestas u otros trozos de césped colocados
- (4) Construirse una colocación, alterando el terreno o colocando algo sobre ello.
- (5) Quitar rocío, escarcha o agua.

b. Acciones que se Permiten.

Al preparar o ejecutar un *golpe*, el jugador puede realizar cualquiera de estas acciones y **no hay penalización** incluso si mejora las *condiciones que afectan al golpe*:

- (1) Buscar limpiamente su bola con acciones razonables para encontrar e identificarla (véase la Regla 7.1a).
- (2) Apoyar el palo ligeramente en el suelo delante o inmediatamente detrás de la bola.
Pero:

- esto no incluye presionar el palo contra el suelo
 - cuando una bola está en un *bunker*, tocar la arena delante o detrás de la bola con el palo está prohibido por la Regla 12.2b.
- (3) Posicionar los pies firmemente al *colocarse*, incluyendo mover arena con los pies de forma razonable.
- (4) *Colocarse* limpiamente haciendo lo que es necesario para llegar a la bola y *colocarse*, pero el jugador:
- No tiene derecho a una *colocación* o swing normal, y
 - Deberá utilizar la acción menos intrusiva para abordar la situación.
- (5) Ejecutar un *golpe*, incluyendo la subida del palo para un *golpe* que se completa. (cuando la bola está en un *bunker*, está prohibido tocar la arena en la subida del palo bajo la Regla 12.2b).
- (6) Alterar la superficie del terreno en el *lugar de salida* o quitar rocío, escarcha o agua del *lugar de salida* (Regla 6.2b).
- (7) Quitar arena y tierra suelta en el *green* y reparar daños al *green* (Regla 13.1b).
- (8) Mover un objeto natural para ver si está suelto. **Pero** si se comprueba que está fijo, debe permanecer fijo y ser devuelto a su posición original.

c. Restaurar Condiciones Alteradas Después de que la Bola Quede en Reposo

Si las *condiciones que afectan el golpe* son alteradas después de que la bola del jugador quede en reposo:

- (1) Cuando no Se Permite la Restauración de Condiciones. Si las condiciones fueron alteradas por el jugador (o una persona actuando en su nombre) o por fuerzas naturales como viento o agua, el jugador debe aceptar las condiciones alteradas y no debe restaurarlas si esto las mejoraría.
- (2) Cuando no Se Permite la Restauración de Condiciones. Si las condiciones fueron alteradas por un *animal* o por una persona que no fuese el jugador (o una persona actuando en su nombre), el jugador puede, **sin penalización**:
- Restaurar las condiciones originales tanto como puede y *reponer* la bola en su punto original (si no se sabe se estima) si se ha *movido* al hacerlo.
 - *Marcar*, levantar, limpiar y *reponer* la bola en el punto *marcado* si es razonablemente necesario para restaurar las condiciones originales o si se pegó material a la bola al alterarse las condiciones.
 - Si las condiciones alteradas no se pueden restaurar con facilidad, levantar y reponer la bola colocándola en el punto más cercano (no más cerca del agujero) que (1) tenga las *condiciones que afectan al golpe* más similares, (2) esté dentro

de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto original (si no se sabe se estima) y (3) esté en la misma *área del campo* que ese punto.

El *reposo* de una bola que se altera al *levantar* o *mover* la bola está cubierto en la Regla 14.2d no por la Regla 8.1c.

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar Otras Condiciones Físicas para Afectar su Juego

Esta Regla cubre las condiciones físicas en áreas que no sean condiciones que afectan al *golpe* cubiertas en la Regla 8.1a.

Antes de jugar una bola, un jugador no debe emprender de forma deliberada las acciones relacionadas en la Regla 8.1a (excepto lo permitido en la Reglas 8.1b o c) para alterar cualquier condición física que afecte:

- Donde puede ir o quedar en reposo la bola del jugador después del *golpe* u otro *golpe* posterior, o
- Donde puede ir o quedar en reposo si se mueve antes del *golpe* (por ejemplo, cuando la bola está en una cuesta pronunciada y el jugador cree que puede rodar hacia un arbusto).

8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar o Dañar Condiciones Físicas para Afectar el Juego de Otro Jugador

Un jugador no debe emprender de forma deliberada ninguna de las siguientes acciones relacionadas en la Regla 8.1a (excepto como se permite en la Regla 8.1b o c) para alterar:

- Las condiciones que afectan al golpe de otro jugador, o
- Las condiciones físicas en cualquier otra área para afectar:
- Donde puede ir o quedar en reposo la bola de otro jugador si se mueve antes del golpe, o
- Donde puede ir o quedar en reposo la bola de otro jugador después del golpe u otro golpe posterior

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 8: *Penalización general*

Regla 9 – La Bola se Juega como Reposada; Bola en Reposo Levantada o Movida

Propósito de la Regla 9: La Regla 9 establece un **principio fundamental del juego:** “**juega la bola como reposada**”

- Si la bola del jugador queda en reposo y luego es movida por **fuerzas naturales** como el viento o el agua, normalmente el jugador deberá jugar desde el nuevo lugar.
- Su una bola en reposo es **levantada o movida** por cualquier persona o por una influencia externa antes del golpe, la bola ha de reponerse en el punto original.
- **Los jugadores deberían tener cuidado cuando están cerca de cualquier bola en reposo**, y un jugador que causa el movimiento de su bola o la bola del contrario normalmente incurrirá en penalización (excepto en green).

9.1 La Bola se Juega como Reposada

a. Jugar la Bola desde el Lugar en que Reposada

La bola en juego del jugador se jugará como reposada, **excepto** cuando las Reglas permiten u obligan al jugador a:

- Jugar una bola desde otro lugar del *campo*, o
- Levantar una bola y *reponerla* en el punto en el que estaba en reposo.

Guía___: Relación de estas Reglas.

b. Como Proceder Cuando la Bola se Mueve en la Subida del Palo o al Ejecutar el Golpe

En el caso improbable de que la bola en reposo del jugador se *mueva* una vez iniciado el *golpe* o una vez subido el palo para ejecutar un *golpe* y que el jugador termine el golpe:

- La bola no se repona, independientemente de lo que la hizo moverse.
- El jugador debe jugar la bola desde donde quede en reposo después del *golpe*.
- Si el jugador fue el que hizo *moverse* la bola, véase la Regla 9.4b para saber si hay penalización.

9.2 Decidir Si la Bola se Ha Movido y Por Qué

a. Decidir si la Bola se Ha Movido

(1) Significado de Movida. Bajo las Reglas una bola se ha *movida*:

- Solo si abandona su lugar de reposo y queda en reposo en cualquier otro lugar, y esto se pudo ver a simple vista (aunque nadie lo haya visto moverse).
- Esto incluye una bola que se mueve verticalmente hacia abajo.
- Si la bola se mueve hacia delante y hacia atrás (a veces se dice “oscila”) y se queda o vuelve al mismo lugar de reposo, no se ha *movida*.

(2) Norma Para Decidir Si Se Ha Movido la Bola

- Solo se considera que la bola de un jugador se ha *movida* si se sabe o es prácticamente seguro.

- Si la bola puede haberse *movido*, pero no se sabe o no es prácticamente seguro, no se ha *movido* y la bola se juega como reposa.

b. Decidir Sobre Lo Que Causó el Movimiento de la Bola

Cuando la bola en reposo de un jugador se ha *movido*:

- Es necesario decidir la causa del movimiento.
 - Esto indicará al jugador si ha de *reponer* la bola o jugarla como reposa y si hay penalización.

(1) *Cuatro Posibles Causas.* Las Reglas reconocen cuatro posibles causas para una bola en reposo *movida* antes de un *golpe*:

- *Fuerzas naturales*, como el viento o el agua (Regla 9.3)
- El jugador, incluyendo el *caddie* del jugador (Regla 9.4)
- El *contrario* en el *juego por hoyos*, incluyendo el *caddie* del *contrario* (Regla 9.5), o
- Una *influencia externa*, incluyendo cualquier otro jugador en el *juego por golpes* (Regla 9.6).

(2) *Norma para Decidir La Causa del Movimiento de la Bola*

- Se considerará que la bola de un jugador ha sido *movida* por el jugador, el *contrario* o una *influencia externa* si se sabe o es prácticamente seguro.
- Si no se sabe o no es prácticamente seguro que al menos uno de estos tres era la causa. Se supondrá que la bola fue *movida* por *fuerzas naturales*.

Al aplicar esta norma, debe tenerse en cuenta toda la información razonablemente disponible. Esto significa toda la información que el jugador sabe o debería saber o que puede obtener con un esfuerzo razonable y sin demora indebida.

Guía___: Directrices sobre la aplicación de la norma “se sabe o es prácticamente seguro”.

9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales

Fuerzas naturales se refiere al viento o al agua cuando algo ocurre sin motivo aparente, como los efectos de la gravedad.

Si las *fuerzas naturales* hacen que la bola en reposo del jugador se *mueva*:

- **No hay penalización**, y
- La bola ha de jugarse desde su nuevo lugar de reposo y no se *repone* en el lugar de reposo original.

Excepción – La Bola del Jugador en el Green Ha de Reponerse si Se Mueve Después de Haber Sido Levantado y Repuesto en el Punto de reposo Original (Regla 13.1c):

La bola ha de *reponerse* en su lugar de reposo original (si no se sabe se estima), independientemente de la causa de su *movimiento*.

9.4 Bola Levantada o Movidada por el Jugador

Esta Regla solo se aplica cuando se *sabe* o es *prácticamente seguro* que el jugador (incluyendo su *caddie*) levantó su bola en reposo o la hizo moverse.

a. Cuando una Bola Levantada o Movidada Tiene que Reponerse

Si el jugador levanta o *mueve* su bola en reposo, la bola ha de *reponerse* en el lugar de reposo original (si no se sabe se estima), excepto:

- Cuando el jugador levanta la bola para aliviarse bajo una Regla o para reponer la bola en otro punto, o
- Cuando la bola se *mueve* después del inicio de la subida del palo para un *golpe* y que luego el *golpe* se completa (Regla 9.1b)

Guía___: Relación de Reglas bajo las que una bola levantada no ha de reponerse.

b. Penalización por Levantar, Mover o Tocar la Bola de Forma Deliberada

Si el jugador *levanta*, *mueve* o toca deliberadamente su bola en reposo, **el jugador incurre en un golpe de penalización.**

No obstante, hay cuatro **excepciones** en las que **no hay penalización** por hacerlo:

Excepción 1: (Jugador Puede Levantar o Mover Bola): Cuando el jugador levanta o mueve una bola bajo una Regla que:

- Permite levantar la bola y *reponerla* en su punto original,
- Requiere que una bola movida se *reponga* en su punto original, o
- Permite u obliga al jugador a jugar desde un lugar o punto distinto al que reposa.

Excepción 2 (Movimiento Accidental Durante Búsqueda). Cuando el jugador *mueve* la bola accidentalmente al buscarla o intentar identificarla. (Regla 7.1)

Excepción 3 (Movimiento Accidental en el Green). Cuando el jugador *mueve* la bola accidentalmente en el green. (Regla 13.1c)

Excepción 4 (Movimiento Accidental al Aplicar una Regla). Cuando el jugador *mueve* la bola accidentalmente al:

- *Marcar*, levantar o *reponer* la bola, cuando está permitido (Reglas 14.1 y 14.3a)
- Quitar una *obstrucción inamovible* (Regla 15.2), o
- Medir de acuerdo con una Regla (como para decidir el orden de juego de acuerdo con la Regla 6.4).

Guía___: Directrices que una bola que se mueve al emprender una acción significa que el todo el tiempo desde que comienza la acción hasta su terminación.

9.5 Bola Levantada o Movidada por el Contrario

Esta Regla solo se aplica cuando se sabe o es *prácticamente seguro* que el *contrario* (incluyendo el *caddie* del *contrario*) levantó su bola en reposo o la hizo *moverse*.

a. Cuando una Bola Levantada o Movida Tiene que Reponerse

Si el *contrario* levanta o *mueve* la bola del jugador en reposo, la bola ha de *reponerse* en el lugar de reposo original (si no se sabe se estima), **excepto**:

- Cuando el contrario está concediendo un golpe, un hoyo o un partido (Regla 3.2a(5)), o
- Cuando el *contrario* levanta o mueve la bola del jugador a petición suya porque pretende aliviarse bajo una Regla o *reponerla* en otro punto.

Guía___: Relación de Reglas bajo las cuales la bola levantada no ha de *reponerse*.

b. Penalización por Levantar, Mover o Tocar la Bola de Forma Deliberada

Si el *contrario* levanta, *mueve* o toca deliberadamente la bola del jugador en reposo, **el contrario incurre en un golpe de penalización**.

No obstante, hay varias **excepciones** en las que **el contrario no incurre en penalización** por hacerlo:

Excepción 1 (El Contrario Puede Levantar la Bola del Jugador): Al conceder un *golpe*, un hoyo o un partido al jugador o si el jugador se lo pide.

Excepción 2: (Mismas Excepciones que para el Jugador). Cuando el contrario emprende cualquiera de las acciones cubiertas por las **Excepciones 2, 3, o 4** de la Regla 9.4b.

Un *contrario* que juega la bola del jugador como *bola equivocada* está cubierto por la Regla 6.3c (1), y no esta Reglas.

9.6 Bola Movida por Influencia Externa

Esta Regla solo se aplica si se sabe o es prácticamente seguro que una *influencia externa* (levantó o movió la bola en reposo del jugador)

a. No hay penalización y la Bola se Repone

Si se sabe o es prácticamente seguro que una *influencia externa* (incluyendo otro jugador en el juego por golpes): hizo que la bola en reposo del jugador se moviera

- No hay penalización, y
- La bola ha de reponerse en su lugar de reposo original (si no se sabe se estima)

b. Cuando la Bola del Jugador No Se Encuentra pero Se Sabe o es Prácticamente Seguro que la Movié una Influencia Externa

- El jugador debe reponer una bola sustituta en el lugar de reposo estimado (si no se sabe se estima).
- Pero si no se sabe o no es prácticamente seguro, el jugador deberá jugar una bola sustituta bajo penalización de golpe y distancia (Regla 18.1).

9.7 Marcador de Bola Movida o Levantada

Esta Regla cubre lo que hay que hacer si un *marcador de bola* es movido o levantado antes de *reponer* la bola.

a. Cuando el Marcador de Bola Ha de Reponerse

Si el marcador de bola del jugador es levantado o movido de cualquier forma (incluyendo por *fuerzas naturales*) antes de *reponer* la bola:

- El *marcador de bola* ha de ser *repuesto* para *marcar* la posición original de la bola (si no se sabe se estima), o
- La bola se *repone* en esa posición.

b. Penalización por Levantar o Mover el Marcador de Bola

Si el jugador o el *contrario* levanta el *marcador de bola* del jugador o hace que se *mueva*, el *jugador o contrario* incurre en **un golpe de penalización**.

Excepción – Las Excepciones a la Regla 9.4b y 9.5b se Aplican a Levantar o Mover un Marcador de Bola. En todas las situaciones en las que el jugador o el *contrario* no incurre en penalización por *levantar o mover* accidentalmente la bola del jugador, **no hay penalización** tampoco por *levantar o mover* accidentalmente el *marcador de bola* del jugador.

PENALIZACIÓN POR INFRINGIR LA REGLA 9:

- Si el jugador juega la bola desde un *lugar equivocado* después de (1) *no reponer* una bola o *marcador de bola* levantado o *movido* infringiendo esta Regla o (2) *reponer* una bola *movida* que debería haberse jugado desde donde estaba en reposo, el jugador incurre en la **penalización general** por infracción de la Regla 14.7.
- En el juego por golpes, el jugador solo incurre en **dos golpes de penalización** en total, si además:
 - Sustituye incorrectamente la bola (Regla 6.3) que se jugó desde *lugar equivocado* (solo se aplica una *penalización general*, no dos), o
 - Levantó o movió la bola o *marcador de bola* infringiendo la Regla 9.4b o Regla 9.7b (la penalización de un golpe no se aplica).

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

Propósito de la Regla 10: La Regla 10 cubre como preparar y ejecutar un golpe, incluyendo **asistencia y consejo** que el jugador puede recibir de otros. Un golpe se ejecuta golpeando limpiamente a una bola con un palo. El reto básico es dirigir y controlar el movimiento del palo entero haciendo un swing limpio.

10.1 Ejecutar un Golpe

La Regla 10.1 cubre varios actos que están prohibidas al ejecutar un *golpe*.

En cualquiera de los casos, si un jugador ejecuta un *golpe* infringiendo la Regla, el *golpe* cuenta y también hay penalización.

a. Golpear Limpiamente la Bola

Al ejecutar un golpe, el jugador debe golpear la bola limpiamente con la cabeza del palo y la bola no debe ser empujada, arrastrado o acucharada.

Guía___: Ejemplos de empujar, arrastrar, o acucharar

b. Golpear a la Bola Más de Una Vez

Si el palo del jugador golpea a la bola más de una vez durante un golpe, **el jugador incurre en un *golpe de penalización***.

c. Anclar el Palo

Al ejecutar un golpe, el jugador no debe anclar el palo:

- Directamente, cuando el jugador intencionalmente mantiene el palo, o una de las manos que lo empuñan, en contacto con cualquier parte de su cuerpo, (**excepto** que el jugador puede mantener el palo, o una de las manos que lo empuñan, contra la otra mano o un antebrazo), o
- Indirectamente, mediante el uso de un “punto de apoyo” cuando el jugador mantiene intencionalmente un antebrazo en contacto con cualquier parte de su cuerpo para hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer balancear el palo.

Antebrazo indica la parte del brazo por debajo del codo e incluye la muñeca.

d. Ejecutar un Golpe Estando a Horcajadas o Sobre La Línea de Putt

El jugador no ejecutará un *golpe* con una *colocación* en la que tiene un pie deliberadamente a cada lado de o deliberadamente tocando la línea de putt, sobre la línea de juego o una extensión de dicha línea detrás de la bola.

Solo para esta Regla, la *línea de juego* no incluye una distancia razonable a ambos lados.

Excepción – No Hay Penalización Si La Colocación Se Toma Accidentalmente o Para Evitar La Línea de Juego de Otro Jugador.

e. Jugar Bola en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* a una bola en movimiento, **excepto** en las tres circunstancias siguientes:

- **La Bola Comienza a Moverse justo Después de Que el Jugador Inicie la Subida del Palo para el Golpe:** No **hay penalización bajo esta Regla**. (Si el jugador causó el movimiento de la bola, véase la Regla 9.4b sobre si tiene penalización).
- **Bola Cayendo del Soporte:** Ejecutar un golpe a una bola cayendo de un soporte está cubierto por la Regla 6.2b (6) y no por esta Regla.
- **Bola Moviéndose en el Agua:** Ejecutar un golpe a una bola que se está moviendo en el agua está cubierto por la Regla 10.1f, y no por esta Regla

f. Bola Moviéndose en el Agua

Cuando una bola está moviéndose en agua en un *área penalizable* o en *agua temporal*,

- El jugador puede golpear a la bola en movimiento **sin penalización, pero:**
- El jugador no debe demorar el golpe de forma deliberada para permitir que el viento o la corriente muevan la bola a otro sitio mejor.

Una bola moviéndose en el agua en un *área penalizable* o *agua temporal* puede ser levantada si el jugador se alivia bajo la Regla 17 o Regla 16.1.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 10.1: Penalización General

10.2 Consejo y Otras Ayudas

Propósito de la Regla 10.2: *El jugador al ejecutar el golpe debe actuar solo.. El golf es un juego de habilidad y reto personal. Uno de los retos fundamentales es decidir la estrategia y las tácticas para el juego. Hay limitaciones sobre el **consejo** y **ayuda** que un jugador puede recibir durante una vuelta. El jugador solo puede pedir consejo a su **caddie** o a su compañero y no debe dar consejo a otros jugadores.*

a. Consejo

Durante una *vuelta*, un jugador no debe:

- Dar consejo a ningún jugador de la competición en el *campo*, o
- Pedir consejo a nadie, excepto a su *caddie*.

Esto no se aplica antes de una *vuelta*, durante una suspensión del juego o entre *vueltas* en una competición.

Reglas 22, 23, 24: en las modalidades en las que hay *compañeros*, un jugador puede dar *consejo* a su *compañero* o a su *caddie* y puede pedir *consejo* a su *compañero* o su *caddie*.

Guía___: Directrices sobre comentarios o acciones deliberadas que son o no son consejo.

b. Otra Ayuda

(1) Indicar la Línea que Desea Jugar Cuando la Bola se Va a Jugar Desde Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green

- Cualquier persona puede indicar la línea deseada al jugador para el *golpe*, como un edificio o un árbol a la distancia.
- El jugador puede colocar a cualquier persona en o cerca de la línea deseada para el *golpe* para indicarla, **pero** esa persona debe retirarse antes de que se ejecute el golpe.
- El jugador puede hacer que se coloque un objeto (una bolsa o una toalla) en el campo para indicar la línea deseada, **pero** el objeto debe ser retirado antes de que se ejecute el *golpe*.

(2) Indicar la Línea Deseada Cuando la Bola Se Va a Jugar Desde el Green. EL caddie del jugador:

- Puede indicar una línea deseada antes de un *golpe*, **pero**:
- No debe estar deliberadamente sobre o cerca de la línea deseada para ayudar al jugador mientras ejecuta el *golpe*.

Excepción – El Caddie Puede Atender la Bandera Mientras se Ejecuta el Golpe (Regla 13.2c)

Al indicar la línea deseada:

- El *caddie* puede tocar el *green* con las manos, los pies o con cualquier cosa que lleve encima, pero no debe mejorar las condiciones que afectan al golpe infringiendo la Regla 8.1.
- **Pero** el jugador o el *caddie* no debe colocar ningún objeto en ninguna parte del *green* o fuera del mismo para indicar la línea. Esto no se permite, aunque se quite el objeto antes de ejecutar el *golpe*.

(3) Ayuda con la Colocación, Alineamiento o Posicionamiento del Cuerpo. Desde que un jugador comienza a colocarse para un golpe y ejecuta el golpe:

- El *caddie* del jugador no se colocará deliberadamente sobre o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola, y
- El jugador no debe posicionar los pies o el cuerpo para la *colocación* con referencia a un objeto (por ejemplo, un palo) que ha sido colocado por o para el jugador en el campo para ayudarle con la *colocación*, alineamiento o posicionamiento del cuerpo o del palo para un golpe, excepto que el jugador puede tocar el *campo* con el palo si lo está sujetando.

Para esta Regla “colocarse” significa:

- Cuando el jugador tiene intención de mantener la posición para ejecutar el *golpe*.
- Si el jugador posiciona los pies o el cuerpo cerca de la bola, pero tiene intención de retirarse sin ejecutar el *golpe*, y luego se retira de la bola, esta Regla aún no se aplica.

Excepción – Cuando el Caddie Se Coloca Accidentalmente Sobre o Cerca de La Línea de Juego o una Extensión de La Línea de Juego Detrás de la Bola: El jugador no tiene penalización bajo (2) o (3).

(4) Ayuda Física y Protección de los Elementos. Un jugador no debe ejecutar un *golpe*:

- Con la ayuda física de otra persona, o
- Con una persona deliberadamente posicionada para protegerle de los rayos de sol, la lluvia, el viento u otros elementos.

Antes de ejecutar el golpe, se permite esta protección, **excepto** en lo prohibido por la Regla 10.2b (3).

Esta Regla no prohíbe al jugador auto-protegerse de los elementos al ejecutar un *golpe*, como sería el llevar ropa de protección o sujetar un paraguas sobre su cabeza.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 10.2: Penalización General

10.3 Caddie

Propósito de la Regla 10.3. El jugador puede tener un caddie para llevarle los palos, darle consejo y ayudar al jugador durante la vuelta. La Regla 10.3 relaciona varias acciones que el caddie puede o no puede realizar para ayudar al jugador.

a. El Caddie Puede Ayudar Durante la Vuelta

(1) Significado de Caddie. Un “caddie” es alguien que ayuda al jugador durante una *vuelta* de las siguientes maneras:

- Llevando o manejando palos: Una persona que lleva o maneja los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no le haya nombrado como caddie, **excepto** en un acto desinteresado para ayudar (recuperar un palo olvidado por el jugador o apartar su bola o carro si estorba).
- Consejo: El *caddie* del jugador es la única persona a la que puede pedir *consejo*.

Cuando el jugador tiene un *caddie*:

- **Otras personas pueden llevar otras cosas (traje de aguas, paraguas o comida o bebida)** para el jugador y ayudarle con actos desinteresados.
- Esta persona no es el *caddie* del jugador salvo que sea nombrado tal o lleve o maneje los palos del jugador.

(2) Dos o Más Jugadores Pueden Compartir un Caddie. Cuando hay un problema relacionado con las Reglas con respecto a una acción específica de un *caddie* compartido y hay que decidir para qué jugador se realizó la acción:

- Si la acción específica del *caddie* fue a petición de uno de los jugadores que lo comparten, la acción fue para ese jugador.

- Si ninguno de los jugadores pidió la acción, se considera que la acción fue para el jugador, de los que comparten el *caddie*, cuya bola estaba involucrada.

(3) El Jugador Solo Puede Tener Un Caddie a la Vez

- El jugador no debe tener más de un *caddie* a la vez.
- El jugador puede cambiar su *caddie* durante la vuelta, pero no lo puede hacer de forma temporal para pedir consejo al *caddie* nuevo.

Procedimientos del Comité___: El *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo u obligando el uso de *caddies* o restringiendo quien puede hacer de *caddie*.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 10.3a (2)

- El jugador incurre en la **penalización general** por cada hoyo en el que tiene más de un *caddie*.
- Si la infracción se produce entre el juego de dos hoyos, el jugador incurre en la **penalización** en el siguiente hoyo.

b. Acciones Que Puede Hacer el Caddie

A continuación, hay algunos ejemplos de lo que puede y no puede hacer un *caddie*:

(1) Acciones Permitidas Siempre: Un *caddie* puede realizar siempre estas acciones cuando las Reglas permiten al jugador hacerlas:

- Llevar y manejar los palos del jugador y otro equipo (incluyendo conducir un coche de golf o llevar un carrito)).
- Buscar la bola del jugador – Regla 7.1
- Dar información, consejo y otra ayuda – Reglas 10.2a y 10.2b
- Alisar *bunkers* (Regla 12.2b (2)) u otras acciones para el cuidado del *campo*.
- Reparar daños en el *green* – Regla 13.1b.
- Atender o quitar *el asta de la bandera* – Regla 13.2c.
- Limpiar la bola del jugador – Regla 14.1a.
- *Marcar*, levantar y *reponer* la bola del jugador en el *green* – Regla 14.1b.
- Quitar *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* – Regla 15.1 y 15.2.

(2) Acciones que solo se Permiten con la Autorización del Jugador. Un *caddie* solo puede realizar las siguientes acciones cuando las Reglas lo permiten y solo con la autorización del jugador (que debe darse cada vez y no para toda la *vuelta*).

- Cuando la bola del jugador reposa en cualquier sitio que no sea el *green*, levantar la bola del jugador bajo una Regla que requiere que se reponga – Regla 14.1b.

- Levantar la bola del jugador cuando el jugador ha decidido aliviarse bajo una Regla – Regla 14.1a.
- Restaurar las condiciones que han sido alteradas después de quedar en reposo la bola del jugador - Regla 8-1c.

(3) Acciones no Permitidas. Un *caddie* no puede hacer lo siguiente:

- *Reponer* una bola, salvo que el *caddie* hubiera levantado o *movido* la bola – Regla 14.2b.
- *Dropar* una bola en un *área de alivio* – Regla 14.3b.
- *Decidir aliviarse bajo una Regla (como declarar una bola Injugable bajo la Regla 19 o aliviarse de una condición anormal del terreno o área penalizable bajo las Reglas 16.1 o 17): el caddie puede aconsejarle al jugador que lo haga, pero la decisión es del jugador.*
- *Conceder un golpe, hoyo o partido al contrario o ponerse de acuerdo con el contrario sobre el resultado del partido – Regla 3.2*
- *En el juego por golpes, hacer de marcador del jugador o certificar su tarjeta – Regla 3.3.*

c. El Jugador es Responsable de una Infracción de Su Caddie

El jugador es responsable de las acciones de su *caddie* durante una *vuelta*.

Si la acción del *caddie* infringiría una Regla si la hiciese el jugador, o si el *caddie* hace algo que solo el jugador está permitido hacer bajo una Regla, **el jugador incurre en la penalización de esa Regla.**

Regla 11 – Bola en Movimiento Después de un Golpe Golpea a una Persona, Animal u Objeto

Propósito de la Regla 11. La Regla 11 cubre lo que hay que hacer si la bola en movimiento del jugador después de un golpe golpea accidentalmente a una persona, animal, equipo o cualquier otra cosa en el campo. Normalmente el jugador debe aceptar esta circunstancia, sea favorable o no, y jugar la bola desde donde queda en reposo. No debería haber ninguna interferencia deliberada en una bola en movimiento. Cualquier bola desviada de forma deliberada se jugará desde el punto en el que se estima habría quedado en reposo.

11.1 Bola en Movimiento Después de un Golpe Accidentalmente Golpea a Alguien o a Algo

Si después de un *golpe* la bola en movimiento del jugador golpea a cualquier persona o influencia externa:

- **No hay penalización para ningún jugador.**
 - Esto ocurre incluso si la bola en movimiento golpea al jugador, al contrario, o a cualquier otro jugador o parte de su *equipo*.
 - Excepción en el *Juego por Golpes*: Si la bola en movimiento del jugador golpea a otra bola en reposo en el *green* y ambas bolas estaban en reposo en el *green* antes del *golpe*, el jugador incurre en **dos golpes de penalización**.
- **La Bola se Juega como Reposo.** El jugador debe aceptar la circunstancia y jugar la bola como reposo, **excepto** en las dos siguientes situaciones:

Excepción 1 – Cuando la Bola Jugada de Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green Queda en Reposo sobre Una Persona, Animal o Influencia externa en Movimiento: El jugador no debe jugar la bola como reposo, sino que debe aliviarse:

- **Cuando la Bola Reposo en Cualquier Sitio que no Sea el Green:** El jugador debe *dropar* la bola original o una *bola sustituta* dentro de la siguiente *área de alivio* y jugarla desde allí:
 - **Punto de Referencia.** Punto estimado justo debajo de donde quedó en reposo sobre la persona, animal o *influencia externa* en movimiento.
 - **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, pero con las siguientes limitaciones:
 - **Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:**
 - Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia, y
 - No más cerca del agujero que el punto de referencia.
- **Cuando la Bola está en Green.** El jugador debe *colocar* la bola original o una *bola sustituta* en el punto estimado justo debajo de donde quedó en reposo sobre la persona, animal o *influencia externa* en movimiento.

Excepción 2 – Cuando La Bola Jugada desde el Green Golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, Animal u Obstrucción Movable en el Green: El golpe se cancela y la bola ha de reponerse el punto original (si no se sabe se estima) y juega de nuevo, **con la excepción** de las dos siguientes situaciones:

- Bola en Movimiento Golpea a Otra Bola o Marcador de Bola en el Green. El golpe no se cancela y la bola se juega como repose.
- Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente al Asta de la Bandera o a la Persona que la Atiende: Esta circunstancia está cubierta por la Regla 13.2d (1), y no por esta Regla.

11.2 Bola en Movimiento después de un Golpe Deliberadamente Desviada o Detenida

a. Significado de Deliberadamente Desviada o Detenida

Esta Regla aplica cuando cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en movimiento de un jugador, es decir cuando:

- Cualquier persona toca deliberadamente la bola en movimiento de un jugador, o
- La bola golpea a cualquier *equipo* u objeto (que no sea una bola en reposo o *marcador de bola*) o a cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada en un lugar específico para que dicho *equipo*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Una bola en reposo o marcador de bola que puedan desviar o detener una bola en movimiento está cubierta por la Regla 15.3, y no por esta Regla.

b. Cuando se Aplica la Penalización al Jugador

- **Un jugador incurre en la penalización general** si desvía o detiene cualquier bola en movimiento después de un golpe de forma deliberada:
- Este caso se aplica para la bola en movimiento del propio jugador, la del *contrario*, o la de cualquier otro jugador en la competición.

c. Donde Jugar la Bola Deliberadamente Desviada o Detenida

Cuando la bola en movimiento de un jugador es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona, no debe jugarse como reposa. El jugador debe aliviarse como sigue:

(1) Golpe Jugado Desde Cualquier Sitio que no Sea el Green: El jugador debe aliviarse en el punto estimado en el que hubiese quedado la bola en reposo de no haber sido desviada o detenida:

- Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en Cualquier Parte del Campo Excepto el Green. El jugador debe *dropar* la bola original o una *bola sustituta* dentro de la siguiente *área de alivio* y jugarla desde allí:
 - Punto de Referencia. Punto estimado donde hubiese quedado en reposo.

- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
 - Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia, y
 - No más cerca del agujero que el punto de referencia.
 - Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en el Green. El jugador debe *colocar* una bola en el punto estimado donde hubiese quedado en reposo la bola.
 - Cuando la Bola Hubiese Quedado Fuera de Límites. El jugador debe jugar bajo la *penalización de golpe y distancia* (Regla 18.2).
- (2) Golpe Jugado en el Green. El golpe se cancela y la bola ha de reponerse el punto original si no se sabe se estima) y se juega de nuevo.

11.3 Mover Objetos de Forma Deliberada o Alterar Condiciones Para Influir sobre una Bola en Movimiento Después de un Golpe

Mientras la bola de cualquier jugador está en movimiento después de un golpe, un jugador no debe realizar ninguna de las siguientes acciones de forma deliberada para influir en donde puede quedar en reposo la bola:

- Alterar las condiciones mediante las acciones relacionadas en la Regla 8.1a, o
- Levanta o mover:
 - Una bola en reposo o marcador de bola, incluso si es del jugador (Regla 13.1a y Regla 15.3a)
 - Un impedimento suelto (Regla 15.1a Excepción 2), o
 - Una obstrucción movable, excepto que el jugador puede mover el equipo de cualquier jugador (que no se una bola en reposo o marcador de bola).

Atender o quitar el asta de la bandera con una bola en movimiento después de un *golpe* está cubierto por la Regla 13.2, y no por esta Regla.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 11.3: *Penalización General*

IV. Reglas Especiales para Bunkers y el Green (Reglas 12-13)

Regla 12 - Bunkers

Propósito de la Regla 12: La Regla 12 es una **Regla específica para bunkers**. Un bunker es un área especialmente preparada con la intención de poner a prueba la capacidad del jugador para jugar una bola desde la arena. Para garantizar que el jugador tenga un reto, existen ciertas limitaciones sobre tocar la arena antes del golpe y sobre donde se puede aliviar el jugador cuando la bola está en un bunker.

12.1 Cuando la Bola Reposo en Bunker

Una bola está en un *bunker* cuando cualquier parte de la misma está dentro del borde del *bunker* y:

- Toca arena dentro del *bunker*, o
- Reposo sobre un *impedimento suelto*, *obstrucción movable*, *condición anormal del terreno* o *parte integrante del campo* dentro del *bunker*.

Si la bola penetra en la arena en un *bunker* y queda en reposo en cualquier tipo de terreno debajo de la arena, la bola está en el *bunker*.

12.2 Jugar la Bola en Bunker

a. Tocar o Quitar Impedimentos Suelos y Obstrucciones Inamovibles

Antes de jugar una bola en un bunker, el jugador puede tocar o quitar *impedimentos sueltos* bajo la Regla 15.1 y *obstrucciones movibles* bajo la Regla 15.2.

Esto incluye cualquier contacto con o movimiento de la arena en el bunker al hacerlo siempre que sea razonable.

b. Restricciones Para Tocar la Arena en el Bunker

(1) Quando Hay Penalización por Tocar la Arena: Antes de ejecutar un golpe en un bunker, un jugador no debe:

- Tocar deliberadamente la arena con la mano, el palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena o para sacar información para el próximo *golpe*, o
 - Tocar arena en el *bunker* con un palo:
 - En el área justo delante o detrás de la bola, o
 - Al hacer un swing de práctica, o
 - En la subida del palo para ejecutar un *golpe*.

(2) Quando No Hay Penalización por Tocar la Arena. Con la excepción de lo establecido en (1), esta Regla no prohíbe al jugador tocar la arena de otras maneras, como:

- Ahondar los pies para *colocarse* para un swing de práctica o para el *golpe*
- Rastrillar o alisar el *bunker* para cuidar el *campo*,
- Colocar palos, *equipo* u otros objetos dentro del *bunker*,

- Medir, *marcar*, levantar, *reponer* u otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyarse, equilibrarse o impedir una caída, o
- Golpear a la arena por frustración o enfado.

El jugador incurre en penalización bajo la Regla 8.1a si sus acciones al tocar la arena *mejoran las condiciones que afectan al juego* infringiendo esa Regla.

(3) *No Hay Restricciones Una Vez que La Bola Esté Fuera del Bunker:* Una vez que la bola ha sido jugada y queda fuera del *bunker*:

- El jugador puede tocar o alisar la arena sin restricción siempre que la bola esté fuera del *bunker*.
- Es el caso, aunque más tarde la bola ruede al *bunker* o si el jugador va a *dropar* una bola dentro del bunker y jugarla.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 12.2: *Penalización General*

12.3 Reglas Especiales para Alivio en Bunker

Cuando una bola está en un *bunker*, pueden ser aplicables unas Reglas especiales de alivio en estas situaciones:

- Interferencia de una condición anormal del terreno – Regla 16.1d
- Interferencia de una situación de animal peligroso – Regla 16-2a, y
- Bola injugable – Regla 19.3

Regla 13 – El Green

Propósito de la Regla 13. La Regla 13 es una Regla específica para los greens. Al estar especialmente preparados para jugar la bola por el suelo, los greens tienen algunas Reglas diferentes que el resto del campo – como permitir limpiar la bola, reparar daños y quitar arena y tierra suelta. No hay penalización por mover una bola o marcador de bola de forma accidental en el green.

13.1 Reglas Específicas para Greens

a. Marcar, Levantar y Limpiar la Bola

Una bola que reposa en cualquier parte del *green* puede ser *marcada*, levantada y limpiada. La bola debe *reponerse* en el punto *marcado*.

Excepción – Restricción sobre Levantar una Bola o Marcador de Bola Cuando Hay Otra Bola en Movimiento después de un Golpe (Regla 11.3)

b. Mejoras Permitidas en el Green

El jugador puede hacer estas dos cosas en el *green*, esté donde esté la bola:

(1) **Reparar Daños.** Un jugador puede reparar daños en el *green* sin penalización (Regla 8.1b(7)), **pero** solo:

- Con la mano o el pie, un “arregla piques”, un *soporte (tee)* u otro objeto del equipo, y
- Sin demorar el juego de forma irrazonable (Regla 5.6a)

“Daños en el *green*” incluye toda clase de daños con la excepción de agujeros de aireación, defectos naturales de la superficie o el desgaste natural del *agujero*. Algunos ejemplos comunes de daños son:

- Causados por jugadores – piques de bola, marcas de clavos y otros daños hechos por zapatos y rasguños o depresiones hechas con el *asta de la bandera* o con el *equipo*.
- Causados por el cuidador del campo o el *Comité* – agujeros antiguos, tapones, bordes de césped cortado y rasguños o depresiones hechos por maquinaria o vehículos.
- Causados por *animales* u otras *influencias externas*, sendas o huellas de *animal*.

Guía___: Directrices sobre lo que es una demora irrazonable al reparar daños en el *green* y como aplicar una Política de Ritmo de Juego para dichas reparaciones.

c. Reglas Específicas Cuando la Bola o el Marcador de Bola se Mueve en el Green

(1) **No Hay Penalización por Mover la Bola Accidentalmente:** En el juego por golpes, si un jugador, un *contrario* u otra persona accidentalmente *mueve* la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green*:

- La bola o marcador de bola debe *reponerse* en su posición original (si no se sabe si estima), **excepto** cuando aplica la Regla 9.1b porque la bola se *movió* solo después del inicio de la subida del palo para un *golpe* y el *golpe* se ejecutó:
- Si el jugador o el contrario levanta o mueve la bola o marcador del jugador en el *green* de forma deliberada, véase la Regla 9.4 y Regla 9.5 para ver si hay penalización.

(2) Cuando Hay que Reponer Una Bola Movida por Fuerzas Naturales. Si la causa del movimiento de la bola del jugador en el *green* son *fuerzas naturales*, el punto desde donde el jugador debe jugar el siguiente golpe depende de si la bola ya había sido levantada y repuesta en su posición original:

- Bola Ya Levantada y Repuesta – La bola debe *reponerse* en su posición original (si no se sabe se estima), aunque la causa del movimiento fueran *fuerzas naturales* y no el jugador, el *contrario* o una influencia exterior (Regla 9.3, Excepción).
- Bola No Levantada y Repuesta – La bola debe jugarse como repose (Regla 9.3)

En todas las demás situaciones se aplica la Regla 9 de la misma manera si la bola o el *marcador de bola* estaba dentro o fuera del *green*.

d. Probar el Green

Durante una vuelta, un jugador no debe emprender ninguna acción deliberada para probar un *green*:

- Raspando la superficie, o
- Haciendo rodar una bola, **excepto** que, entre el juego de dos hoyos un jugador puede hacer rodar una bola en el *green* del hoyo que acaba de terminar y en cualquier *green* de práctica.

Procedimientos de Comité__: El Comité puede adoptar una Regla Local prohibiendo que un jugador haga rodar una bola en el *green* del hoyo que acaba de terminar.

e. Alivio Obligatorio de un Green Equivocado

(1) Interferencia de un Green Equivocado. Existe interferencia bajo esta Regla cuando:

- Una bola reposa en o toca cualquier parte de un *green equivocado*, o
- Un *green equivocado* interfiere en el área de swing o en la *colocación* del jugador.

(2) Obligatorio Aliviarse. Cuando existe interferencia de un *green equivocado*, el jugador no debe jugar la bola como reposa.

El jugador debe *dropar* la bola original o una *bola sustituta* **sin penalización** y jugarla desde la siguiente *área de alivio*.

- Punto de Referencia: El punto más cercano de alivio total en el *área general*.

- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
 - Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar dentro del *área general*,
 - No más cerca del *agujero* que el punto de referencia,
 - Debe existir alivio total de toda interferencia del *green equivocado*.

(3) No Hay Alivio Cuando Claramente No es Razonable. No hay alivio bajo la Regla 13.1e cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de colocación o swing o dirección de juego que son claramente irrazonables en las circunstancias.

Procedimientos de Comité__: El Comité puede adoptar una Regla Local negando el alivio de un *green equivocado* que solo interfiere en la *colocación*.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 13.1 *Penalización General*

13.2 Asta de la Bandera

Propósito de la Regla 13.2. Esta Regla explica las elecciones del jugador para tratar el Asta de la bandera y lo que sucede cuando una bola golpea al asta de la bandera. El jugador puede dejar el asta de la bandera puesta en el agujero o hacer que la atiendan o la quiten, pero tiene que decidirse antes del golpe. El jugador no tiene penalización si la bola golpea a la bandera no atendida en el agujero o si golpea accidentalmente a la bandera quitada o la persona que la atiende, y la bola normalmente se juega como repose.

a. Significado de Asta de la Bandera

Un indicador recto movable, que suele tener tela u otro material incorporado, colocado en el *agujero* para indicar su posición.

Antes de jugar una bola, el jugador puede dejar el asta de la bandera en el agujero, quitarla o hacer que la atiendan (de acuerdo con la definición en (c) a continuación):

b. Asta de la Bandera No Atendida en el Agujero

(1) No es Necesario Atender o Quitar el asta de la Bandera. El jugador puede dejar *el de la bandera* sin atender en el *agujero* para cualquier *golpe*, incluso desde el *green*.

Si *el asta de la bandera* sin atender está en el *agujero* cuando se juega el *golpe*, *el asta de la bandera* no debe ser quitada deliberadamente con la bola en movimiento para influir donde puede quedar en reposo la bola.

(2) Posición de el Asta de la Bandera en el Agujero: Antes de ejecutar un *golpe* con *el asta de la bandera* sin atender en el *agujero*:

- El jugador puede dejar *el asta de la bandera* como la encuentra, o centrarla en el *agujero*.

- El jugador no debe ejecutar un *golpe* después de un intento deliberado de sacar ventaja al mover *el asta de la bandera* a una posición que no sea la de centrada.

(3) No Hay Penalización si la Bola Golpea a el Asta de la Bandera Sin Atender en el Agujero: **No hay penalización** si la bola en movimiento del jugador golpea el *asta de la bandera* sin atender en el *agujero*.

Si la bola no está embocada, debe jugarse como repose.

c. Asta de la Bandera Atendida o Quitada

(1) Significado de Atendida. Un *asta de la bandera* está “atendida” si, cuando el jugador ejecuta un golpe, alguien:

- Toca *el asta de la bandera* dentro del agujero o está tan cerca que puede tocarla, o
- Sujeta *el asta de la bandera* por encima del *agujero* para indicar su posición,

La persona está atendiendo *el asta de la bandera* hasta que la bola quede en reposo.

(2) Atender o Quitar el asta de la bandera con la Autorización del Jugador: *El asta de la bandera* puede ser *atendida* o quitada por cualquier persona autorizada por el jugador.

El jugador ha autorizado *atender* o quitar *el asta de la bandera* antes de ejecutar el golpe, si:

- El jugador pide a alguien o le indique que *atienda* o quite *el asta de la bandera*,
- El *caddie* del jugador *atiende* o quita *el asta de la bandera*, aunque el jugador no lo sepa, o
- El jugador sabe que *el asta de la bandera* ha sido quitada o está siendo *atendida*, y no se opone.

(3) Atender o Quitar Sin Autorización. Si no está autorizado por el jugador, un *contrario* en el juego *por hoyos* u otro jugador en el juego *por golpes* (o su *caddie*) no debe *atender* o quitar *el asta de la bandera* de forma deliberada para influir en donde puede quedar en reposo la bola del jugador.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 13.2b, c: Penalización General

En el caso de una infracción de la Regla 13.2c (3), la penalización se aplica al *contrario* u otro jugador que *atendió* o *quitó el asta de la bandera* sin autorización.

d. Bola que Golpea el Asta de la Bandera Atendida o Quitada o a la Persona que la Atiende.

(1) Bola que Golpea Accidentalmente a el Asta de la Bandera Quitada o a la Persona que la Atiende. Si la bola en movimiento de un jugador después de un *golpe* golpea accidentalmente a *el asta de la bandera atendida* o quitada o a la persona que la *atiende*:

- **No hay penalización**, y
- La bola se jugará como repose.

(2) Bola Deliberadamente Desviada o Detenida por la Persona que Atiende. Si la bola en movimiento de un jugador después de un *golpe* es deliberadamente desviada o detenida por la persona que atiende el *asta de la bandera*:

- Cuando se Aplica Penalización: Si la persona que la atiende es un jugador o el *caddie* de un jugador:
 - El jugador incurre en la **penalización general** por infracción de la Regla 11.2
 - Esto también ocurre cuando un jugador o *caddie* que atiende *el asta de la bandera* impide deliberadamente que la bola sea desviada o detenida, como por ejemplo al no apartarse de la bola o al no quitar *el asta de la bandera* del agujero.
- Desde Donde se Tiene Que Jugar la Bola: Independientemente de quien hay desviado o detenido la bola del jugador de forma deliberada:
 - El jugador no debe jugar la bola desde donde quede en reposo.
 - El jugador debe estimar el punto en el que la bola hubiese quedado en reposo de no haber sido deliberadamente desviada o detenida y aliviarse de acuerdo con la Regla 11.2

13.3 Bola Colgando Sobre el Agujero o Apoyada en el asta de la Bandera

a. Bola Colgando del borde del agujero

Si cualquier parte de la bola de un jugador cuelga sobre el borde del *agujero* después de un *golpe*:

- Se concede al jugador un tiempo razonable para llegar al *agujero* y diez segundos adicionales para ver si cae dentro del *agujero*.
- Si la bola cae dentro del *agujero*, se considera que el jugador ha embocado con su último *golpe*.
- Si la bola no ha caído dentro del *agujero*, está en reposo
- Si posteriormente la bola cae dentro del *agujero* antes de jugarla, el jugador ha embocado con su último *golpe*, pero debe añadir **un golpe de penalización** a su resultado del hoyo.

Mientras el jugador espera para ver si la bola va a caer dentro del *agujero* dentro del tiempo permitido, el *contrario* u otro jugador en el *juego por golpes* no debe levantar o *mover* la bola del jugador de forma deliberada.

b. Bola Apoyada Contra el Asta de la Bandera colocada en el Agujero

Si después de un *golpe* la bola de un jugador queda en reposo contra *el asta de la bandera* sin atender, pero no está por debajo del nivel del borde del *agujero*:

- La bola no está *embocada*, pero el jugador o cualquier persona que autorice puede quitar *el asta de la bandera*

- Si la bola cae dentro del *agujero*, el jugador ha *embocado* con su último *golpe*.
- Si la bola se *mueve*, pero no cae dentro del *agujero*, debe *reponerse* **sin penalización** en el borde del *agujero*.

Un *contrario* u otro jugador en el *juego por golpes* no debe mover *el asta de la bandera* de forma deliberada para influir en la bola del jugador que está apoyada contra *el asta de la bandera*.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 13.3b: *Penalización General*

Borrador

V. Levantar una Bola y Ponerla Otra Vez en Juego (Regla 14)

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

*Propósito de la Regla 14: La Regla 14 cubre lo esencial con respecto a donde y como el jugador puede **levantar, marcar y limpiar** la bola y como ponerla otra vez en juego **reponiendo o dropándola**.*

- *Es necesario ser firme ante estas situaciones para que una bola se juegue desde el lugar correcto.*
- *Una bola que ha de reponerse, debe colocarse en un punto específico y jugarse desde allí, mientras que al aliviarse con o sin penalización una bola ha de droparse en un área de alivio específica y jugarse desde allí.*
- *Un error cometido al aplicar estos procedimientos se puede corregir antes de jugar la bola, pero el jugador incurre en penalización si juega desde lugar equivocado.*

14.1 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola

a. Como Marcar el Punto de una Bola que Ha de Ser Levantada y Repuesta

Antes de levantar una bola de acuerdo con una Regla que requiere que se *reponga* en su posición original, el jugador debe *marcar* ese punto.

Si *marca* esa posición con un *marcador de bola*, este debe quitarse antes de ejecutar el *golpe*.

Si el jugador levanta la bola sin *marcar* ese punto, *marca* ese punto de forma incorrecta o ejecuta un golpe con el *marcador de bola* puesto, **incurre en un golpe de penalización**.

Guía ___: Directrices sobre marcadores de bola y como marcar una bola.

b. Quien Puede Levantar la bola

El jugador o alguien autorizado por el jugador siempre puede levantar la bola del jugador.

Cuando la bola está en *green*, el *caddie* del jugador puede levantarla sin la autorización del jugador.

Si el *caddie* del jugador levanta la bola sin autorización cuando está fuera de *green*, **el jugador incurre en un golpe de penalización**.

c. Limpiar una Bola Levantada

Una bola levantada del *green* se puede limpiar siempre (Regla 13.1)

Una bola levantada de cualquier otro sitio se puede limpiar **excepto** cuando se levanta:

- Para ver si está cortada o agrietada. No se permite limpiar (Regla 4.2b).
- Para identificarla. Se permite limpiar lo justo para identificarla (Regla 7.2).

- Porque interfiere en el juego. No se permite limpiar (Regla 15.3a (2)).
- Para comprobar si reposa en una condición de la que tiene alivio. No se permite limpiar, salvo que el jugador se alivie bajo una Regla (Regla 16.4).

Si el jugador limpia una bola levantada cuando no está permitido, **incurre en un golpe de penalización**.

14.2 Reponer una Bola Levantada o Movida en el Punto

a. Se Repone Bola Original

Cuando hay que reponer una bola después de levantarla o moverla, debe utilizarse la bola original.

Excepción – Cuando se Puede Reponer una Bola Sustituta

- Cuando la bola original no puede ser recuperada con un esfuerzo razonable y en pocos segundos, siempre que el jugador no fuese la causa de ello.
- Al reanudar el juego después de una suspensión (Regla 5.7d).

b. Quien Puede Reponer la Bola

Bajo las Reglas la bola de un jugador solo puede ser repuesta por las siguientes personas:

- El jugador siempre puede *reponer* la bola.
- Si alguien que no fuera el jugador levantó o *movió* la bola, esa persona también la puede *reponer*.

Si el jugador juega una bola repuesta por alguien que no estaba permitido hacerlo, **el jugador incurre en un golpe de penalización**.

c. Punto el Que Hay Que Reponer la Bola

Cuando se levanta una bola y una Regla requiere que se *reponga*:

- La bola ha de reponerse en su punto original.
- Si el punto no está marcado o no se sabe cuál es, se estimará.

Si la bola estaba en reposo por encima del suelo sobre, debajo o contra cualquier objeto en crecimiento o fijo:

- El punto de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que la bola ha de *reponerse* sobre, debajo o contra los objetos en el mismo punto en el que estaba en reposo.

d. Donde Reponer la Bola Cuando se Altera el Reposo Original

Si se ha alterado el *reposo* de una bola, el jugador debe *reponerla* como sigue:

- (1) Bola en Arena. Cuando la bola estaba en reposo en arena, sea dentro de un *bunker* o en cualquier otra parte del *campo*:

- Al *reponer* la bola, el jugador debe recrear el *reposo* original lo máximo posible.
- Al recrear el reposo original el jugador puede dejar visible una pequeña parte de la bola si estaba cubierta de arena.

Si el jugador sabe que se ha alterado el *reposo* original pero no sabe cómo era ese *reposo*, debe estimar el *reposo* original y *reponer* la bola bajo (1) o (2).

e. Cómo Proceder si La Bola no Se Queda en el Punto

Si un jugador intenta *reponer* la bola, pero no se queda en el punto, debe intentarlo una segunda vez.

Si la bola no se queda en el punto esta segunda vez, el jugador debe *reponer* la bola colocándola en el punto más cercano (pero no más cerca del *agujero*) donde se quede en reposo, **pero** con las siguientes limitaciones dependiendo de donde estaba el punto original:

- *Punto Original en Área General*. El punto más cercano debe estar dentro del *área general*.
- *Punto en Bunker o Área Penalizable*. El punto más cercano debe estar dentro del *bunker* o del *área penalizable*.
- *Punto en el Green*. El punto más cercano debe estar en el *green* o en el *área general*.

f. Se Mueve la Bola o el Marcador de Bola al Reponer

Si se mueve accidentalmente una bola o *marcador de bola* al *reponer* la bola, **no hay penalización** y la bola o *marcador de bola* debe *reponerse*.

14.3 Dropar la Bola en Área de Alivio

a. Como Dropar la Bola

Al *dropar* una bola en un *área de alivio* bajo una Regla, el jugador debe:

- Sujetar la bola por encima del suelo sin tocar nada en crecimiento ni ningún objeto natural o artificial, y
- Soltar la bola para que caiga por el aire antes de quedar en reposo.

Para evitar cualquier duda, se recomienda *dropar* la bola desde una altura de al menos 2,5 cm (una pulgada) por encima del suelo, incluyendo cualquier cosa en crecimiento u objeto natural o artificial.

Al *dropar* la bola bajo cualquier Regla (incluyendo cuando el procedimiento de *dropaje* requiere que un jugador coloque una bola bajo la Regla 14.3e), el jugador puede utilizar la bola original o una *bola sustituta*.

b. El Jugador Debe Dropar la Bola

Solo el jugador puede *dropar* su bola, Ninguna otra persona (incluyendo su *caddie*) puede hacerlo.

PENALIZACIÓN: Jugar Una Bola Dropada por Una Persona Equivocada – Un golpe de penalización.

c. La Bola Ha de Ser Dropada dentro del Área de Alivio y Jugada desde Allí.

Cuando un jugador *dropa* una bola al aliviarse:

- La bola debe droparse dentro del *área de alivio* y debe quedarse dentro de la misma y jugarse desde allí.
- Si la bola se *dropa* fuera del *área de alivio* o queda en reposo fuera de la misma, debe ser levantada y dropada de nuevo.

El jugador se puede colocar dentro o fuera del *área de alivio* para *dropar* una bola.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14.3c:

- **Jugar Una Bola Que Fue Dropada Fuera del Área de Alivio pero Quedó en Reposo Dentro del Área de Alivio: Un golpe de penalización.** (El jugador no ha jugado desde lugar equivocado).
- **Jugar una Bola Que Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio: Penalización General por jugar desde lugar equivocado** bajo la Regla 14.7.

d. Acciones Que Influyen en Donde Queda la Bola Dropada

(1) *Bola Dropada Golpea Accidentalmente a Alguien o a Algo.* Si una bola *dropada* golpea accidentalmente a una persona, *equipo* u otro objeto antes de quedar en reposo, **no hay penalización.**

Si la bola queda en reposo dentro del *área de alivio*, se juega como reposa (Regla 14.3c)

Si la bola queda en reposo fuera del *área de alivio*, debe droparse otra vez (Regla 14.3c)

(2) *Bola Dropada Deliberadamente Desviada o Detenida.* Cuando una bola está en movimiento después de ser dropada en el *área de alivio*, ni el jugador que la dropó ni ningún otro jugador podrá desviarla o detenerla de forma deliberada para influir en donde quedará en reposo.

Cualquier jugador que lo haga:

- **Incorre en la penalización general,** y
- En el *juego por golpes*, el jugador que se está aliviando debe volver a dropar, sin tener en cuenta donde quedó en reposo o donde hubiese quedado.

Excepción – Un Jugador Desvía o Detiene Deliberadamente la Bola Dropada en Movimiento Fuera del Área de Alivio Cuando es Razonablemente Improbable que Vuelva al Área de Alivio: No hay penalización. La bola debe ser levantada y *dropada* otra vez.

e. Como Proceder Cuando la Bola Dropada Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio

(1) Dropar Otra Vez. Si una bola *dropada* queda en reposo fuera del área de alivio:

- La bola debe ser *dropada* otra vez.
- Si vuelve a quedarse fuera del *área de alivio*, debe ser *dropada* otra vez. No hay límite de las veces que se repite el *dropaje*.
- Si una bola *dropada* más de una vez no queda en reposo dentro del *área de alivio*, el jugador debe probar otras zonas del *área de alivio*, aunque la bola quede en reposo en un sitio menos favorable.
- El jugador debería intentar por todos los medios *dropar* una bola para que quede dentro del *área de alivio*, *dropándola* desde la altura mínima y en diferentes puntos si es necesario (en el centro o en extremos opuestos del *área de alivio*, por ejemplo).

(2) Como Proceder Cuando la Bola Dropada no se Queda en el Área de Alivio. En algunos casos extraños, puede que una bola *dropada* no se quede dentro del *área de alivio* a pesar de los repetidos esfuerzos del jugador como se describe en (1).

Si ocurre esto y es razonable llegar a la conclusión que una bola *dropada* no va a quedar en reposo dentro del *área de alivio* se *droke* como y donde se *droke*:

- El jugador debe colocar la bola en un punto elegido por él dentro del área de alivio y jugarla desde allí.
- Si la bola no se queda en reposo en el punto elegido, deberá aplicar la Regla 14.2e.
- Solo el jugador puede *colocar* la bola bajo esta Regla. Ninguna otra persona (incluyendo un *caddie*) puede hacerlo.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS 14.1, 14.2, 14.3:

- Si un jugador juega una bola desde un *lugar equivocado* después de *reponer* o *dropar* una bola infringiendo estas Reglas, incurre en la **penalización general** por infracción de la Regla 14.7.
- En el juego por golpes, el jugador solo incurre en dos golpes de penalización si también sustituyó incorrectamente la bola jugada desde lugar equivocado (Regla 6.3). Solo se aplica una **penalización general**, no dos).

14.4 Cuando una Bola Repuesta, Dropada o Colocada Está en Juego

Cuando se ha levantado la *bola en juego* del jugador:

- Vuelve a estar en juego al *reponerla*, *droparla*, o colocarla con la intención de que esté *en juego*.
- Esto aplica tanto para la bola original como para una bola sustituta y si la bola está en el lugar correcto o un lugar *equivocada*.

Una bola *repuesta* está *en juego*, aunque no se haya quitado el *marcador de bola*.

14.5 Corregir un Error Cometido al Aliviarse

a. El Jugador Puede Levantar la Bola para Corregir un Error, Si la Bola No se Ha Jugado

Cuando una bola en juego ha sido sustituida, repuesta, dropada o colocada por una persona equivocada, en un *lugar equivocado* o con un procedimiento no permitido por las Reglas:

- El jugador puede levantar la bola sin penalización y corregir el error.
- Esto solo se permite antes de jugar la bola.

b. Regla de Alivio y Opción de Alivio a Utilizarse al Corregir el Error

La Regla de alivio y la opción de alivio a utilizarse al corregir el error depende de si la bola levantada bajo la Regla 14.5a había sido *dropada* o colocada bajo una Regla que el jugador podía utilizar:

- (1) Cuando el Jugador Había Utilizado una Regla de Alivio y Opción de Alivio Permitidas. El jugador debe aliviarse correctamente utilizando la misma Regla y misma opción de alivio.
- (2) Cuando el Jugador Había Utilizado una Regla de Alivio y Opción de Alivio No Permitidas. El jugador puede aliviarse bajo cualquier Regla u opción de alivio que aplica a su situación.

c. Sin penalización por Bola Levantada para Corregir un Error

Cuando se levanta una bola para corregir un error bajo la Regla 14.5a:

- El jugador no tiene penalización por las acciones relacionadas con la bola en juego antes de levantarla, como por ejemplo moverla accidentalmente (Regla 9.4b) o *mejorar las condiciones que afectan al golpe* (Regla 8.1).
- **Pero** si esas mismas acciones del jugador también infringieron una Regla al jugar la bola que se puso *en juego* para corregir el error (como por ejemplo, si las acciones del jugador también *mejoraron las condiciones que afectan al golpe* para esa bola), **la penalización se aplica** al juego de esa bola.

14.6 Jugar El Siguiendo Golpe Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Esta Regla se aplica siempre que un jugador tenga que o pueda jugar el siguiente *golpe* desde donde se jugó un *golpe* anterior – como cuando juega bajo *golpe y distancia* o jugar otra vez después de un *golpe* cancelado.

- La forma de poner una bola *en juego* depende del *área del campo* en que se jugó el *golpe* anterior
- En todos los casos, el jugador puede utilizar la bola original o una bola *sustituta*.

a. Golpe Anterior Jugado Desde el Lugar de Salida

La bola original o la bola *sustituta* se juega desde dentro del *lugar de salida* (y se puede acomodar) de acuerdo con la Regla 6.2b.

b. Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área de Penalización o Bunker

La bola original o la bola *sustituta* se *dropa* dentro del *área de alivio* y se jugará desde allí:

- Punto de Referencia. El punto donde se jugó el *golpe* anterior.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, pero con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia, y
 - No más cerca del agujero que el punto de referencia.

c. Golpe Anterior Jugado en el Green

La bola original o la bola *sustituta* se coloca en el punto donde se jugó el *golpe* anterior, utilizando los procedimientos para reponer una bola bajo la Regla 14.2.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14.6: *Penalización General*

14.7 Jugar Desde Lugar Equivocado

a. Donde Hay que Jugar la Bola

Después de comenzar un hoyo:

- Un jugador debe jugar cada golpe desde donde quedó en reposo su bola, **excepto** cuando las Reglas obligan o permiten al jugador a jugar desde otro sitio (Regla 9.1).
- Un jugador no debe jugar su bola desde *lugar equivocado*.

Guía___: Situaciones en las que una bola se ha jugado desde *lugar equivocado*.

PENALIZACION POR JUGAR DESDE LUGAR EQUIVOCADO: *Penalización General*

En el juego por golpes, el jugador solo incurre en dos golpes de *penalización* si también:

- Sustituyó incorrectamente la bola jugada desde lugar equivocado (Regla 6.3). Solo se aplica una *Penalización General*, no dos, o
- Infringió una Regla que conlleva una *penalización* de un golpe (como cuando la bola jugada desde lugar equivocado fue repuesta, dropada o colocada de forma incorrecta (Reglas 14.2c, 14.3c-d) o por una persona equivocada (Reglas 14.2b, 14.3b) (no se aplica la *penalización* de un golpe).

b. Como Acabar el Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocada en el Juego por Golpes

- (1) El Jugador Debe Decidir si Acabar el Hoyo con la Bola Jugada desde Lugar Equivocado o Corregir el Error Jugando Desde el Lugar Correcto. En el juego por golpes, lo que hace el jugador a continuación depende de si era una *grave infracción* – es decir, si el jugador obtuvo una ventaja significativa de jugar desde *lugar equivocado*.

- No Es un Grave Infracción. El jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde *lugar equivocado*, sin corregir el error.
- Es Grave Infracción. El jugador debe corregir el error de haber jugado desde *lugar equivocado*:
 - Antes de jugar un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida*, el jugador debe jugar el hoyo con una bola jugada desde el lugar correcto de acuerdo con las Reglas, o
 - Si es el último hoyo de la *vuelta*, antes de abandonar el *green* el jugador debe anunciar que jugará el hoyo una bola jugada desde el lugar correcto de acuerdo con las Reglas.
 - Si no se corrige el error a tiempo, **el jugador está descalificado**.
- Como Proceder en Caso de Duda Sobre si La Infracción es Grave o No. El jugador debería terminar el hoyo con la bola original jugada desde *lugar equivocado* y con una segunda bola jugada desde el lugar correcto.

(2) El Jugador que Intenta Corregir el Error Debe Informar al Comité del Error. Si un jugador intenta corregir el error jugando una bola desde un lugar bajo las Reglas de acuerdo con (1):

- El jugador debe informar al *Comité* de los hechos antes de entregar la *tarjeta*.
- Esto se aplica tanto si el jugador terminó el hoyo con esa bola como si la terminó con dos bolas.

Si el jugador no informa al *Comité* de los hechos, **está descalificado**.

(3) Cuando el Jugador Intenta Corregir el Error, el Comité Decidirá el Resultado del Jugador para el Hoyo. El resultado del jugador para el hoyo depende de si el *Comité* considera que había una *grave infracción* al jugar la bola original desde *lugar equivocado*:

- No Había Grave Infracción:
 - Cuenta el resultado con la bola original jugada desde *lugar equivocado* y **el jugador debe sumar dos golpes de Penalización** al resultado con esa bola.
 - Si el jugador no *terminó* el hoyo con la bola original, **el jugador está descalificado**.
 - Si se jugó una segunda bola, se desechan todos los *golpes* ejecutados con esa bola y cualquier *golpe de penalización* incurrida solo por jugar esa bola.
- Grave Infracción
 - Cuenta el resultado con la bola jugada para corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* (incluyendo todos los *golpes* jugados por el jugador antes de jugar desde lugar equivocado y **el jugador debe sumar dos golpes de penalización** al resultado con esa bola.

- Se desecha el golpe jugado en jugar la bola original desde un lugar equivocado y cualquier otro golpe jugado con esa bola a continuación, incluyendo cualquier *golpe de penalización* incurrida solo por jugar esa bola.
- Si la bola jugada para corregir el error también se jugó desde *lugar equivocado*:
 - Si el Comité decide que no era una *grave infracción*, el jugador debe sumar dos *golpes de penalización* adicionales, haciendo un total de cuatro golpes de penalización en total (dos por jugar la bola original desde *lugar equivocado* y dos por jugar la otra bola desde *lugar equivocado*).
 - Si el Comité decide que era una *grave infracción*, **el jugador está descalificado**.

Guía__ : Directrices sobre lo que es una *grave infracción*

Borrador

VI. Alivio Sin Penalización (Reglas 15-16)

Regla 15 – Alivio de Objetos Movibles: Impedimentos Suelos, Obstrucciones Movibles, Bolas que Ayudan o Interfieren en el Juego

Propósito de la Regla 15: La Regla 15 cubre cuando y como el jugador se puede aliviar sin penalización de impedimentos suelos y obstrucciones movibles, que normalmente no se consideran parte del reto de jugar el campo:

- *En la mayoría de los casos, un jugador puede quitar impedimentos suelos y obstrucciones movibles que interfieren en el juego, pero hay penalización si al quitar impedimentos suelos se mueve la bola del jugador (excepto en el green).*
- *Una bola que ayuda o interfiere en el juego puede ser levantada (pero no limpiada) y posteriormente repuesta.*

15.1 Impedimentos Suelos

a. Quitar Impedimentos Suelos

Se puede quitar un *impedimento suelo*, sin penalización, de cualquier parte del campo o fuera del mismo, **con la excepción** de las dos siguientes situaciones:

Excepción 1 – Quitar Impedimentos Suelos Donde Hay que Reponer la Bola: Antes de *reponer* en su sitio una bola que ha sido levantada de cualquier sitio excepto el *green*:

- Un jugador no debe quitar deliberadamente cualquier *impedimento suelo*, que podría haber causado el movimiento de la bola en reposo.
- Si el jugador lo hace, **incurre en un golpe de penalización.**
- Esta Excepción no se aplica al movimiento accidental de *impedimentos suelos* al *marcar, mover o reponer* una bola.

Excepción 2 – Restricción Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Suelos para Influir en la Bola en Movimiento (Regla 11.3)

En cualquiera de las situaciones, los *impedimentos suelos* quitados no han de reponerse.

b. Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si al quitar un impedimento suelo un jugador mueve su bola:

- La bola debe reponerse en su punto original (si no se sabe se estima).
- Si la bola movida estaba en reposo en cualquier sitio excepto el *green*, **el jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 9-4b.**

15.2 Obstrucciones Movibles

a. Alivio de Obstrucciones Movibles

(1) Quitar Obstrucciones Movibles. Se puede quitar una *obstrucción movible*, **sin penalización**, de cualquier parte del *campo* o fuera del mismo.

Excepción – Restricción Sobre Quitar Deliberadamente Obstrucciones Movibles Cuando Una Bola está en Movimiento Después de un Golpe - Regla 11.3

Si la bola del jugador se mueve al quitar una *obstrucción movable*:

- **No hay penalización**, y
- La bola debe reponerse en su posición original (si no se sabe se estima).

(2) Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Encima de la Obstrucción Movable en Cualquier Lugar Excepto el Green. El jugador puede, **sin penalización**, levantar la bola, retirar la *obstrucción* y *dropar* la bola original o una *bola sustituta* y jugarla desde el *área de alivio*:

- Punto de Referencia. El punto estimado justo debajo de donde la bola estaba en reposo dentro de o sobre la *obstrucción*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia, y
 - No más cerca del *agujero* que el punto de referencia.

(3) Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Encima de la Obstrucción Movable en el Green. El jugador puede, **sin penalización**:

- Levantar la bola y retirar la *obstrucción*, y
- Colocar la bola original o una *bola sustituta* justo debajo de donde la bola estaba en reposo en la *obstrucción*, utilizando los procedimientos para *reponer* una bola en la Regla 14.2

b. Bola en Obstrucción Movable No Encontrada

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero se *sabe* o es *prácticamente seguro* que quedó en reposo en una *obstrucción movable*:

- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 15.2a (2), utilizando como punto de referencia el punto estimado justo debajo de donde la bola cruzó el margen de la *obstrucción* por última vez.
- Pero si no se sabe o no es *prácticamente seguro* que la bola del jugador quedó en reposo en una *obstrucción movable*, el jugador debe jugar bajo penalización de golpe y distancia (Regla 18.2).

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

a. Bola en Green Que Ayuda al Juego

La Regla 15.3a solo se aplica a una bola en reposo en el *green*, y no en otro lugar del *campo*.

Si un jugador cree razonablemente que una bola en reposo en el green puede ayudar al juego de cualquier jugador (sirviendo por ejemplo para parar la bola cerca del agujero) el jugador puede:

- *Marcar* y levantar la bola si es suya o si es de otro jugador, exigirle que la *marque* y la levante.
- La bola levantada debe ser *repuesta* en el punto *marcado*.
- Solo en el juego por golpes, un jugador al que le piden *marcar* y levantar la bola, puede jugarla si quiere.

En el *juego por golpes*:

- Dos o más jugadores (incluyendo los *compañeros*) no podrán ponerse de acuerdo para dejar una bola en reposo en el green para ayudar a cualquier jugador.
- Si lo hacen y ese jugador juega con la bola en reposo que puede ayudar, **cada jugador que llegó al acuerdo incurre en *dos golpes de penalización*.**

b. Bola en Cualquier Lugar del Campo Que Interfiere en el Juego

Si un jugador cree razonablemente que una bola en reposo de otro jugador puede interferir en su propio juego:

- El jugador puede exigirle al otro jugador que *marque* y levante la bola. La bola no debe ser limpiada (excepto en el *green*).
- La bola levantada debe ser *repuesta* en el punto *marcado*.
- Solo en el juego por golpes, un jugador al que le piden *marcar* y levantar la bola, puede jugarla si quiere.

Existe interferencia cuando la bola de otro jugador en reposo:

- Podría interferir en el área de swing o la *colocación* del jugador, o
- Está sobre o cerca de la línea de juego de tal forma que, teniendo en cuenta el *golpe* que pretende hacer el jugador, existe una posibilidad razonable de que la bola en movimiento del jugador la golpee, o
- Está lo suficientemente cerca para distraer al jugador en su *golpe*.

Un jugador que cree que su bola puede interferir en el juego de otro jugador no debe levantar la bola bajo esta Regla si no se lo pide el otro jugador (excepto al levantar una bola del green bajo la Regla 13.1a).

PENALIZACION PARA EL JUGADOR QUE LEVANTE LA BOLA O LIMPIE LA BOLA LEVANTADA CUANDO NO ESTÁ PERMITIDO BAJO ESTA REGLA: *Un golpe de penalización.*

c. Marcador de Bola Que Ayuda o Interfiere en el Juego

Si un *marcador de bola* puede ayudar o interferir en el juego, un jugador puede:

- Apartar el *marcador de bola* si es suyo, o

- Si el *marcador de bola* es de otro jugador, exigirle que lo aparte por la misma razón que le puede exigir levantar una bola bajo las Reglas 15.3a y 15.3b.

El *marcador de bola* debe desplazarse a una nueva posición medida desde la posición original, como por ejemplo una o dos cabezas de palo.

Debe reponerse o el *marcador de bola* o la bola en la posición original.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 15.3: *Penalización General*

Borrador

Regla 16 – Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles); Situaciones de Animales Peligrosos, Bola Empotrada.

*Propósito de la Regla 16: La Regla 16 cubre el alivio por interferencia de **condiciones anormales del campo** y **situaciones de animales peligrosos**.*

- *Dado que estas situaciones no se consideran parte del reto del juego, normalmente se permite el alivio sin penalización cuando interfieren con una bola que reposa en cualquier sitio excepto un **área penalizable**.*
- *El jugador suele aliviarse **dropando** una bola en un **área de alivio** y jugándola desde allí en base al **punto más cercano de alivio total**, de forma que se libre el jugador de la interferencia.*

*La Regla también permite el alivio sin penalización cuando la bola del jugador está **empotrada** en su propio pique en el área general.*

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

Esta Regla cubre el alivio por interferencia de *hoyos hechos por animales, terreno en reparación, obstrucciones inamovibles o agua temporal*.

Se conocen colectivamente como *condiciones anormales del campo*, pero cada uno tiene su definición.

a. Cuando se Permite el Alivio

(1) Significado de Interferencia de una Condición Anormal del Terreno. Existe interferencia cuando:

- La bola del jugador toca o reposa en o sobre una *condición anormal del terreno*, o
- Una *condición anormal del terreno* interfiere en la *colocación* o área de swing del jugador, o
- Solo cuando la bola está en green, una *condición anormal del terreno* que está dentro o fuera del green interfiere en la *línea de juego*.

Cuando la bola no está en *green*, la intervención en la *línea de juego* no es interferencia bajo esta Regla.

Procedimientos del Comité__: El Comité puede adoptar una Regla Local negando el alivio de una *condición anormal del terreno* que solo interfiere en la *colocación* del jugador.

(2) Se Permite el Alivio en Cualquier Parte del Campo Excepto en un Área Penalizable.

Solo se permite el alivio por interferencia de una *condición anormal del terreno* cuando:

- La *condición anormal del terreno* está en el *campo*, y
- La bola reposa en cualquier sitio excepto en un *área penalizable*.

Para una bola en un *área penalizable*, el único alivio es bajo la Regla 17.

(3) Sin Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la Bola. No hay alivio bajo la Regla 16.1:

- Cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable por otro motivo que no sea la interferencia (como por ejemplo cuando la bola del jugador está en un arbusto y el jugador no podría jugar por el arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *colocación* o swing o dirección de juego que son claramente irrazonables en las circunstancias.

Guía___: Directrices sobre el significado de “claramente irrazonable”.

Procedimientos del Comité ___: El Comité podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio de *obstrucciones inamovibles* temporales dentro o fuera del *campo*.

b. Alivio por Bola en Área General

Si la bola del jugador está en el *área general* y existe interferencia de una *condición anormal del terreno* en el *campo*, el jugador podrá, **sin penalización**, *dropar* la bola original o una *bola sustituta* en el *área de alivio* y jugarla desde allí:

- Punto de Referencia. El punto más cercano de alivio total en el *área general*
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar en el *área general*,
 - No más cerca del *agujero* que el punto de referencia, y
 - Debe existir alivio total de toda interferencia de la *condición anormal del terreno*.

c. Alivio para Bola en Bunker

Si la bola del jugador está en un *bunker* y existe interferencia de una *condición anormal del terreno* en el *campo*, el jugador podrá aliviarse **con o sin penalización**:

(1) Alivio sin Penalización: Jugar desde el Bunker. El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b excepto que el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* deben estar en el *bunker*.

Si no hay *punto más cercano de alivio total*, el jugador puede utilizar el *punto de máximo alivio disponible* en el *bunker* como punto de referencia para el *área de alivio*.

(2) Alivio con Penalización: Jugar desde Detrás del Bunker con un Procedimiento de Alivio de Línea Hacia Atrás- Con **un golpe de penalización** el jugador podrá *dropar* la bola original o una *bola sustituta* en la siguiente *área de alivio* detrás del *bunker* y jugarla desde allí:

- Punto de Referencia. Línea desde el *agujero* pasando por el punto donde reposaba la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Puede estar en cualquier *área del campo*,
 - Debe estar detrás del bunker en el que quedó en reposo la bola, y
 - No hay límite hacia atrás para *dropar* la bola.

d. Alivio para Bola en Green

Si la bola del jugador está en el *green* y existe interferencia de una *condición anormal del terreno* en el *campo*, el jugador podrá aliviarse, **sin penalización**, colocando la bola original o una *bola sustituta* en el *punto más cercano de alivio total*, utilizando los procedimientos para *reponer* una bola bajo la Regla 14.2.

- El *punto más cercano de alivio total* debe estar en el *green* o en el *área general*.
- Si no hay un *punto más cercano de alivio total*, el jugador puede aliviarse en el *punto de máximo alivio disponible* en el *green* o en el *área general*.

e. Alivio para una Bola en Condición Anormal del Campo pero No Encontrada

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero se *sabe* o es *prácticamente seguro* que quedó en reposo en una *condición anormal del terreno*:

- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c, o d, utilizando el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del terreno* como el punto de referencia para encontrar el *punto más cercano de alivio total*.
- **Pero** si no se *sabe* o no es *prácticamente seguro* que la bola quedó en reposo en una *condición anormal del terreno*, el jugador debe jugar bajo **penalización** de *golpe y distancia* (Regla 18.2).

f. Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona Prohibida en Condición Anormal del Terreno

(1) Cuando la Bola Reposo en una Zona Prohibida. Si una bola reposa en una zona prohibida en una *condición anormal del terreno*, el jugador no debe jugar la bola como reposa, sino:

- Zona Prohibida en Área General: El jugador debe aliviarse **sin penalización** bajo la Regla 16.1b.
- Zona Prohibida en Bunker: EL jugador debe aliviarse **con o sin penalización** bajo las Reglas 12.1c(1) o (2).
- Zona Prohibida en Green: El jugador debe aliviarse **sin penalización** bajo la Regla 16.1d.

Si la bola no se ha encontrado, pero se *sabe* o es *prácticamente seguro* que está en una *zona prohibida* dentro de una *condición anormal del terreno*, el jugador debe aliviarse bajo la Regla 16.1e o jugar bajo **penalización de golpe y distancia** bajo la Regla 18.1.

(2) Zona Prohibida Que Interfiere en la Colocación o Swing del Jugador. Si la bola de un jugador reposa fuera de una *zona prohibida*, pero la *zona prohibida* o cualquier cosa en crecimiento dentro de ella interfiere con el área de swing o la *colocación* del jugador, el jugador no debe jugar la bola como reposa.

El jugador debe aliviarse de una de las dos siguientes formas:

- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de donde reposa la bola – en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*, o
- El jugador puede declarar la bola Injugable bajo la Regla 19.2.

PENALIZACIÓN POR JUGAR UN GOLPE INFRINGIENDO LA REGLA 16.1f. El jugador ha jugado desde *lugar equivocado* e incurre en la **penalización general** por infracción de la Regla 14.7.

16.2 Situación de Animal Peligroso

a. Cuando se Permite el Alivio

Existe una “situación de *animal* peligroso” cuando un *animal* peligroso (como serpientes de cascabel, abejas, caimanes, hormigas rojas u osos) se encuentra cerca de una bola y podría poner al jugador en peligro si jugara la bola allí.

Un jugador puede aliviarse de una situación de *animal* peligroso:

- En cualquier parte del campo, **pero**:
- No hay alivio si jugar la bola sería claramente irrazonable por los motivos descritos en la Regla 16.1a (3).

Guía___: Directrices sobre situaciones de animales que se consideran peligrosos en esta Regla.

b. Como Aliviarse

Si existe interferencia por una situación de *animal* peligroso:

(1) Cuando La Bola Reposa en Cualquier Sitio Que No Sea un Área Penalizable. El jugador puede aliviarse **sin penalización** bajo las Reglas 16.1b, c o d, dependiendo de donde reposa la bola – en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*, o

(2) Cuando la Bola Reposa en un Área Penalizable. El jugador tiene dos opciones de alivio:

- Alivio Sin Penalización: Jugar desde el Área Penalizable. El jugador puede aliviarse **sin penalización** bajo la Regla 16.1b, pero el *punto más cercano de alivio total* debe estar dentro del *área penalizable*
- Alivio Con Penalización: Jugar desde Fuera del Área Penalizable
- El jugador puede aliviarse con un golpe de penalización bajo la Regla 17.1

- Si hay interferencia de una situación de animal peligroso en la que la bola se jugaría fuera del *área de penalizable*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con (1).

A efectos de esta Regla, el *punto más cercano de alivio total* significa el punto más cercano (no más cerca del *agujero*) en que no existe la situación de *animal* peligroso.

16.3 Bola Empotrada

a. Cuando se Permite el Alivio

(1) Significado de Empotrada.

- Una bola está *empotrada* cuando está dentro de su propio pique después de un *golpe* y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.
- Para estar *empotrada*, no es necesario que la bola esté tocando la tierra (por ejemplo, puede haber hierba o *impedimentos sueltos* entre la bola y la tierra).

Esta Regla no cubre una bola en reposo que queda aplastada en el suelo (como cuando alguien la pisa accidentalmente). Esa circunstancia está cubierta por la Regla 14.2d (*reponer* una bola *movida* cuando se altera el reposo).

(2) La Bola Tiene Que Estar Empotrada en el Área General. Hay alivio bajo la Regla 16.3b cuando la bola está *empotrada* en el *área general*.

- Si la bola está *empotrada* en cualquier sitio que no sea el *área general*, no hay alivio bajo esta Regla.
- Pero si la bola está *empotrada* en el *green*, el jugador puede *marcarla*, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto, y *reponerla* en el punto marcado.

b. Como Aliviarse por Bola Empotrada

Si la bola de un jugador está *empotrada* en el *área general*, el jugador puede aliviarse **sin penalización** dropando la bola original o una *bola sustituta* y jugarla desde el *área de alivio*:

- Punto de Referencia. El punto justo detrás de donde está *empotrada* la bola.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar en el *área general*,
 - No más cerca del *agujero* que el punto de referencia.

Excepciones – No Hay Alivio por Bola Empotrada en el Área General en Dos Situaciones:

- La bola está *empotrada* en arena en una parte del *área general* que no está segada a la altura de la calle o menos, o

- La interferencia de cualquier otra cosa hace que el *golpe* no sea razonable (como es el caso, por ejemplo, de una bola empujada debajo de un arbusto en el que el jugador no podría jugar por el arbusto).

Procedimientos de Comité___: El Comité puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio por bola empujada exclusivamente en zonas segadas a la altura de la calle o menos.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS 16.1a-e, 16.2, 16.3: Penalización General

16.4 Levantar la Bola para Ver si Está en una Condición que Permite Alivio

Si un jugador cree razonablemente que su bola está en una condición de la que se puede aliviar **sin penalización** bajo las Reglas 15 o 16, pero no lo puede decidir sin levantar la bola:

- El jugador puede levantar la bola **sin penalización** para ver si tiene alivio, pero:
- Debe *marcar* la posición de la bola antes de levantarla y no debe limpiar la bola.

Si se permite el alivio y el jugador se alivia, no hay penalización si el jugador no marcó la posición de la bola antes de levantarla o si limpió la bola.

Si no hay alivio o el jugador decide no aliviarse, la bola debe *reponerse* en el punto *marcado*.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 16.4:

- Si no hay alivio o el jugador elige no aliviarse, el jugador incurre en **un golpe de penalización** si infringió la Regla de una o más de las siguientes maneras: (1) no *marcó* la bola antes de levantarla, (2) limpió la bola levantada, o (3) levantó la bola sin tener una convicción razonable de que estaba en una condición que la que había alivio sin penalización.
- En el *juego por golpes*, el jugador solo incurre en **dos golpes de penalización en total** (no se aplica la penalización de un golpe) si incurre en una **penalización general** relacionada por (1) jugar la bola desde *lugar equivocado* (Regla 14.7) o (2) jugar una *bola sustituta* cuando no estaba permitido (Regla 6.3).

VII. Reglas de Alivio Con Penalización (Reglas 17-19)

Regla 17 – Bola en el Área de Penalizable

Propósito de la Regla 17. La Regla 17 es una regla específica para áreas penalizables. Un área penalizable en el campo es una masa de agua o un área definida por el Comité como tal. Hay opciones especiales de alivio (cada una con un golpe de penalización) porque es probable que una bola que vaya a un área penalizable se pierda o si se encuentra esté Injugable.

17.1 Opciones para Bola en Área Penalizable

Las áreas penalizables se definen como amarillas o rojas. Esto afecta las opciones de alivio (Regla 17.1c (3)).

a. El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa o Aliviarse

Una bola está en un *área penalizable* si toca cualquier parte de la misma o si cuelga sobre el margen.

El jugador puede:

- Jugar la bola como reposa de acuerdo con las mismas Reglas que aplican a una bola en el *área general* (es decir, no hay Reglas especiales limitando como se puede jugar una bola desde un *área penalizable*), o
- Jugar una bola desde fuera del *área penalizable* con penalización de acuerdo con las Reglas 17.1c o 17.2

Excepción –Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una Zona Prohibida (Regla 17.1d)

b. Bola no Encontrada en Área Penalizable

Si la bola del jugador no se ha encontrado en el área, pero se *sabe* o es *prácticamente seguro* que quedó en reposo en un *área penalizable*:

- El jugador puede aliviarse **con penalización** bajo las Reglas 17.1c o 17.2
- Pero si no se *sabe* o es *prácticamente seguro* que quedó en reposo en un *área penalizable*, el jugador debe jugar bajo la penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.2).

c. Alivio para Bola en Área Penalizable

Si la bola del jugador está en un *área penalizable*, incluyendo cuando se *sabe* o es *prácticamente seguro* que quedó en reposo en un *área penalizable*, pero no se ha encontrado, el jugador tiene las tres siguientes opciones de alivio con un **golpe de penalización**:

- (1) Alivio de Golpe y Distancia. EL jugador puede jugar la bola original o una *bola sustituta* desde donde jugó el *golpe* anterior (véase la Regla 14.6 para el procedimiento).

(2) Alivio de Línea Hacia Atrás. El jugador puede dropar la bola original o una *bola sustituta* y jugarla desde el *área de alivio* detrás del *área penalizable*.

- Línea de Referencia para el Área de Alivio. La línea desde el *agujero* que atraviesa el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *área penalizable*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Puede estar en cualquier área del campo,
 - Debe estar detrás del *área penalizable* en la que quedó en reposo la bola, y
 - No hay límite hacia atrás para *dropar* la bola.

(3) Alivio Lateral (Solo Para Áreas Penalizables Rojas). Cuando la bola cruzó por última vez el margen de un *área penalizable roja*, el jugador puede *dropar* la bola original o una *bola sustituta* y jugarla desde el *área de alivio*.

- Punto de Referencia. punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *área penalizable roja*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 203,2 centímetros (80 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Puede estar en cualquier área del campo, pero no dentro de la misma *área penalizable*,
 - No más cerca del *agujero*.

Procedimientos de Comité: El *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio lateral en el margen opuesto de un *área penalizable roja* en un punto equidistante del *agujero*.

d.- Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona Prohibida en Área Penalizable

El jugador no debe jugar la bola como reposa en siguientes situaciones:

- (1) Quando la bola reposa en Zona Prohibida en el Área Penalizable. El jugador debe aliviarse **con penalización** bajo la Regla 17.1
- (2) Zona Prohibida Interfiere con la Colocación o Swing para una Bola Dentro del Área. Si la bola de un jugador reposa dentro de un *área penalizable*, pero fuera de una *zona prohibida* en el *área penalizable*, y la *zona prohibida* o cualquier cosa en crecimiento dentro de ella interfiere con su *área de swing* o *colocación*, el jugador no debe jugar la bola como reposa.

El jugador deberá:

- Aliviarse **con penalización** fuera del *área penalizable* bajo la Regla 17.1, o
- Si la *zona prohibida* solo es una parte del *área penalizable*, aliviarse **sin penalización** *dropando* la bola original o una *bola sustituta* y jugándola desde esa *zona de alivio* dentro del *área penalizable*.

- Punto de Referencia. El punto más cercano de alivio total de la zona prohibida.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar dentro de la misma *área penalizable* que el punto donde reposaba la bola
 - No más cerca del agujero.

(3) Zona Prohibida Interfiere con la Colocación o Swing para una Bola Fuera del Área. Si la bola de un jugador reposa fuera de un *área penalizable*, pero una *zona prohibida* o cualquier cosa en crecimiento dentro de ella interfiere con su *área de swing* o *colocación*, el jugador no debe jugar la bola como reposa.

El jugador deberá:

- Tratar la interferencia de la *zona prohibida* de la misma forma que la interferencia de una *condición anormal del campo* y aliviarse bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de donde reposa la bola, o
- Declararla la bola Injugable bajo la Regla 19.2

No hay alivio **sin penalización** bajo (2) o (3) si por otro motivo es claramente irrazonable jugar la bola como reposa o si el jugador elige un palo, tipo de *colocación* o swing o dirección de juego claramente irrazonables en las circunstancias.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 17.1d. El jugador ha jugado desde lugar equivocado e incurre en **la penalización general** por infracción de la Regla 14.7.

17.2 Opciones de Alivio Después de Jugar Desde Área Penalizable

a. Cuando la Bola Jugada Desde Área Penalizable Queda en Reposo en la Misma u Otra Área Penalizable.

Si una bola jugada desde un *área penalizable* queda en reposo dentro de la misma *área penalizable* o dentro de otra *área penalizable*, el jugador puede jugar la bola como reposa **sin penalización** (Regla 17.1a).

O, con un **golpe de penalización**, puede aliviarse con una de las siguientes opciones:

(1) Opciones Normales de Alivio. El jugador puede aliviarse con la opción de *golpe y distancia* o con la opción de línea hacia atrás bajo las Reglas 17.1c (1) o (2), o en un *área penalizable roja*, con alivio lateral bajo la Regla 17.1c (3).

En (2) o (3), el punto de referencia o línea de referencia se encuentra utilizando el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *área penalizable* en la que se encuentra ahora la bola.

Si el jugador opta por *golpe y distancia* dropando una bola en la misma *área penalizable* y luego decide no jugar la bola dropada desde donde reposa:

- El jugador puede aliviarse de nuevo dropando la bola original o una *bola sustituta* fuera del *área penalizable* bajo la Regla 17.1c (2) o, si aplica, (3) o bajo la Regla 17.1a (2).
- Si lo hace, **el jugador incurre en un golpe de penalización adicional, para un total de dos golpes de penalización: uno por *golpe y distancia* y otro adicional por aliviarse fuera del *área penalizable* bajo la Regla 17.1a (1) o (2).**

(2) Opción Adicional de Alivio: En vez de utilizar las opciones normales de alivio del *área penalizable*, el jugador puede optar por jugar la bola original o una *bola sustituta* desde donde jugó el último golpe fuera de un *área penalizable* (véase el procedimiento en la Regla 14.6).

b. Cuando la Bola Jugada desde Área de Penalizable se Pierde, Está Fuera de Límites o Injugable Fuera del Área Penalizable.

Después de jugar una bola desde un *área penalizable*, a veces el jugador tiene que aplicar la Regla de *golpe y distancia* porque la bola está:

- Fuera de límites o perdida fuera del *área penalizable* (Regla 18.2) o
- Injugable fuera del *área penalizable* (Regla 19.2a).

En esa situación, el jugador **incurre en un golpe de penalización** y debe dropar y jugar la bola original o una *bola sustituta* donde jugó el golpe anterior dentro del *área penalizable* (véase el procedimiento en la Regla 14.6).

Si el jugador opta por no jugar la bola *dropada* desde donde reposa dentro del *área penalizable*:

- El jugador puede aliviarse de nuevo dropando la bola original o una *bola sustituta* fuera del *área penalizable* bajo las Reglas 17.1a(1) o (2).
- Si lo hace, **el jugador incurre en un golpe de penalización adicional, para un total de dos golpes de penalización uno por *golpe y distancia* y otro adicional por aliviarse fuera del *área penalizable* bajo las Reglas 18.2 o 19.2a, y uno adicional por aliviarse fuera del *área penalizable* bajo las Reglas 17.2a(1) o (2).**
- El jugador puede aliviarse directamente fuera del *área penalizable* sin *dropar* antes una bola en el punto donde jugó dentro del *área penalizable*, pero todavía **incurre en un total de dos golpes de penalización**

17.3 Sin Alivio Bajo Otras Reglas por Bola en Área Penalizable

Cuando la bola de un jugador está en un *área penalizable*, no hay alivio por:

- Interferencia de una condición anormal del campo (Regla 16.1)
- Bola empotrada (Regla 16.3), o
- Bola Injugable (Regla 19).

- En estas situaciones, la única opción de alivio que tiene el jugador es jugar la bola original o una bola sustituta desde fuera del *área penalizable* bajo la Regla 17, **con un golpe de penalización**.

Quando una situación de animal peligro interfiere con el juego de una bola en un *área penalizable*, el jugador puede aliviarse bajo las Reglas 16.2 o 17.

PENALIZACIÓN POR INFRACCION DE LA REGLA 17: Penalización *General*

Borrador

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

Propósito de la Regla 18. La Regla 18 obliga al jugador a aliviarse bajo **penalización de golpe y distancia por una bola perdida (fuera de un área penalizable) o fuera de límites**. El juego del hoyo desde el lugar de salida hasta embocar la bola se interrumpe cuando una bola no se encuentra o queda en reposo fuera del campo. El jugador debe reanudar el juego jugando desde donde jugó el golpe anterior.

Para ahorrar tiempo cuando hay dudas sobre si la bola está dentro o fuera de límites o si se va a encontrar fuera de un área penalizable, el jugador puede jugar una **bola provisional**, pero debe anunciarlo antes de jugar el golpe. Esta Regla cubre como se convierte la bola provisional en bola en juego o cuando hay que abandonarla.

18.1 El Alivio de Golpe y Distancia se Permite en Cualquier Momento

En cualquier momento, un jugador puede aplicar *golpe y distancia* con **un golpe de penalización**, jugando la bola original o una *bola sustituta* desde donde jugó el golpe anterior (véase el procedimiento en la Regla 14.6).

Una vez puesta *en juego* una bola bajo penalización de *golpe y distancia*:

- La bola original ya no está en juego y no debe jugarse.
- Esto también se aplica cuando se encuentra la bola dentro del campo y dentro los tres minutos de tiempo de búsqueda (Regla 6.3c).

Excepción – Jugar una Bola Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior No Es Jugar Bajo Golpe y Distancia Cuando el Jugador:

- Anuncia que va a jugar bola provisional (Regla 18.3b)
- Juega una segunda bola bajo las Reglas 14.7c o 20.1c(3) en el *juego por golpes*, o
- Repite un golpe cancelado bajo cualquier Regla.

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Obligatorio Golpe y Distancia

a. Cuando una Bola Está Perdida o Fuera de Límites:

(1) *Bola Perdida*. Una bola está perdida si no se encuentra tres minutos después de que el jugador o su caddie inicien la búsqueda.

Si se encuentra una bola dentro de ese tiempo, pero no es seguro que sea la bola del jugador:

- El jugador debe identificarla rápidamente (Regla 7.2).
- Si el jugador no está donde se encuentra la bola, se le concede un tiempo razonable para llegar a la bola e identificarla, incluso si esto ocurre después de los tres minutos
- Si el jugador no identifica su bola dentro de este tiempo, la bola está *perdida*.

(2) *Bola Fuera de Límites*.

- Una bola solo está *fuera de límites* cuando toda ella está *fuera de límites*.

- Está dentro de límites si cualquier parte de la lola toca o cuelga sobre el *campo*.

Un jugador puede *colocarse fuera de límites* para jugar una bola que está dentro del *campo*.

b. Como Proceder Cuando la Bola está Perdida o Fuera de Límites.

Si una bola está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe aplicar la Regla de *golpe y distancia* con un **golpe de penalización** jugando la bola original o una *bola sustituta* desde donde jugó el golpe anterior (véase el procedimiento en la Regla 14.6).

Excepción – Aliviarse Bajo Otra Regla Cuando se Sabe o Es Prácticamente Seguro lo Que Ocurrió con la Bola: El jugador tiene una opción adicional cuando no se ha encontrado su bola, pero se *sabe* o es *prácticamente seguro* que quedó en reposo dentro del campo y:

- Fue *movida* por una *influencia externa* (Regla 9.4), o
- Está en o sobre una *obstrucción inamovible* (Regla 15.2b) o *condición anormal del campo* (Regla 16.1e), o
- Está dentro de un *área penalizable* (Regla 17.1b).

En estas situaciones, el jugador puede aliviarse bajo la Regla que aplica, o aliviarse con la **penalización de golpe y distancia**.

18.3 Bola Provisional

a. Cuando se Permite Bola Provisional

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *área penalizable* o puede estar *fuera de límites*, para ahorrar tiempo el jugador puede jugar una *bola provisional* bajo **penalización de golpe y distancia** (véase el procedimiento en la Regla 14.6). Esto aplica:

- Cuando la bola original no ha sido encontrada o identificada, pero todavía no está perdida, y
- Cuando una bola puede estar *perdida* en un *área penalizable*, pero también puede estar *perdida* en otra parte del *campo*.

No se permite jugar *bola provisional* si la bola original solo puede haberse perdido en un *área penalizable*.

Su una bola provisional puede estar *perdida* o *fuera de límites*:

- El jugador puede jugar otra *bola provisional*.
- Esa bola provisional entonces tiene la misma relación con la primera bola provisional que la que tiene esa con la bola original.

b. Anunciar Bola Provisional

Antes de jugar el golpe:

- El jugador debe anunciar a su *contrario* en el *juego por hoyos* o a su *marcador* o a otro jugador en el grupo en el *juego por golpes* que va a jugar *bola provisional*.

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.

Si el jugador no anuncia esto (incluso aunque tenía intención de jugar *bola provisional*) y juega una bola desde donde jugó el *golpe* anterior, esa bola es la bola *en juego* del jugador con **penalización de golpe y distancia** (Regla 18.1).

c. Cuando la Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego

(1) Cuando la Bola Original Está Perdida Fuera de Un Área Penalizable o Está Fuera de Límites. La *bola provisional* se convierte en bola *en juego* bajo la **penalización de golpe y distancia**.

Excepción – Aliviarse Bajo Otra Regla Cuando se Sabe o Es Prácticamente Seguro lo Que Ocurrió con la Bola: El jugador tiene una opción adicional cuando no se ha encontrado su bola, pero se *sabe* o es *prácticamente seguro* que quedó en reposo dentro del campo y:

- Fue *movida* por una *influencia externa* (Regla 9.4), o
- Está en o sobre una *obstrucción inamovible* (Regla 15.2b) o *condición anormal del campo* (Regla 16.1f).

En estas situaciones, el jugador puede aliviarse bajo la Regla que aplica, o aliviarse con la **penalización de golpe y distancia**.

(2) Cuando la Bola Provisional se Juega Desde Más Cerca del Agujero que Donde Se Estima que Está la Bola Original

- La *bola provisional* se convierte en la *bola en juego* bajo **penalización de golpe y distancia**.
- La bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse, incluso si se encuentra dentro de los tres minutos de *búsqueda* o se encuentra más cerca del *agujero* que el punto estimado.

Hasta que la bola original se encuentre o esté perdida:

- Una *bola provisional* sigue siendo *bola provisional* si se juega desde un punto más lejos del *agujero* que donde se estima puede estar la bola original.
- Esto se sigue siendo válido, aunque la *bola provisional* se juegue varias veces.

d. Cuando Hay Que Abandonar la Bola Provisional

(1) Cuando la Bola Original Se Encuentra en el Campo Antes de Convertirse en Bola Perdida. El jugador debe abandonar la *bola provisional* y seguir jugando con la bola original.

(2) Cuando la Bola Original se Encuentra en Área Penalizable o se Sabe o es Prácticamente Seguro que Está en Área Penalizable. El jugador debe abandonar la *bola provisional* y jugar la bola original como reposa o aliviarse del *área penalizable*, bajo la Regla 17.1c.

e. Resultado de Abandonar la Bola Provisional

Si una *bola provisional* es abandonada bajo la Regla 18.3d:

- El jugador no debe jugar más golpes con la bola provisional (Regla 6.3c), y
- Se desechan todos los golpes jugados con esa bola antes de abandonarla y todas las penalizaciones incurridas con ella.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 18: *Penalización General*

Borrador

Regla 19 -Bola Injugable

Propósito de la Regla 19: La Regla 19 establece las distintas opciones de alivio que tiene un jugador por bola Injugable en cualquier parte del campo (excepto un área penalizable). Esto permite al jugador elegir la opción a utilizar – con un golpe de penalización– para salirse de una situación difícil en la que puede ser desaconsejable o imposible jugar la bola. Las opciones de alivio para una bola en bunker son diferentes, porque normalmente requieren jugar la bola desde dentro del bunker si se eligen las opciones de línea hacia atrás o alivio lateral.

19.1 El Jugador Puede Decidir Declarar Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto Área Penalizable

El jugador es la única persona que puede decidir declarar su bola Injugable aliviándose con penalización bajo las Reglas 19.2 o 19.3

- Se permite el alivio en cualquier parte del campo, **excepto** en un *área penalizable*.
- Si una bola está Injugable en un *área penalizable*, las únicas opciones de alivio que tiene el jugador son las de la Regla 17.

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

El jugador puede, con **un golpe de penalización**, declarar la bola Injugable con una de las tres siguientes opciones:

a. Alivio de Golpe y Distancia

El jugador puede jugar la bola original o una *bola sustituta* desde donde jugó el *golpe* anterior (véase el procedimiento en la Regla 14.6)

b. Alivio de Línea Hacia Atrás

El jugador puede *dropar* la bola original o una *bola sustituta* y jugarla desde el *área de alivio*:

- Línea de Referencia para Área de Alivio. La línea con el *agujero* que atraviesa donde la bola quedó en reposo.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 50,8 centímetros (20 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
 - Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Puede estar en cualquier área del campo,
 - Debe estar por detrás de donde quedó en reposo la bola original, y
 - No hay límite para ir hacia atrás

c. Alivio Lateral

El jugador puede *dropar* la bola original o una *bola sustituta* y jugarla desde el *área de alivio* lateral:

- Punto de Referencia: punto en el que quedó en reposo la bola original.

- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de 203,2 centímetros (80 pulgadas) del punto de referencia, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Puede estar en cualquier área del campo, **pero no** dentro de la misma *área penalizable*,
 - No más cerca del *agujero*.
 - Puede estar en cualquier *área del campo*.

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker

a. Opciones Normales de Alivio

Cuando la bola de un jugador está en un *bunker*:

- El jugador puede aliviarse por bola Injugable con un golpe de penalización bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, excepto que:
- La bola ha de *droparse* dentro de un *área de alivio* dentro del *bunker* y jugarse desde allí si el jugador opta por el alivio de línea hacia atrás (Regla 19.2b) o alivio lateral (Regla 19.2c).

b. Opción Adicional de Alivio

Como opción adicional de alivio cuando la bola de un jugador reposa en bunker, con un **total de dos golpes de penalización**:

- El jugador puede jugar la bola original o una *bola sustituta* desde fuera del *bunker* utilizando el procedimiento de línea hacia atrás de la Regla 19.2b.
- Esa bola se puede jugar en cualquier *área del campo*.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 19: Penalización General

VIII. Procedimientos para Jugadores y Comités para la Aplicación de las Reglas (Regla 20)

Regla 20 – Resolución de Dudas Sobre las Reglas Durante la Vuelta: Decisiones de Árbitros y del Comité

Propósito de la Regla 20: La Regla 20 informa a los jugadores sobre cómo proceder cuando tienen dudas sobre la aplicación de las Reglas durante una vuelta.

- *Cuando no hay un árbitro disponible, el jugador debe decidir lo que va a hacer y seguir jugando.*
- *La Regla también establece el procedimiento (diferente en juego por hoyos que en juego por golpes) que permite al jugador proteger su derecho para una decisión más tarde.*

El Comité podrá designar árbitros para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas, y las decisiones de un árbitro o del Comité son vinculantes para todos los jugadores.

20.1 Resolución de Dudas Sobre las Reglas Durante la Vuelta

a. Los Jugadores Deben Evitar Una Demora Indebida

Los jugadores no deben demorar indebidamente el juego al buscar ayuda sobre las Reglas durante una *vuelta*:

- Si no está a mano un árbitro o un miembro del Comité para ayudar con una duda de Reglas, el jugador debe decidir y seguir jugando.
- El jugador puede proteger sus derechos pidiendo una decisión en el *juego por hoyos* (Regla 20.1b) o jugando dos bolas en el *juego por golpes* (Regla 20.1c).

b. Dudas Sobre Reglas en el Juego por Hoyos

(1) Resolver Dudas por Acuerdo: Durante una *vuelta*:

- Los jugadores de un partido pueden acordar como resolver una duda sobre las Reglas.
- Dicho acuerdo es final, aunque luego resulta estar equivocado, siempre que los jugadores no acuerden deliberadamente no aplicar las Reglas infringiendo así la Regla 1.3a.

Excepción – Cuando Hay un Árbitro con el Partido. Un árbitro que ha sido asignado a un partido debe decidir sobre cualquier duda consultada y los jugadores deben aceptar la decisión.

(2) Pedir una Decisión. Un jugador puede pedir una decisión de un árbitro o del Comité solo si:

- Informa al contrario de la petición, y

- La realiza a tiempo (Regla 20.1b (3), (4) y (5) para cuando se puede pedir, durante un partido, después de un partido y después de anunciarse el resultado).

Si el jugador no lo hace así, no habrá decisión. El resultado del hoyo o hoyos en cuestión se mantendrá(n) incluso si se aplicaron las Reglas de forma errónea.

(3) Quando un Jugador Pide Una Decisión Durante Una Vuelta. Un árbitro o miembro del Comité solo dará una decisión si esta se pide a tiempo.

En un partido se pide una decisión a tiempo si, al descubrir los hechos que crean la duda, el jugador informa al *contrario* que la va a consultar:

- Antes de que ningún jugador juegue desde el siguiente *lugar de salida*, o
- En el último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores abandonen el *green*.

Si el jugador pide una decisión sobre un hoyo anterior, solo se dará la decisión si se cumplen las tres siguientes circunstancias:

- Está basada en hechos previamente desconocidos por el jugador,
- El *contrario* infringió la Regla 3.2c dando un *número de golpes* incorrecto o no le comunicó una penalización, y
- El jugador la pide a tiempo (según se establece arriba).

(4) Quando un Jugador Pide Una Decisión después de Terminar el Partido pero Antes de Anunciar el Resultado del Mismo.

- Está basada en hechos que el jugador descubrió después de todos los jugadores abandonasen el *green* del último hoyo,
- El *contrario* infringió la Regla 3.2c dando un *número de golpes* incorrecto o no le comunicó una penalización, y
- El jugador informa al contrario antes de anunciarse el resultado del partido.

(5) Quando un Jugador Pide Una Decisión después de Anunciarse el Resultado del Partido

- Está basada en hechos que el jugador descubrió después de anunciarse el resultado
- El contrario sabía, antes de anunciarse el resultado, que le había dado un *número de golpes* incorrecto o no le había comunicado una penalización.

No hay límite de tiempo para una decisión si se cumplen estos criterios.

(6) No Tiene Derecho a Jugar Dos Bolas. Un jugador que tiene dudas sobre el procedimiento correcto no tiene derecho a jugar dos bolas en el *juego por hoyos*. El procedimiento solo es aplicable al *juego por golpes* (Regla 20.1c).

c. Dudas Sobre las Reglas en el Juego por Golpes

(1) No Tienen Derecho a Decidir sobre Dudas de Reglas por Acuerdo. Cuando no está a mano un *árbitro* o un miembro del *Comité* en el *Juego por Golpes*:

- Se anima a los jugadores ayudarse en la aplicación de las Reglas, pero no tienen derecho a tomar una decisión sobre una duda de Reglas por acuerdo.
- Los jugadores, un *árbitro* o el *Comité* no tienen por qué acatar ningún acuerdo al que pueden llegar los jugadores
- Un jugador debe consultar cualquier duda sobre las Reglas con el *Comité* antes de entregar su *tarjeta*.

(2) Los Jugadores Deben Proteger al Resto de Participantes: Para proteger los intereses de todos los jugadores participantes:

- Si un jugador sabe o cree que es posible que otro jugador ha infringido las Reglas, y el otro jugador no lo admite o lo ignora, el jugador debería informar al jugador, al *marcador* del jugador, a un *árbitro* o al *Comité*.
- Esto debe hacerse de forma rápida y en todo caso antes de que el otro jugador entregue su *tarjeta* salvo que no sea posible hacerlo.

(3) Jugar Dos Bolas Cuando Hay Dudas sobre Cómo Proceder. Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo puede completar el hoyo con dos bolas **sin penalización**:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas cuando surge la duda y antes de jugar un *golpe*.
- Si el jugador desea elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, debe anunciarlo a su *marcador* o a otro jugador antes de jugar un *golpe*.
- Si el jugador no elige a tiempo, se considera que la primera bola es la elegida por defecto.
- El jugador debe informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta*, incluso si tiene el mismo resultado con las dos bolas. **Si no lo hace, el jugador está descalificado.**
- Si el jugador ejecuta un golpe antes de decidir jugar dos bolas:
 - Esta Regla no aplica y el resultado con la bola que jugó el jugador cuenta.
 - **El jugador no tiene penalización por jugar la segunda bola.**

Una segunda bola jugada bajo esta Regla no es lo mismo que una bola provisional bajo la Regla 18.3

(4) Decisión del Comité sobre el Resultado para el Hoyo. Cuando un jugador ha jugado dos bolas bajo (3), el *Comité* decidirá el resultado del jugador para el hoyo de la siguiente forma:

- El resultado con la bola elegida (por el jugador o por defecto) cuenta si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para ella.

- Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizada para esa bola, cuenta el resultado obtenido con la otra bola si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para ella.
- Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para las dos bolas, cuenta el resultado obtenido con la bola elegida (por el jugador o por defecto) salvo que hubiese una *grave infracción* al jugar esa bola desde un *lugar equivocado*, en cuyo caso cuenta el resultado con la otra bola.
- Si existe una *grave infracción* al jugar ambas bolas desde *lugar equivocado*, **el jugador está descalificado**.
- Se desechan los golpes ejecutados con la bola que no cuenta, así como cualquier penalización incurrida solo en el juego de esa bola.

“Las Reglas permiten el procedimiento utilizado” significa que: (a) la bola original se jugó donde reposaba y estaba permitido el juego allí, o (b) la bola que se jugó se puso en juego bajo un procedimiento permitido por las Reglas y de la forma correcta y en el lugar correcto.

20.2 Decisiones sobre Dudas sobre las Reglas.

a. Decisiones de Árbitros

Un árbitro es una persona designada por el Comité para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

El jugador debe aceptar la decisión del *árbitro* sobre hechos o sobre cómo aplicar las Reglas:

- Un jugador no tiene derecho a reclamar una decisión de un *árbitro* al *Comité*.
- El *árbitro* puede pedir ayuda al *Comité* antes de tomar una decisión o trasladar una decisión al *Comité* para su revisión, pero no tiene por qué hacerlo.

Procedimientos de Comité, ___: Directrices sobre el alcance de la autoridad de un *árbitro*.

b. Decisiones del Comité

Cuando no hay un *árbitro* o un *árbitro* traslada una decisión al *Comité*:

- El *Comité* tomará una decisión, y
- La decisión del *Comité* es final.

Si el *Comité* no puede tomar una decisión, puede referir el caso al Comité de Reglas del R&A o de la USGA, cuya decisión es final.

c. Cuando se Corrigen Decisiones Incorrectas

Si se descubre que una decisión de un *árbitro* o un *Comité* es incorrecta:

- Se corregirá la decisión si es posible de acuerdo con las Reglas.
- Si es demasiado tarde, la decisión incorrecta se mantiene.

Guía ___: Directrices sobre situaciones con decisiones incorrectas y errores administrativos.

d. Descalificar a Jugadores Después de Decidirse el Resultado de un Partido o Competición

(1) Juego por Hoyos. No hay tiempo límite para descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (grave mala conducta) o Regla 1.3a (ponerse de acuerdo deliberadamente para ignorar una Regla o desechar una penalización).

Esto se puede hacer incluso después de anunciarse el resultado del partido.

(2) Juego por Golpes. Normalmente, una penalización no debe anularse, alterarse o añadirse después de haber cerrado una competición *por golpes*, que es cuando el Comité ha anunciado el resultado, o, en el *juego por golpes* seguido por el *juego por hoyos*, o cuando el jugador ha salido en su primer partido.

Pero, se puede descalificar a un jugador incluso después de cerrarse la competición si:

- Se puso de acuerdo deliberadamente para ignorar cualquier Regla o anular una penalización infringiendo la Regla 1.3a.
- Sabía antes de cerrarse la competición que la tarjeta entregada tenía un hándicap más alto que el real y que esto afectaba el número de golpes utilizados para ajustar el resultado del jugador (Regla 3.3b(5));
- Entregó un resultado para un hoyo más bajo que el realmente obtenido por cualquier motivo excepto el no incluir uno o más golpes de penalización que el jugador no sabía que había incurrido antes de cerrarse la competición (Regla 3.3b(4)); o
- Sabía antes de cerrarse la competición que había infringido otra Regla con una penalización de descalificación.

20.3 Situaciones no Cubiertas por Las Reglas.

Cualquier situación no cubierta por las Reglas debería decidirse:

- Considerando todas las circunstancias, y
- Tratar la situación de forma razonable, justa y consistente con el tratamiento de situaciones similares en las Reglas.

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

Regla 21 – Otras Modalidades de Juego Individual por Golpes y por Hoyos

Propósito de la Regla 21: la Regla 21 cubre otras cuatro modalidades de juego individual.

- *Existen modalidades del juego por hoyos en las que **no es necesario embocar** y se aplican diferentes formas de anotar los resultados. Stableford (puntos otorgados en cada hoyo): **Resultado Máximo** (hay un límite máximo para el resultado de cada hoyo); y Par/Bogey (formato con resultados hoyo por hoyo).*
- *La cuarta es el **Juego por Hoyos de Tres Bolas** (en la que cada jugador juega un partido diferente contra los otros dos jugadores).*

21.1 Stableford

a. Resumen del Stableford

El Stableford es una modalidad del *juego por golpes* en la que:

- El resultado de un jugador para un hoyo está basado en unos puntos otorgados al comparar los golpes del jugador o *bando* (incluyendo los *golpes de penalización*) con un resultado fijo para el hoyo establecido por el Comité.
- Gana la competición el jugador o *bando* que completa todas las vueltas con el mayor número de puntos.

Aplican las Reglas normales para el juego por golpes (1-20), pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.1 se escribe:

- Para competiciones de resultado bruto, pero se puede adaptar también para competiciones de resultado neto, y
- Para el juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros* (*Foursomes, Threesomes, Cuatro Bolas y Mejor Bola*) con las modificaciones de las Reglas 22.-23, y para competiciones de equipos, la Regla 24.

b. Puntuación en Stableford

(1) Cómo se Otorgan los Puntos. Se otorgan puntos a un jugador en cada hoyo al comparar el número de *golpes* del jugador (incluyendo *golpes de penalización*) con un resultado fijo establecido por el Comité (como el par):

Hoyo Jugado en	Puntos
Más de un golpe por encima del resultado establecido o sin resultado	0
Un golpe por encima del resultado establecido	1
El resultado establecido	2
Un golpe por debajo del resultado establecido	3
Dos golpes por debajo del resultado establecido	4
Tres golpes por debajo del resultado establecido	5
Cuatro golpes por debajo del resultado establecido	6

Un jugador que no termina el hoyo correctamente de acuerdo con las Reglas obtiene cero puntos para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el hoyo cuando su resultado va a ser cero.

Procedimientos de Comité, ___: Las condiciones de la competición puede establecer un método diferente de otorgar los puntos, como el método de Stableford Modificado.

(2) Anotación del Resultado para Cada Hoyo. Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar resultados en la tarjeta:

- Si Se Ha Completado Correctamente el Hoyo
 - Cuando el Número de Golpes (Incluyendo los Golpes de Penalización) es Inferior a Dos por Encima del Resultado Establecido. La tarjeta debe reflejar el número real de golpes.
 - Cuando el Número de Golpes (Incluyendo los Golpes de Penalización) es Dos o Más por Encima del Resultado Establecido. La tarjeta puede no tener resultado o cualquier número de *golpes* que correspondería a cero puntos.
 - Si No Se Ha Completado Correctamente el Hoyo. Si el jugador no ha terminado el hoyo correctamente, la tarjeta puede no tener resultado o cualquier número de *golpes* que correspondería a cero puntos.

El Comité es el responsable de decidir cuantos puntos recibe un jugador en cada hoyo.

Procedimientos de Comité, ___: En las condiciones de la competición, el Comité puede recomendar a los jugadores anotar los puntos obtenidos en cada hoyo en la *tarjeta*.

c. Penalizaciones en Stableford

(1) Penalizaciones que No Sean la Descalificación. Se añaden al resultado del jugador para el hoyo todos los *golpes de penalización* en el que se produjo la infracción, con las cuatro siguientes **excepciones**:

Excepción 1 – Exceso de Palos. Si un jugador infringe la Regla 4.1b (Máximo de 14 palos), el resultado del jugador para la *vuelta* se modifica restando **dos o cuatro puntos del total de puntos para la vuelta** bajo la Regla 4.1b.

Excepción 2 - Hora de Salida. Si el jugador infringe la Regla 5.3a, (1) llegando tarde pero dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, o (2) empieza antes de la hora, pero dentro de los minutos antes (Regla 5.3, Declaración de Penalización, Excepciones 1 y 2), el Comité restará **dos puntos del total de puntos para la vuelta**.

Excepción 3 – Demora Indebida o Infracción de la Política de Ritmo de Juego: Si un jugador incurre en la penalización general por infracción de la Regla 5.6a o por infracción de la Política de Ritmo de Juego, el Comité restará **dos puntos del total de puntos para la vuelta**. En el caso de infracciones repetidas de la Regla 5.6, véase la Regla 21.1c (2).

Para las Excepciones 1-3, el jugador debe informar al *Comité* de los hechos sobre la infracción antes de entregar la *tarjeta* para que el *Comité* pueda aplicar la penalización. Si el jugador no lo hace, **está descalificado**.

Excepción 4 – Resultado Equivocado Al No Incluir una Penalización Que el Jugador Desconocía: Si un jugador incurre en la penalización adicional de dos golpes por la Excepción a la Regla 3.3b (4):

- el Comité aplicará la penalización adicional, **restando dos puntos del total de puntos para la vuelta**.
- La penalización que el jugador no incluyó se aplica en el hoyo en el que se produjo la infracción.
- **No se aplica ninguna de las penalizaciones** cuando una infracción de la Regla 3.3b(4) no afecta el resultado del hoyo porque el jugador tenía cero puntos para el hoyo.

(2) Penalizaciones de Descalificación. Un jugador que infringe cualquiera de estas Reglas **no está descalificado de la competición, pero recibe cero puntos** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No terminar el hoyo bajo la Regla 3.3d,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *lugar de salida* al iniciar un hoyo (Regla 6.1b (2)).
- No corregir haber jugado bola equivocada,
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una grave infracción (Regla 14.7c).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, **está descalificado de la competición**.

d. Orden de Juego en Competiciones Stableford con Resultado Neto

En Competiciones Stableford con resultado neto, se modifica la Regla 6.4b (1) para que el jugador con el resultado neto más bajo tenga el *honor* en el siguiente *lugar de salida*.

21.2 Resultado Máximo

a. Resumen de Resultado Máximo

El Resultado Máximo es una modalidad del juego por golpes en la que el resultado de un jugador o bando tiene un máximo de golpes establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo (6. 8. 10 etc.) o un doble bogey neto.

Aplican las Reglas normales para el juego por golpes (1-20), pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.1 se escribe:

- Para competiciones de resultado bruto, pero se puede adaptar también para competiciones de resultado neto, y

- Para el juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros* (*Foursomes, Threesomes, Cuatro Bolas y Mejor Bola*) con las modificaciones de las Reglas 22.-23, y para competiciones de equipos, la Regla 24.

b. Resultados en Resultado Máximo

(1) Resultado del Jugador en el Hoyo. El resultado del jugador para un hoyo se base en el número real de golpes jugados (incluyendo golpes de penalización), **excepto** que el jugador recibirá el resultado máximo incluso si su resultado real excede dicho número máximo.

Un jugador que no *termina el hoyo* correctamente bajo las Reglas recibe el resultado máximo para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el hoyo cuando su resultado va a ser el máximo.

(2) Anotación del Resultado para Cada Hoyo. Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar resultados en la *tarjeta*:

- Si Se Ha Completado Correctamente el Hoyo
 - Cuando el Número de Golpes (Incluyendo los Golpes de Penalización) es Inferior al Máximo. La tarjeta debe reflejar el número real de golpes.
 - Cuando el Número de Golpes (Incluyendo los Golpes de Penalización Igual a o Mayor Que el Resultado Máximo La tarjeta puede no tener resultado o cualquier número de *golpes* igual a o superior al máximo.
- Si No Se Ha Completado Correctamente el Hoyo. Si el jugador no ha terminado el hoyo correctamente, la tarjeta puede no tener resultado o cualquier número de *golpes* igual a o superior al máximo

El Comité es el responsable de ajustar el resultado del jugador cuando se aplica el resultado máximo.

c. Penalizaciones en Resultado Máximo

Cualquier penalización que se aplica en el juego por golpes aplica también al Resultado Máximo, excepto que un jugador que infringe cualquiera de estas Reglas **no está descalificado de la competición, pero recibe el resultado máximo** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No terminar el hoyo bajo la Regla 3.3d,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *lugar de salida* al iniciar un hoyo (Regla 6.1b(2)).
- No corregir haber jugado bola equivocada,
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una grave infracción (Regla 14.7c).

Si el jugado infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, **está descalificado de la competición**.

Después de aplicar cualquier *golpe de penalización*, el resultado de un jugador para el hoyo no puede exceder el resultado máximo establecido por el *Comité*.

21.3 Par / Bogey

a. Generalidades de Par/Bogey

Par / Bogey es una modalidad del juego por golpes que puntúa como en el juego por hoyos.

- Un jugador o bando gana o pierde un hoyo al completarlo con menos o más golpes (incluyendo los *golpes de penalización*) que un resultado fijo establecido por el *Comité*
- La competición la gana el jugador o bando con el mayor número de hoyos ganados contra los hoyos perdidos (es decir, sumando los ganados y restando los perdidos).

Aplican las Reglas normales para el juego por golpes (1-20), pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.3 se escribe:

- Para competiciones de resultado bruto, pero se puede adaptar también para competiciones de resultado neto, y
- Para el juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros* (*Foursomes, Threesomes, Cuatro Bolas y Mejor Bola*) con las modificaciones de las Reglas 22.-23, y para competiciones de equipos, la Regla 24.

b. Resultados en Par/Bogey

(1) Cómo se Ganan o Se Pierden Hoyos. Es similar al juego por hoyos. Los hoyos se ganan o se pierden con referencia a un resultado fijo (típicamente par o bogey) establecido por el *Comité*:

- Si el resultado del jugador es inferior al resultado establecido, gana el hoyo.
- Si el resultado del jugador es igual que resultado establecido, se empata el hoyo.
- Si el resultado del jugador es superior al resultado establecido, o no tiene resultado para el hoyo, pierde el hoyo.

Un jugador que no *termina* el hoyo de forma correcta bajo las Reglas por cualquier motivo, pierde el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el hoyo cuando su resultado excede el resultado fijo (ya han perdido el hoyo).

(2) Anotación del Resultado para Cada Hoyo. Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar resultados en la *tarjeta*:

- Si Se Ha Completado Correctamente el Hoyo
 - Cuando el Número de Golpes (Incluyendo los Golpes de Penalización) es Igual a o Inferior al Resultado Establecido. La tarjeta debe reflejar el número real de golpes.

- Cuando el Número de Golpes (Incluyendo los Golpes de Penalización) Es Mayor Que el Resultado Máximo La tarjeta puede no tener resultado o cualquier número de golpes con que se ha perdido el hoyo.
- Si No Se Ha Completado Correctamente el Hoyo. Si el jugador no ha terminado el hoyo correctamente, la tarjeta puede no tener resultado o cualquier número de golpes con los que ha perdido el hoyo

El Comité es el responsable de decidir si el jugador gana, empata o pierde cada hoyo.

Procedimientos de Comité, ___: En las condiciones de la competición, el Comité puede recomendar a los jugadores anotar si el hoyo fue ganado, perdido o empatado.

c. Penalizaciones en Par / Bogey

(1) Penalizaciones que No Sean la Descalificación. Se añaden al resultado del jugador para el hoyo todos los *golpes de penalización* en el que se produjo la infracción, con las cuatro siguientes **excepciones**:

Excepción 1 – Exceso de Palos. Si un jugador infringe la Regla 4.1b (Máximo de 14 palos), el resultado del jugador para la *vuelta* se modifica restando **uno o dos hoyos bajo la Regla 4.1b.**

Excepción 2 - Hora de Salida. Si el jugador infringe la Regla 5.3a, (1) llegando tarde pero dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, o (2) empieza antes de la hora, pero dentro de los minutos antes (Regla 5.3, Declaración de Penalización, Excepciones 1 y 2), el Comité restará **un hoyo del total de hoyos ganados contra perdidos**

Excepción 3 – Demora Indebida o Infracción de la Política de Ritmo de Juego: Si un jugador incurre en la penalización general por infracción de la Regla 5.6a o por infracción de la Política de Ritmo de Juego, el Comité restará **un hoyo del total de hoyos ganados contra perdidos.**

Para las Excepciones 1-3, el jugador debe informar al *Comité* de los hechos sobre la infracción antes de entregar la *tarjeta* para que el *Comité* pueda aplicar la penalización. Si el jugador no lo hace, **está descalificado.**

Excepción 4 – Resultado Equivocado Al No Incluir una Penalización Que el Jugador Desconocía: Si un jugador incurre en la penalización adicional de dos golpes por la Excepción a la Regla 3.3b(4):

- el Comité aplicará la penalización adicional, **restando un hoyo del total de hoyos ganados contra perdidos.**
- **La penalización que el jugador no incluyó se aplica en el hoyo en el que se produjo la infracción.**
- **No se aplica ninguna de las penalizaciones** cuando una infracción de la Regla 3.3b (4) no afecta el resultado del hoyo porque el jugador ya había perdido el hoyo.

(2) Penalizaciones de Descalificación. Un jugador que infringe cualquiera de estas Reglas **no está descalificado de la competición, pero pierde el hoyo** en el que se produjo la infracción:

- No *terminar* el hoyo bajo la Regla 3.3d,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *lugar de salida* al iniciar un hoyo (Regla 6.1b (2)).
- No corregir haber jugado *bola equivocada*, (Regla 6.3c), o
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una grave infracción (Regla 14.7c).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, **está descalificado de la competición.**

Guía__: Directrices sobre la aplicación de excepciones en penalizaciones en Par/Bogey.

d. Orden de Juego en competiciones Par / Bogey con Resultado Neto

En Competiciones Par / Bogey con resultado neto, se modifica la Regla 6.4b (1) para que el jugador con el resultado neto más bajo tenga el *honor* en el siguiente *lugar de salida*.

21.4 – Tres Bolas en el Juego por Hoyos

a. Resumen de Tres Bolas en el Juego por Hoyos

En *Tres Bolas en el Juego Por Hoyos*,

- Cada uno de los tres jugadores juega un partido contra los otros dos al mismo tiempo.
- Cada jugador juega una bola que es válida para ambos partidos.

Se aplican las Reglas generales del Juego por Hoyos en las Reglas 1-20 a los tres partidos individuales, excepto que estas Reglas específicas aplican en dos situaciones en las que aplicar las Reglas generales podría entrar en conflicto en el otro partido.

b. Jugar Fuera de Turno

Si un jugador juega fuera de turno en cualquier partido, el *contrario* que tenía que haber jugado primero puede cancelar el golpe inmediatamente bajo la Regla 6.4a (2):

Si el jugador ha jugado fuera de turno en los dos partidos:

- Cada *contrario* puede elegir si cancelar el *golpe* en su partido con el jugador.
- Si el golpe del jugador solo es cancelado en un partido, debe continuar el otro partido con la bola original.
- Esto significa que el jugador debe completar el hoyo con una bola separada para cada partido.

c. Bola o Marcador de Bola Levantada o Movidada por Un Contrario

Si un *contrario* incurre en *un golpe de penalización* por levantar o mover la bola o marcador de bola de un jugador bajo las Reglas 9.5b o 9.7, la penalización solo se aplica en el partido con ese jugador.

El contrario **no incurre en penalización** en el partido con el otro jugador.

21.5 Otras Modalidades de Golf

Aunque solo se incluyen específicamente ciertas modalidades de juego en las Regla 3, 21, 22 y 23, a menudo se juega al golf en otras modalidades como Scramble, Greensome, Chapman y Shamble.

Estas Reglas se pueden adaptar para cubrir estas y otras modalidades de juego.

Guía [___](#): Formas recomendadas de adaptar las Reglas para otras modalidades de juego.

Borrador

Regla 22 – Foursomes y Threesomes

Propósito de la Regla 22. La Regla 22 cubre **Foursomes y Threesomes** – que también se conocen como **Golpe Alterno** – en la que dos compañeros compiten como **bando** con golpes alternos a una sola bola.

- Un compañero juega la salida en los hoyos impares y el otro lo hace en los hoyos pares.
- Después de cada golpe de salida, juegan golpes alternos hasta terminar el hoyo.
- Puesto que el bando juega una bola, las Reglas para el Golpe Alterno son básicamente las mismas que para el juego individual.

22.1 Resumen de Foursomes y Threesomes

Esta Regla trata los *Foursomes* y los *Threesomes*, que también son conocidos como Modalidad de Golpe Alterno.

- **Foursomes** – Una modalidad del *juego por hoyos* o del *juego por golpes* en la que dos *compañeros* compiten como *bando*. Los *Foursomes* se pueden jugar como una competición *por hoyos* entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o como competición por *golpes* con varios *bandos*.
- **Threesomes** - Una modalidad del *juego por hoyos* en el que un *bando* de dos *compañeros* compite contra un individual. El *bando* compite jugando una bola de forma alterna en cada hoyo.

Se aplican las Reglas 1-20 a estas modalidades de golpe alterno, pero modificadas por las siguientes Reglas específicas.

22.2 Cualquier Compañero Representa al Bando

Puesto que ambos *compañeros* compiten como un solo *bando* jugando una sola bola:

- Cualquier *compañero* puede realizar una acción permitida para el *bando* – *marcar*, *levantar*, *reponer* o *dropar* una bola, y
- Cualquier infracción de las Reglas de cualquiera de los *compañeros* se aplica al *bando*.

En el *juego por golpes*, solo uno de los *compañeros* tiene que certificar la tarjeta del *bando* (Regla 3.3b).

22.3 El Bando Debe Alternar los Golpes

En cada hoyo, los *compañeros* deben jugar cada golpe de forma alterna:

- Un *compañero* debe jugar las salidas en todos los hoyos con número impar, mientras que el otro *compañero* lo hará en todos los hoyos con número par.
- Después del primer *golpe* desde el *lugar de salida*, los *compañeros* deben jugar golpes alternos durante el resto del hoyo.

Cualquier *golpe de penalización* incurrido no afecta el orden de juego alterno de los *compañeros*.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 22.3

- **Juego por Hoyos** - Si un *compañero* juega un *golpe* en el orden incorrecto, el *bando* **pierde el hoyo**
- **Juego por Golpes** - Si un *compañero* *compañeros* juega un *golpe* o más golpes en el orden incorrecto, el *bando* incurre en **dos golpes de penalización** y tiene que corregir el error:
- El *compañero* correcto debe ejecutar un *golpe* desde donde el *bando* jugó el primer golpe en orden incorrecto.
- Se cancela el primer *golpe* jugado en orden incorrecto y todos los golpes jugados después hasta corregir el error, y también se cancelan los *golpes de penalización* incurridos al jugar dichos *golpes*.
- Si un *bando* juega un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida* sin haber corregido el error, o para el último hoyo de la *vuelta*, ambos *compañeros* abandonan el *green* sin que ninguno de ellos anuncie que van a corregir el error, el *bando* está **descalificado**.

22.4 Comenzar la Vuelta

a. Compañero que juega primero

El *bando* puede elegir quien juega primero desde el *lugar de salida* al comenzar la *vuelta*.

La *vuelta* del *bando* comienza cuando el primer jugador ejecuta el primer *golpe* en esa *vuelta*.

Procedimientos de Comité ____: Las condiciones de la competición pueden dictar qué *compañero* de un *bando* debe jugar primero en el primer *lugar de salida*.

b. Hora de Salida y Punto de Salida

La Regla 5.3a se aplica de forma distinta a cada *compañero* dependiendo de quién va a jugar primero:

- El *compañero* que va a jugar primero debe estar preparado para jugar a la hora de salida y en el punto de salida y debe comenzar a la hora (no antes).
- El *compañero* que va a jugar en segundo lugar debe estar presente a la hora de salida y en el punto de salida o en el hoyo cerca de donde esperan quede en reposo la bola jugada desde el lugar de salida.

Si cualquiera de los *compañeros* no está presentes de esa forma, el *bando* **incurre en la penalización de la Regla 5.3a**.

Regla 23 – Cuatro Bolas y Mejor Bola

Propósito de la Regla 23: La Regla 23 cubre **Cuatro Bolas y Mejor Bola**, que son modalidades de juego con compañeros y se juegan por hoyos o por golpes.

- Los compañeros compiten como **bando**, cada uno con una bola separada.
- El resultado del bando es el resultado más bajo de los compañeros en el hoyo.
- AL Regla también cubre lo que ocurre cuando un compañero actúa sobre la bola del otro y qué penalizaciones se aplican a un compañero o al bando.

23.1 Resumen de Cuatro Bolas y Mejor Bola

Cuatro Bolas y Mejor Bola son modalidades de juego con compañeros y se juegan en modalidad *por hoyos* o *por golpes*:

Cuatro Bolas - Una modalidad del juego en la que dos *compañeros* compiten como *bando* y cada jugador juega su propia bola. El resultado de un *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos *compañeros* en el hoyo.

Mejor Bola – Una modalidad del *juego por hoyos* en la que un jugador compite contra un bando de dos o tres jugadores, con cada *compañero* jugando su propia bola. El resultado de un *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos o tres *compañeros* en el hoyo.

Se aplican las Reglas 1-20 a estas modalidades de juego, pero modificadas por estas Reglas específicas.

La Regla 23 se escribe para *Cuatro Bolas*,

a. Resultado del Bando para el Hoyo en Juego por Hoyos y Juego por Golpes

- *Ambos Compañeros Terminan Correctamente el Hoyo.* El resultado más bajo es el resultado para el hoyo.
- *Solo Un Compañero Termina el Hoyo Correctamente De Acuerdo con las Reglas.* Su resultado es el resultado del *bando* para el hoyo. No hace falta que su *compañero* termine el hoyo.
- *Ninguno de los Compañeros Termina el Hoyo Correctamente De Acuerdo con las Reglas.* El bando no tiene un resultado para el hoyo, lo cual significa:
 - En el *juego por hoyos*, el *bando* **pierde el hoyo**, salvo que el *bando contrario* no hubiese *terminado* ese hoyo anteriormente de acuerdo con las Reglas.
 - En el *juego por golpes*, **el bando está descalificado de la competición** salvo que corrija el error de acuerdo con la Regla 3.3d.

b. Tarjeta del Bando en el Juego por Golpes

(1) *Responsabilidad del Bando.* Deben anotarse los resultados brutos del bando para cada hoyo en una sola *tarjeta*. Solo es necesario que un *compañero* certifique la *tarjeta* para el bando bajo la Regla 3.3b(3).

En cada hoyo:

- Debe anotarse el resultado bruto de al menos uno de los *compañeros* en la *tarjeta*.
- **No hay penalización** por anotar el resultado de más de un *compañero* en la *tarjeta*.
- Cada resultado en la *tarjeta* debe ser claramente atribuible al *compañero* que lo hizo. Si no se hace esto, **el bando está descalificado**.
- No es suficiente anotar un resultado al *bando* en general.

23.3 Acciones del Jugador que Influyen en el Juego de la Bola del Compañero

a. El Jugador Puede Realizar Acciones con Respecto a la Bola del Compañero que el Compañero Puede Realizar

Aunque cada jugador de un bando juega su propia bola:

- Un jugador puede realizar cualquier acción sobre la bola de su *compañero* que el mismo *compañero* puede hacer antes de ejecutar un golpe, como *marcar*, levantar, *reponer* o *dropar* una bola.
- Un jugador puede pedir *consejo* a su *compañero* y también le puede dar *consejo*.

b. Cualquier Acción Realizada por el Jugador con Respecto a la Bola del Compañero se Considera que la ha Realizado el Compañero

Si las acciones de un jugador con respecto a la bola del *compañero* hubiesen sido infracción de haberlas realizado del *compañero*:

- El *compañero* infringe la Regla e incurre en la penalización resultante (Regla 23.6a (3)).
- Ejemplos de esto son cuando el jugador infringe las Reglas mejorando las *condiciones que afectan al golpe* a ejecutarse por el *compañero*, levantando o *moviendo* accidentalmente la bola del *compañero* o no *marcando* la posición de la bola del *compañero* antes de levantarla

Para la situación en la que las acciones del *compañero* afectan tanto al juego de su bola como al juego de la bola de su *compañero*, véase la Regla 23.6a (2), Excepciones 1 y 2 para saber cuándo ambos *compañeros* tienen penalización.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

La *vuelta* de un *bando* comienza cuando cualquiera de los *compañeros* ejecuta su primer *golpe* y termina cuando el resultado del partido está decidido en el *juego por hoyos* o cuando el *bando* termina el último hoyo en el *juego por golpes*.

Un *compañero* puede representar al bando durante toda o parte de la *vuelta*. No tienen que estar presentes todos los *compañeros*.

Un *compañero* ausente solo puede incorporarse al juego para el *bando* entre dos hoyos, lo cual significa que:

- (1) *Juego por Hoyos – Compañero Ausente Solo Puede Incorporarse al Juego Antes de Que Cualquier Jugador Comience el Hoyo*. Si cualquier jugador de cualquier bando en

un partido ha iniciado el hoyo, el compañero ausente no puede incorporarse hasta el siguiente hoyo.

- (2) Juego por Golpes - Compañero Ausente Solo Puede Incorporarse al Juego Antes de que su Compañero Comience el Hoyo. Si su compañero ya ha comenzado el hoyo, un compañero ausente no puede incorporarse hasta el hoyo siguiente.

Un jugador puede dar consejo a un compañero en un hoyo, aunque no se pueda incorporar al juego en ese hoyo.

23.5 Orden de Juego del Bando

Los *compañeros* pueden jugar en el orden que consideran mejor.

Esto significa que cuando es el turno de un jugador bajo la Regla 6.4a (juego por hoyos) o 6.4b (juego por golpes, puede jugar el jugador o su *compañero*.

Excepción -Seguir el Juego del Hoyo Después de Conceder un Hoyo en el Juego por Hoyos

- Un jugador no debe continuar con el juego de un hoyo cuando su siguiente golpe ha sido concedido si esto podría ayudar al *compañero*.
- Si el jugador lo hace, cuenta su resultado para el hoyo, pero el **resultado del *compañero* no puede contar para el hoyo.**

23.6 Cuando Una Penalización se Aplica a Un Compañero Solo o Al Bando

Cuando un jugador incurre en una penalización por infringir una Regla, la penalización se puede aplicar al jugador solo o al *bando* (es decir, a ambos *compañeros*). Esto depende de la penalización y de la modalidad de juego:

a. Penalizaciones que no Sean Descalificación

- (1) La Penalización Normalmente se Aplica Solo al Jugador, No Al Compañero. Cuando un jugador incurre en una penalización que no sea la descalificación, esa penalización normalmente solo se aplica al jugador y no a su *compañero*, **excepto** en las situaciones cubiertas en (2) a continuación:

- Los *golpes de penalización* se suman al resultado del jugador y no al resultado del *compañero*.
- En el juego por hoyos, un jugador que incurre una *penalización* de pérdida del hoyo (la *penalización general*) no tiene resultado para el *bando* en ese hoyo, pero su penalización no afecta a su *compañero* que puede seguir jugando el hoyo en representación del *bando*.

- (2) Tres Situaciones en las Que la Penalización del Jugador También se Aplica al Compañero.

- Cuando el Jugador Infringe la Regla 4.1b (Máximo de 14 Palos). En el juego por hoyos el *bando* incurre en la penalización y en el juego por golpes el *compañero* incurre en la misma penalización que el jugador.
- Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero. En el juego por hoyos o el juego por golpes, el *compañero* incurre en la **misma penalización** que el jugador.

- En el Juego por Hoyos, Cuando la Infracción del Jugador Perjudica al Juego del Contrario. El compañero del jugador incurre en la **misma penalización**.

Excepción – Jugador que Ejecuta Golpe a Bola Equivocada Nunca se Considera que Ayuda al Compañero o Perjudica a un Contrario:

- Solo el jugador (no el compañero) incurre la *penalización general* por infracción de la Regla 6.3c.
- Esto se aplica tanto si la bola jugada como *bola equivocada* es del compañero como de cualquier otra persona.

b. Penalizaciones de Descalificación

(1)Cuando la Infracción de un Jugador Significa que Está Descalificado el Bando. **Un bando está descalificado de la competición** si cualquier compañero incurre en una penalización de descalificación bajo cualquiera de estas Reglas.

- Regla 1.2 Jugar con el Espíritu del Juego
- Regla 1.3 Responsabilidad del Jugador con las Reglas
- Regla 4.1a Palo Permitido para Ejecutar un Golpe
- Regla 4.1c Declarar Palo en Exceso Fuera de Juego
- Regla 4.2a Bolas Permitidas al Ejecutar un Golpe
- Regla 4.3 Uso de Equipo
- Regla 5.6a Demora Indebida
- Regla 5.7b Procedimiento Cuando el Juego Está Suspendido
- Regla 6.2b Reglas Específicas al Jugar desde el Lugar de Salida
- Reglas Locales (Relación)

Solo en el Juego por Hoyos:

- Regla 3.2b Aplicación de Hándicap en Partido con Resultado Neto

Solo en el Juego por Golpes:

- Regla 3.3b(3) Responsabilidad del Jugador: Certificar y Entregar Tarjeta
- Regla 3.3b(4) Resultado Incorrecto para Hoyo
- Regla 3.3b(5) Resultado en una Competición con Resultado Neto
- Regla 23.2b Resultado en el Juego por Golpes

(2)Cuando una Infracción de Ambos Jugadores Significa que el Bando Está Descalificado: **Un bando está descalificado de la competición** si ambos compañeros incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de estas Reglas:

- Regla 5.3 Horario de Salida
- Regla 5.4 Jugar en Grupos
- Regla 5.7a Interrupción del Juego

Solo en el Juego por Golpes:

Un *bando* está **descalificado de la competición** si, en el mismo hoyo, ambos compañeros incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de estas Reglas:

- Regla 3.3d No Terminar el Hoyo
- Regla 6.1b Jugar desde Fuera del Lugar de Salida
- Regla 6.3 Jugar Bola Equivocada, o
- Regla 14.7b Grave Infracción de Jugar desde Lugar Equivocado

(3) Cuando una Infracción de Un Jugador Significa que No Tiene Resultado Válido para el Hoyo. En todas las demás situaciones en las que un jugador infringe una Regla con una penalización de descalificación, el jugador **no está descalificado de la competición**, pero su resultado para el hoyo en el que se produjo la infracción no cuenta para el *bando*.

En el *juego por hoyos*, si ambos *compañeros* infringen una de estas Reglas en el mismo hoyo, **el *bando* pierde el hoyo.**

Regla 24 – Competiciones por Equipos

Propósito de la Regla 24. La Regla 24 cubre **competiciones por equipos**, en el que varios jugadores o bandos compiten como equipo combinando los resultados de sus vueltas o partidos para obtener un resultado global de equipo. Se puede utilizar cualquier modalidad de juego por hoyos o juego por golpes, y la competición por equipos se puede combinar con otras competiciones simultáneas (como juego por golpes individual).

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos

- Un “equipo” es un grupo de jugadores que juegan como individuales o como *bandos* para competir contra otros equipos.
- Su participación en la competición por equipos puede ser parte de otra competición que tiene lugar al mismo tiempo (como *juego por golpes* individual).

Se aplican las Reglas 1-20 a una competición por equipos, pero se modifican con estas Reglas específicas.

24.2 Condiciones de Competición en el Juego por Equipos

El *Comité* decide la modalidad de juego, como se calculará el resultado global del equipo y otras condiciones de la competición, como:

- En el *juego por hoyos*, los puntos otorgados por ganar o empatar un partido.
- En el juego por golpes, el número de resultados que van a contar para el resultado del equipo.
- Si la competición puede acabar en empate, y si no como se hará el desempate.

24.3 Capitán del Equipo

Cada equipo puede nombrar a un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, como, por ejemplo, qué jugadores del equipo jugarán en qué *vueltas* o partidos, en qué orden jugarán y quienes jugarán como *compañeros*.

El capitán del equipo puede ser jugador de la competición.

Procedimientos de Comité___: El Comité puede adoptar una Regla Local estableciendo limitaciones sobre quien puede actuar de capitán y sobre la conducta del capitán de equipo y cualquiera que puede dar consejo bajo la Regla 24.4a.

24.4 Consejo

a. Persona Autorizada para Dar Consejo

El *Comité* puede permitir a cada equipo a nombrar una persona (autorizada para dar consejo) que puede dar *consejo* a los jugadores del equipo durante una *vuelta* o al que los demás jugadores del equipo pueden pedir *consejo*.

- La persona autorizada para dar *consejo* puede ser el capitán del equipo, un entrenador del equipo u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competición).

- La identidad de la persona autorizada debe ser comunicada al *Comité* antes de empezar a dar *consejo*.
- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar la persona autorizada durante una *vuelta* o durante la competición.

Procedimientos de Comité___: El *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo a nombrar dos autorizados para dar consejo (por ejemplo, en una competición por equipos en la que no se admiten *caddies*).

b. Restricción sobre la Persona Autorizada para Dar Consejo Mientras Está Jugando

Si la persona autorizada para dar consejo es un miembro del equipo,

- No puede ejercer como tal mientras está jugando la competición
- Esto significa que mientras está jugando una vuelta, esta persona autorizada no debe dar consejo a nadie que no sea su *compañero*.

c. No Consejo Entre Miembros del Equipo que no Sean Compañeros

Excepto cuando juegan juntos como *compañeros* en un *bando*:

- Un jugador no debe pedir *consejo* de o dar *consejo* a ningún miembro de su equipo que está jugando en el campo.
- Esto es aplicable, aunque el miembro del equipo esté en el mismo grupo o en otro grupo en el *campo*.

Procedimientos de Comité___: Para la competición por equipos en el juego por golpes en la que el resultado del jugador solo cuenta como parte del resultado del equipo, el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a los miembros de un equipo que juegan en el mismo grupo darse *consejo* entre ellos, incluso si no son *compañeros*.

PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 24-4: Penalización General por infracción de la Regla 10.2.

Definiciones

Agua Temporal

Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del suelo (como charcos de agua o el rebose de un cauce de agua) que no esté en un *área penalizable* y que sea visible antes o después de que el jugador se *coloque*.

Casos especiales:

- El rocío y la escarcha no son *agua temporal*.
- La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son *agua temporal* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador.
- El hielo manufacturado es una *obstrucción*.

Agujero

El *agujero* en el *green* es el lugar en el que acaba el hoyo en juego. Tendrá 108 mm de diámetro (4 ¼ pulgadas) y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad.

Si se utiliza un forro, su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas). Debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo lo haga impracticable.

Animal

Cualquier ser vivo del reino animal (excluyendo al ser humano) incluyendo mamíferos, aves, reptiles, anfibios e invertebrados (insectos, arañas, gusanos, crustáceos, etc.).

Árbitro

Una persona autorizada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Área de Alivio

El área en la que un jugador ha de *dropar* una bola al aliviarse bajo una Regla. Cada Regla de alivio requiere el uso de un *área de alivio* específica cuyo tamaño y ubicación dependerá de los tres factores siguientes:

- *Punto de Referencia o Línea de Referencia para el Área de Alivio*: Cada *área de alivio* está basada en (1) un punto de referencia, o (2) una línea de referencia desde el *agujero* a través de un punto específico
- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia o Línea de Referencia*: El *área de alivio* es toda el área de 50.8 centímetros (20 pulgadas) o 203.2 centímetros (80 pulgadas) del punto de referencia o 50.8 centímetros (20 pulgadas) de la línea de referencia, pero con ciertas limitaciones:

- Limitaciones sobre la Ubicación del Área de Alivio: La ubicación del área de alivio puede estar limitada de una o más maneras de modo que:
 - Solo está en ciertas *áreas definidas del campo*, como solo en el *área general*, y no en un *bunker* o en un *área penalizable*, o
 - No está más cerca del *agujero* que el punto de referencia o debe estar detrás de un *área penalizable* o *bunker* desde los cuales se está aliviando el jugador.
 - No hay interferencia de la condición o situación de la que se está aliviando el jugador.

Áreas del Campo

Las cinco áreas que constituyen el *campo* son:

- el *área general*
- el *lugar de salida* del hoyo en juego
- todos los *bunkers*
- todas las *áreas penalizables*, y
- el *green* del hoyo en juego

Área General

Es el *área* del *campo* que cubre todas las partes del *campo* **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *lugar de salida* del hoyo en juego, (2) todos los *bunkers* del *campo*, (3) todas *áreas penalizables* del *campo*, y (4) el *green* del hoyo en juego.

El *área general* incluye

- Todos los *lugares de salida* que no sean el del hoyo en juego
- Todos los *greenes equivocados*, que significa cualquier *green* que no sea el del hoyo en juego

Área penalizable

Un *área penalizable* es una de las cinco *áreas definidas del campo* e incluye:

- Cualquier cauce de agua en el campo (marcada o no por el *Comité*), incluyendo cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otro cauce abierto de agua (contenga agua o no), y
- Cualquier otra parte del campo definida como *área penalizable* por el *Comité*.

Hay dos tipos de *áreas penalizables*, distinguidos por colores:

- Las *áreas penalizables* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) tienen dos opciones de alivio para el jugador (Regla 17.1a,b)
- Las *áreas penalizables* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) tienen una opción de alivio lateral (Reglas 17.1c) además de las dos opciones para *las áreas penalizables* amarillas.

Si el color del *área penalizable* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considera un *área penalizables* roja.

Los márgenes de un área *penalizable* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo y deberían definirse con estacas, líneas o elementos físicos:

- **Estacas:** Cuando el *área penalizable* está definida por estacas, el margen está definido por los puntos más exteriores de las estacas al nivel del suelo y las estacas están dentro del *área penalizable*.
- **Líneas:** Cuando el *área penalizable* está definida por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por el borde exterior de la línea, y la línea está dentro del *área penalizable*.
- **Elementos físicos:** Cuando el *área penalizable* está definida por elementos físicos (como una playa o muro de contención) el *Comité* debería definir el borde del *área penalizable*.

Cuando el margen del *área penalizable* está definida por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para mostrar donde está el *área penalizable*, pero no pueden tener otro significado.

Asta de Bandera

Un indicador recto movable, que suele tener tela u otro material incorporado, colocado en el *agujero* para indicar su posición:

- Debe ser circular en su sección transversal.
- Puede tener tela u otro material incorporado.
- Están prohibidos los materiales almohadillados o amortiguadores de golpes que puedan influir en el movimiento de la bola.

Atender

Cuando un jugador ejecuta un *golpe*, un *asta de bandera* está atendida si cualquier persona:

- Está tocando *el asta de bandera* dentro del *agujero* o está suficientemente cerca de ella para tocarla, o
- Está sujetando *el asta de bandera* por encima del *agujero* para indicar dónde está el *agujero*.

Esta persona está atendiendo *el asta de bandera* hasta que la bola quede en reposo.

Bando

Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta* en el *juego por hoyos* o *juego por golpes*. Cada grupo de *compañeros* es un *bando*, y pueden jugar cada uno su bola (Cuatro Bolas o Mejor Bola) o una sola bola (Foursomes o Threesomes).

Bando no es lo mismo que equipo. En una competición por equipos, cada equipo consiste en jugadores que compiten como jugadores individuales o como *bandos*.

Bola en juego

La bola con la que un jugador está jugando en un hoyo:

- Una bola está inicialmente *en juego* en un hoyo:
 - Cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde el *lugar de salida*
 - En el *juego por hoyos*, una bola también está en juego cuando se ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del *lugar de salida* salvo que el *contrario* cancele el *golpe* bajo la Regla 6.1b.

- Dicha bola sigue en juego hasta que sea *embocada*, excepto que ya no está en juego:
 - Cuando ha sido levantada del *campo*
 - Cuando está *perdida* o *fuera de límites*, o
 - Cuando otra bola la *sustituye*, incluso cuando no está permitido por las Reglas.

Cuando un jugador utiliza un *marcador de bola* para *marcar* la posición de una *bola en juego*:

- Una bola que ha sido *marcada* pero no levantada está en juego.
- Una bola que ha sido *marcada*, levantada y repuesta *está en juego*, aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

Bola equivocada

Cualquier bola que **no sea**:

- *la bola en juego* del jugador (sea la bola original o una *bola sustituta*)
- una *bola provisional*, o
- una segunda bola en el *juego por golpes* jugada bajo la Regla 14.7c o la Regla 20.1c

Ejemplos de *bola equivocada*:

- *la bola en juego* de otro jugador
- una bola abandonada en el terreno.
- La bola del propio jugador que está *fuera de límites* o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner en juego.

Bola Movida

Cuando una bola deja su lugar de reposo y va a quedar en reposo en otro lugar y esto se puede ver a simple vista (aunque nadie la haya visto moverse).

Bola Perdida

Una bola que no se encuentra dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* o su *compañero* comienzan a buscarla. El tiempo empleado en jugar *bola equivocada* no cuenta en el período de tres minutos.

Bola Provisional

Otra bola jugada cuando la *bola en juego* del jugador puede estar:

- *Fuera de límites*, o
- *Perdida fuera de un área penalizable*.

Una *bola provisional* no es la *bola en juego* del jugador, a menos que se convierta en *bola en juego* bajo la Regla 18.3c.

Bola Sustituta

Una bola que un jugador pone en *juego* en lugar de su bola original que estaba:

- en *juego*
- levantada del *campo*, o
- *perdida* o *fuera de límites*

Una *bola sustituta* se convierte en *bola en juego* cuando ha sido repuesta, dropada o colocada (véase la Regla 14.4) esté o no esté permitida la *sustitución* bajo las Reglas.

Bunker

Un *bunker* es una de las cinco *áreas definidas del campo*. Un *bunker* es toda la arena dentro de los bordes de una zona especialmente preparada, a menudo una depresión desde la que se ha sacado el césped o la tierra y se ha rellenado con arena.

No son parte de un *bunker*:

- La arena que desborda o que está fuera del área preparada.
- Un borde, pared o talud en el extremo del área preparada que consiste en tierra, hierba o césped.
- Cualquier cosa en crecimiento dentro del área preparada, como la hierba, los arbustos o los árboles.

La palabra "arena" en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena.

Caddie

Una persona que ayuda a un jugador durante una vuelta de las siguientes formas:

- Llevando o manejando palos: Una persona que lleva o maneja los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no le haya nombrado como *caddie*, excepto en un acto desinteresado para ayudar (recuperar un palo olvidado por el jugador o apartar su bola o carro si estorba).
- Consejo: El *caddie* del jugador es la única persona (que no sea el *compañero de bando* o el *caddie del compañero de bando*) a la que el jugador puede pedir *consejo*.

Cuando el jugador tiene un *caddie*:

- Otras personas pueden llevar otras cosas (traje de aguas, paraguas o comida o bebida) para el jugador y ayudarlo con actos desinteresados.
- Esta persona no es el *caddie* del jugador salvo que sea nombrado tal o lleve o maneje los palos del jugador.

Campo

Toda la zona de juego dentro de los límites establecidos por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro de los límites exteriores están dentro de límites y forman parte del *campo*.
- Todas las zonas en o más allá de los límites exteriores están *fuera de límites* y no forman parte del *campo*.
- Los límites se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

El *campo* consta de las cinco *áreas definidas del campo*.

Colocación

La posición de los pies y del cuerpo del jugador al preparar y ejecutar un *golpe*.

Comité

La persona o grupo de personas que se encarga de la competición o del *campo*. Las funciones del *Comité* se explican en los Procedimientos de Comités

Compañero

Un jugador que compite junto con otro jugador como *bando*, en el *juego por golpes* o en el *juego por hoyos*.

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de las cuatro condiciones siguientes:

- *Hoyo hecho por un animal*
- *Terreno en Reparación,*
- *Obstrucción Inamovible, o*
- *Agua temporal*

Condiciones que Afectan al Golpe

El *reposo* (lie) de la bola del jugador, el área del *swing* o de la *colocación* que pretende utilizar, *la línea de juego* o la *zona de alivio* en la que el jugador va a *dropar* o colocar una bola.

El significado de estos términos es:

- Los términos *reposo de la bola*, *línea de juego* y *área de alivio* están definidos.
- El “área de la colocación que pretende utilizar” no solo incluye donde va a poner el jugador sus pies, sino que toda la zona que puede afectar como y donde se posiciona el cuerpo del jugador para preparar y ejecutar el *golpe* que pretende hacer.
- El “área de swing que pretende utilizar” incluye toda la zona que puede afectar de forma razonable cualquier parte de la subida del palo, de la bajada del palo o de la finalización del swing para el *golpe* que pretende ejecutar.

Consejo

Cualquier comentario verbal o acción deliberada (como mostrar el palo utilizado para ejecutar un golpe) cuya intención es influir en un jugador para:

- la elección de un palo,
- la ejecución de un *golpe*, o
- la decisión sobre como jugar durante un hoyo o una *vuelta*.

Pero *consejo* no incluye información sobre las Reglas, distancias u otros temas de conocimiento público, como la ubicación del *agujero*, el *green*, la *calle*, *las áreas penalizables*, *bunkers* o la bola de otro jugador.

Contrario

Un jugador contra el que se compete en un partido. El término *contrario* solo se aplica en el *juego por hoyos*.

Cuatro Bolas

Una modalidad de juego en la que compiten dos *bandos* de dos *compañeros*, cada uno de ellos con su propia bola. El resultado del *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos *compañeros* en el hoyo.

La modalidad *cuatro bolas* se puede jugar como *competición por hoyos* entre dos *bandos* de dos jugadores o en una *competición por golpes* con varios *bandos* de dos jugadores.

Dropar

Cuando un jugador:

- Sujeta una bola por encima del suelo sin que entre en contacto con algo en crecimiento u otro objeto natural o artificial, y
- Suelta la bola para que caiga por el aire antes de llegar a estar en reposo.

Para evitar cualquier duda, se recomienda que el jugador drope desde una altura de al menos tres centímetros por encima del suelo, incluyendo cualquier cosa en crecimiento u objeto natural.

El propósito de *dropar* una bola es que haya una cierta aleatoriedad en la posición en la que la bola va a quedar en reposo.

Si un jugador suelta una bola sin tener la intención de ponerla *en juego*, la bola no ha sido *dropada* y no está *en juego*.

Embocada

Cuando una bola reposa dentro del *agujero* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Empotrada

Es una bola que está en reposo en su propio pique después de un golpe y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Para estar *empotrada*, no es necesario que la bola esté tocando la tierra (por ejemplo, puede haber hierba o *impedimentos sueltos* entre la bola y la tierra).

Equipo

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o por el caddie del jugador. Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, solo son equipo cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

Foursomes

Una modalidad del juego por *hoyos* o *por golpes* en el que dos *compañeros* juegan como *bando* con una bola, alternando los golpes en cada hoyo.

La modalidad *foursomes* se puede jugar como *competición por hoyos* entre dos *bandos* de dos jugadores o en una *competición por golpes* con varios *bandos* de dos jugadores.

Fuera de Límites

Todas las áreas fuera de los márgenes del *campo* marcadas por el *Comité*. Cualquier área sobre o dentro de los márgenes está dentro de límites.

Los límites del *campo* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo y deberían definirse con objetos o líneas.

- **Objetos:** Cuando el *fuera de límites* está marcado por estacas o una valla, el *fuera de límites* está definido por el punto interior más cercano de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo), y las estacas y los postes están *fuera de límites*.

Cuando está definido por otros objetos como un muro o un bordillo, el *Comité* debería definir el margen.

- **Líneas:** Cuando el *fuera de límites* está definido por una línea en el suelo, el margen es el borde interior de la línea y a línea en sí está *fuera de límites*.

Cuando el *fuera de límites* está definido por una línea pintada en el suelo, se pueden utilizar estacas para indicar dónde está el margen, pero estas no tendrán otro significado.

Las estacas de *fuera de límites* deberían ser blancas.

Fuerzas Naturales

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

Golpe

El movimiento del palo hacia adelante con la intención de golpear a la bola.

No se considera golpe si durante la bajada del palo el jugador decide no golpear a la bola y lo evita:

- Deteniendo intencionadamente la cabeza del palo antes de que llegue a la bola, o
- Si no puede detener la bajada, falla intencionadamente la bola.

El resultado para un hoyo o una *vuelta* se describe como una cantidad de golpes, sumando los golpes jugados por el jugador con el palo y los *golpes de penalización*. (Véase la Regla 3.1c).

Golpe de penalización

Un golpe que se suma al resultado de un jugador o *bando* bajo una Regla.

Golpe y distancia

El procedimiento y penalización bajo las Reglas 17.1c (1), 18.1 o 19.2a cuando un jugador juega un golpe desde donde jugó el golpe anterior (véase la Regla 14.5 para lo que hay que hacer).

El término *golpe y distancia* significa que el jugador:

- Incorre en un *golpe de penalización*, y
- Pierde cualquier distancia ganada hacia el *agujero* con el golpe anterior

Grave Infracción

Cuando un jugador ha obtenido una ventaja significativa al jugar de un *lugar equivocado* en el *juego por golpes*, teniendo en cuenta factores como la dificultad del golpe, la distancia desde la bola al *agujero*, la presencia de obstáculos en la *línea de juego* y las *condiciones que afectan al golpe*.

EL concepto de *grave infracción* no se aplica en el *juego por hoyos* porque el jugador pierde el hoyo si juega desde *lugar equivocado*.

Green

Un área especialmente preparada para el uso del “putter” o que el *Comité* haya declarado como tal.

Hay dos categorías de *green* dependiendo de qué hoyo se está jugando:

- El *green* es el *green* del hoyo en juego, siendo una de las cinco áreas definidas del *campo*. Contiene el *agujero* en el que el jugador pretende embocar su bola.
- Un *green equivocado* es cualquier otro *green* del campo que no sea el *green* del hoyo en juego.

Green equivocado incluye los *greenes* de práctica, salvo que el *Comité* los excluya con una Regla Local (lo que significa que dichos *greenes* formarían parte del *área general*).

Green equivocado

Véase la definición de *green*.

Honor

El derecho de un jugador a jugar en primer lugar desde el *lugar de salida* (véase la Regla 6.4)

Hoyo hecho por un animal

Cualquier *hoyo hecho por un animal* (excepto cuando el hoyo lo han hecho *animales* que son *impedimentos sueltos*, como gusanos o insectos) y el material retirado o daños causados al hacer el hoyo.

Hoyo Terminado

Cuando una bola está *embocada* en el hoyo en juego

Impedimento Suelto:

Cualquier objeto natural no fijo como:

- Piedras, hierba suelta, hojas, ramas, palos, etc.
- *Animales* muertos y excrementos de *animales*; y
- Lombrices, insectos y *animales* similares que se pueden retirar con facilidad, y desechos y montoncitos formados por éstos (como desechos de lombrices y hormigueros)

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- fijos o en crecimiento
- sólidamente empotrados en el suelo (no se pueden retirar con facilidad), o
- adheridos a la bola.

Casos especiales:

- La arena suelta y la tierra suelta no son *impedimentos sueltos*. (Los trozos sueltos de tierra o trozos de tierra compactada como los de aireación no son “tierra suelta” y son *impedimentos sueltos*).
- El rocío, la escarcha y el agua no son *impedimentos sueltos*
- La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son o *agua temporal* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que sucede a la bola en reposo o en movimiento:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), excepto el jugador o su *caddie* o el *compañero* o *contrario* del jugador o cualquiera de sus *caddies*,
- Cualquier *animal*, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento después de un golpe) excepto las *fuerzas naturales*.

Juego por Golpes

Una modalidad de juego en la que un jugador o *bando* compite contra otros jugadores o *bandos* en la competición:

- El resultado del jugador o del *bando* es el total de golpes jugados (incluyendo los golpes de penalización) por el jugador o el bando en cada hoyo.
- El ganador es el jugador o *bando* que completa todas las *vuelatas* con el menor número de *golpes*.

Hay otras modalidades del *juego por golpes* como *Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey* (véase la Regla 21).

Juego por Hoyos

Una modalidad de juego en la que un jugador o *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un duelo directo de una *vuelta* o más en la que:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el partido al completar el hoyo con menos golpes, y
- El partido se gana cuando un jugador o *bando* tiene una ventaja sobre el *contrario* o *bando contrario* de más hoyos de los que quedan por jugar

El *juego por hoyos* se puede jugar de forma individual, como partido a *Tres Bolas* o con bandos (*Cuatro Bolas*, *Mejor Bola*, *Foursomes* y *Threesomes*).

Línea de Juego

La línea en la que el jugador pretende que se mueva su bola después de un *golpe*, incluyendo una extensión de dicha línea por encima del suelo y una distancia razonable a ambos lados de la línea.

Lugar equivocado

Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde el jugador tenga que o pueda jugar su bola bajo las Reglas.

Ejemplos de *lugar equivocado*:

- Jugar una bola *levantada* o *movida* sin *reponerla* o después de *reponerla* en el punto equivocado, cuando una Regla requiere que la bola *levantada* o *movida* se *reponga* en el punto original.
- Jugar una bola *dropada* desde fuera del *área de alivio* requerida
- Aliviarse bajo una Regla equivocada de forma que la bola se haya *dropada* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas.
- Jugar una bola desde una *zona prohibida* o cuando existe interferencia de una *zona prohibida*.

Jugar una bola desde fuera del *lugar de salida* al iniciar un hoyo o al intentar corregir el error no es jugar desde *lugar equivocado*. Esta situación está cubierta por la Regla 6.1

Lugar de Salida

El sitio donde el jugador inicia el juego del hoyo:

- El *lugar de salida* es un área rectangular con una profundidad de 203,2 cm (80 pulgadas)
- Su frente y sus costados están definidos por los bordes exteriores de unas barras de salida, colocadas por el *Comité*.

El *lugar de salida* es una de las cinco *áreas definidas* del *campo*.

Cuando se está determinando un *área de alivio* bajo una Regla que requiere que una bola sea *dropada*, el *lugar de salida* se considera parte del *área general*.

Marcar

Indicar el lugar en el que reposa una bola:

- Colocando un *marcador de bola* detrás o a un lado de la bola, o
- Sujetar un palo en el suelo detrás o a un lado de la bola

Marcador

En el *juego por golpes*, la persona que tiene la responsabilidad de anotar el resultado de un jugador en su *tarjeta* y de certificar la *tarjeta*. El *marcador* puede ser otro jugador, pero no un *compañero de bando*.

El *Comité* puede elegir el *marcador* del jugador o indicar a los jugadores como elegir su *marcador*.

Marcador de bola

Un objeto artificial que se utiliza para marcar la posición de una bola que se va a levantar, como un soporte (*tee*), una moneda, un objeto fabricado para ser *marcador de bola* u otro objeto del *equipo*.

Cuando una Regla se refiere al movimiento de un *marcador de bola*, esto quiere decir el *marcador de bola* colocado en el *campo* para marcar la posición de la bola que ha sido levantada y aun no ha sido *repuesta*.

Mejor Bola

Una modalidad del *juego por hoyos* en el que un jugador individual compite contra un *bando* de dos o tres *compañeros* en la que cada *compañero de bando* juega su bola. El resultado del *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos o tres *compañeros* en dicho hoyo.

Mejorar

Cambiar una o más de las *condiciones que afectan al golpe* u otras condiciones físicas que afectan al juego con una posible ventaja para el jugador al realizar el *golpe*.

Número de Golpes Jugados

En el *juego por hoyos*, el número de *golpes* jugados por el jugador:

- En cualquier momento de juego del hoyo actual, o
- Al completar el hoyo

Esto incluye cualquier *golpe de penalización* en el hoyo, aunque el jugador no tenga conocimiento de dichos *golpes de penalización*.

Obstrucción

Cualquier objeto artificial **excepto** las *partes integrantes del campo*.

Ejemplos de *obstrucciones*:

- carreteras y caminos con superficies artificiales incluyendo sus bordes artificiales (como bordillos)
- edificios, carpas y refugios

- aspersores, drenajes o cajas de riego o de control
- estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas definen los límites del campo, en cuyo caso son *parte integrante del campo*).
- Coches de golf, segadores, coches y otros vehículos
- Contenedores de basura, señales y bancos y
- *Equipo del jugador, astas de banderas y rastrillos.*

Una *obstrucción* puede ser *movible* o *inamovible*.

Obstrucción Inamovible

Cualquier *obstrucción* que está fija y no *movible*

Obstrucción Movible

Una *obstrucción* que se puede mover con facilidad y sin dañar la *obstrucción* o el *campo*.

Aunque una *obstrucción* sea *movible*, el *Comité* la puede declarar *inamovible*.

Par/Bogey

Una modalidad del *juego por golpes* en la que se anota el resultado como en el *juego por hoyos*:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completar el hoyo en menos *golpes* o más *golpes* que un resultado fijo establecido o marcado para ese hoyo por el *Comité*.
- La competición la gana el jugador o bando con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los hoyos ganados y restando los hoyos perdidos).

Parte integrante del campo

Un objeto artificial que se considera parte integral de la dificultad del campo y no como una *obstrucción* de la cual podría aliviarse.

Las partes integrantes del campo son:

- Los objetos que definen o indican el *fuera de límites* como muros, vallas, estacas y verjas; y
- Cualquier otro objeto que el *Comité* defina como *parte integrante del campo*.

Penalización General

Pérdida del hoyo en el *juego por hoyos* o dos golpes de penalización en el *juego por golpes*.

Se sabe o es Prácticamente Seguro

El baremo para decidir qué ocurrió con la bola de un jugador – por ejemplo, si la bola se ha *movido*, si el jugador u otra persona o cosa han hecho que la bola se *mueva*, o si ha quedado en reposo en un *área penalizable*.

Se sabe o es Prácticamente seguro es más que posible o probable. Significa que el jugador sabe o está casi seguro de lo que ocurrió con su bola porque:

- Hay prueba indudable de ello, porque el jugador u otros testigos lo vieron, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que haya ocurrido.

“Toda la información razonablemente disponible” incluye toda la información que el jugador sabe o debería saber, o que puede obtener con un esfuerzo razonable y sin *una demora irrazonable*.

Punto más Cercano de Alivio Total

El punto de referencia para aliviarse sin penalización de la interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una situación de animal peligroso (Regla 16.2) o un *green equivocado* (Regla 13.1e).

Es el punto estimado en el área requerida del *campo*:

- más cercano de donde la bola quedó en reposo, pero no más cerca del *agujero*, y
- en la que la condición o situación no interfieran con el golpe que el jugador habría jugado (incluyendo la selección de palo, colocación, swing y línea de juego) desde el punto original de la bola si la condición o situación no existiera.

Aunque el *punto más cercano de alivio total* está basado en cómo se jugaría el *golpe*:

- al aliviarse, el jugador no necesita simular el *golpe*:
- lo que importa es que el jugador juegue la bola desde el lugar correcto definido por la referencia al *punto más cercano de alivio total* y a cualquier otra limitación expuesta en la Regla por la que se alivia.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El *punto de referencia* para aliviarse sin *penalización* de una *condición anormal del campo* en un *bunker* (Regla 16.1c (1)) o en el *green* (Regla 16.1d) cuando no hay un *punto más cercano de alivio total*.

Es el punto estimado en el área requerida del *campo*:

- Más cercano al punto donde estaba en reposo la bola, pero no más cerca del *agujero*, y
- Donde existe menos interferencia de la condición anormal del campo para el golpe que el jugador hubiera jugado desde el punto original de no existir la condición.

El *punto de máximo alivio disponible* se determina comparando la importancia de la interferencia con el *reposo* de la bola, el área en la que pretende *colocarse* o hacer el *swing* el jugador, y en el *green*, en la *línea de juego*. Por ejemplo, al aliviarse de *agua temporal*:

- El *punto de máximo alivio disponible* puede ser donde la bola se encuentra en agua menos profunda que donde se *coloca*, o viceversa, o en la que el área de *swing* se verá menos afectada que la *colocación*, o viceversa.
- En el *green*, el *punto de máximo alivio disponible* puede estar en aquella *línea de juego* en la que la bola ha de pasar por el tramo más corto o menos profundo de *agua temporal*.

Reponer

Colocar una bola con la mano en el punto del que fue levantada o movida, posando la bola y soltándola, con la intención de que se quede en ese punto y *este en juego*.

Reposo (Lie)

El *reposo* de una bola es la superficie en la que descansa y cualquier objeto natural fijo o en crecimiento u objetos artificiales fijos que tocan o están muy cerca de la bola.

Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* no son parte del *reposo* de la *bola*.

Resultado Máximo

Una modalidad del *juego por golpes* en la que el resultado de un jugador o *bando* se limita a un número máximo de golpes establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo (6, 8, 10, etc.) o un doble bogey neto.

Soporte (Tee)

Un objeto que se utiliza para elevar a la bola por encima del suelo en el *lugar de salida*. No deber medir más de cuatro pulgadas (10 centímetros) y debe ser conforme con la Regla de Equipo ____.

Stableford

Una modalidad del *juego por golpes* en la que:

- El resultado de un jugador o *bando* para el hoyo se establece en forma de unos puntos obtenidos al comparar el resultado del jugador o del *bando* con un resultado fijo para el hoyo establecido por el *Comité*.
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las vueltas con el mayor número de puntos.

Tarjeta

El documento en el que se anotan los resultados del jugador en el *juego por golpes*.

La *tarjeta* puede ser de papel o electrónica y permitirá anotar los resultados hoyo por hoyo del jugador y que el *marcador* y el jugador certifiquen los resultados, con una firma en la *tarjeta* de papel o mediante un método de certificación electrónica aprobada por el *Comité*.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *campo* marcada o declarada como *terreno en reparación* por el *Comité*, incluyendo todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento u objeto natural fijo dentro del mismo.

Terreno en reparación también incluye lo siguiente, aunque el *Comité* no lo haya marcado o declarado como tal:

- Cualquier hoyo o agujero hecho por el *Comité* o los cuidadores del *campo* al preparar el *campo* (como el agujero que se queda al quitar una estaca o un hoyo en un *green* que sirve de *green* doble) o al mantener el *campo* (un hoyo o agujero hecho al quitar césped o un tocón, al instalar tuberías, etc. **pero no** los agujeros de aireación).
- Material apilado para ser retirado. La hierba cortada y todo material dejado en el *campo* que hayan sido abandonados y que no se tenga intención de retirar, no son *terreno en reparación* si no están marcados o declarados como tal.
- Cualquier hábitat de animal (como un nido de pájaro) que está tan cerca de la bola del jugador que el golpe del jugador lo podría dañar o destruir.

El margen de un *terreno en reparación* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Debería definirse con estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando el *terreno en reparación* está definido por estacas, el margen del *terreno en reparación* está definido por los puntos más exteriores de las estacas al nivel del suelo, y las estacas están dentro del *terreno de reparación*.
- Líneas: Cuando el *terreno en reparación* está definido por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por el borde exterior de la línea, y la línea está dentro del *terreno en reparación*.
- Elementos físicos: Cuando el *terreno en reparación* está definido por elementos físicos (como un parterre o un vivero) el *Comité* debería definir el borde del *terreno en reparación*.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para mostrar donde está el *terreno en reparación*, pero no pueden tener otro significado.

Threesomes

Una modalidad del *juego por hoyos* entre un *bando* de dos jugadores y un jugador. El *bando* compite jugando golpes alternativos en cada hoyo.

Tres Bolas

Una modalidad del *juego por hoyos* en la que cada uno de los tres jugadores juega un partido contra los otros dos al mismo tiempo. Cada jugador juega una bola que es válida para los dos partidos.

Vuelta

18 hoyos o menos jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Zona Prohibida

Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona prohibida* ha de estar dentro de una *condición anormal del campo* o dentro de un *área penalizable*.

El *Comité* puede prohibir el juego por varios motivos, como:

- Proteger la fauna, hábitats de animales y zonas medioambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros, zonas sembradas o zonas recién plantadas,
- Proteger a los jugadores de un peligro, y
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

El *Comité* debería definir el margen de una *zona prohibida* con una línea o estacas y la línea o estacas (o la parte superior de las estacas) deberían tener un color distintivo.