

LAS REGLAS DE GOLF

Aprobadas por

THE UNITED STATES GOLF ASSOCIATION®

Y

R&A Rules Limited

Efectivas a partir de enero 1, 2008

Adoptadas por la

Federación Mexicana de Golf, A.C.

Derechos reservados
Federación Mexicana de Golf, A.C.
Impreso en México

INTRODUCCIÓN

El golf es un juego en el que uno puede quedar exhausto, pero no derrotado, que exige coraje, habilidad y control de sí mismo, en el que se requiere de temperamento y honor, revelando el carácter y haciendo crecer en el hombre la actitud caballerosa indispensable en esta disciplina, además de ser alivio para las preocupaciones y un antídoto para el pesar.

La USGA y la R&A en consulta con otras entidades golfísticas, han realizado su acostumbrada revisión cuadrilateral y han acordado este nuevo código que ha de entrar en vigencia el 1 de enero de 2008. La Federación Mexicana de Golf, A.C., en un esfuerzo más por servir a los golfistas, tradujo este nuevo código.

El espíritu que impulsó a los colaboradores para hacer efectiva esta labor, fue únicamente el de traducir cada Regla con claridad y de unificar los términos en Español publicados en otros libros de Reglas de Golf; y con el fin de lograr una redacción clara y plenamente comprensible, tanto para el golfista experimentado, como para el recién iniciado.

Ante cualquier duda que pudiera surgir en la interpretación de las Reglas en español, prevalecerá la versión original en inglés de la USGA.

COMO UTILIZAR EL LIBRO DE REGLAS

Comprende los términos

El libro de Reglas está escrito de manera sumamente precisa y deliberada. Debes estar consciente del uso y comprender diferencias en las siguientes palabras:

Puede/podrá = opcional

Debería = recomendado

Debe/deberá = orden (hay castigo si no lo haces)

Una bola = puede sustituir a otra bola (Ej. Reglas 26, 27 ó 28)

La bola = no puede sustituir a otra bola (Ej. Reglas 24-2 ó 25-1)

Conoce las definiciones

Hay más de cincuenta definiciones que son la base sobre la que las Reglas del juego se escribieron. Un buen conocimiento de las definiciones (las cuales aparecen en letra cursiva) es importante para la correcta aplicación de las Reglas.

¿Qué Regla es aplicable?

El Contenido del libro te será útil para encontrar la Regla relevante, o, como alternativa, el índice al final del libro.

¿Cuál es la decisión correcta?

Para aplicar correctamente una Regla, es necesario determinar los hechos de la situación. Para hacerlo, debes identificar:

1. El formato de juego ¿juego por hoyos o juego por golpes, individual, golpes alternos o bola baja?
2. Quién está involucrado ¿El jugador, su compañero de bando o su caddie o un agente externo?
3. Dónde ocurrió el incidente ¿En la mesa de salida, en un bunker, en un obstáculo de agua, en el green, o en otro lugar del campo?

4. Cuáles eran las intenciones del jugador (Ej. ¿Qué hacía y qué quería hacer?).
5. ¿Hay eventos subsecuentes? (Ej. ¿El jugador ya entregó su tarjeta de score? ¿Ya terminó la competencia?)

Consulta el libro

Lleva un libro de Reglas en tu bolsa de golf y utilízalo cuando se presente alguna duda. En ese caso, juega el campo como lo encuentres y juega la bola como repose. Una vez terminada la ronda, el Libro Decisiones sobre las Reglas puede ayudarte a resolver las dudas que aún tengas.

PREÁMBULO DE LOS PRESIDENTES DE LOS COMITÉS DE REGLAS DE GOLF

Este libro contiene las Reglas de Golf, que serán efectivas a partir del 1 de enero del 2008. Representa la culminación de cuatro años de trabajo de la United States Golf Association (USGA) y la R & A Rules Limited después de llevar a cabo consultas con otras instituciones golfísticas a través del mundo.

Si bien se considera importante que las Reglas sean fieles a sus principios históricos, deben ser claras, incluyentes y entendibles, y los castigos deben ser adecuados. Las Reglas requieren revisiones periódicas para asegurar que estas metas se cubran, y este compendio de Reglas es la etapa más reciente de esta evolución. Las modificaciones principales se resumen en las páginas 6 a 9.

Ambas, la USGA y la R&A Rules Limited desean promover el respeto y observancia hacia las Reglas y preservar la integridad del juego a todos los niveles.

Expresamos nuestro agradecimiento tanto por el trabajo efectuado por nuestros respectivos comités como a todos aquellos que contribuyeron a hacer posible esta revisión.

La USGA quiere agradecer particularmente a Jim Reinhart y Paul Caruso, quienes fungieron como presidentes de Reglas durante este periodo de revisión.

James T. Bunch
Presidente
Comité de Reglas de Golf
United States Golf Association

W. Michael B. Brown
Presidente
Comité de Reglas de Golf
R&A Rules Limited

La publicación de la USGA titulada “Modificaciones a Las Reglas de Golf para golfistas con capacidades diferentes” contiene modificaciones aprobadas a las Reglas de Golf para satisfacer a los golfistas con capacidades diferentes y se encuentra disponible a través de la USGA.

PRINCIPALES CAMBIOS

GENERAL

Los cambios a las Reglas generalmente caen dentro de dos amplias categorías: (1) aquellas que mejoran la claridad de las Reglas y (2) aquellas que reducen los castigos en ciertas circunstancias para asegurar que son adecuados.

DEFINICIONES

Consejo – Modificada para permitir el intercambio de información sobre distancia, concepto que no se considera como “consejo”.

Bola perdida – Modificada para aclarar situaciones con bola sustituta y para incluir el concepto de “golpe y distancia” (ver los correspondientes cambios a las Reglas 18-1, 24-3, 25-1c, 26 y 27-1).

Partidos – Se retiro esta Definición y fue sustituida por dos nuevas definiciones, “formatos de juego por hoyos” y “formatos de juego por golpes”.

REGLAS

Regla 1-2. Ejerciendo influencia sobre la bola – Se agregó una nota para aclarar qué constituye una falta grave a la Regla 1-2.

Regla 4-1. Forma y fabricación de bastones – Modificada para reducir el castigo de descalificación, por llevar pero no usar un bastón que no cubre con las especificaciones o un bastón en violación de la Regla 4-2, al mismo castigo de llevar más de 14 bastones.

Regla 12-1. Buscar la bola; ver la bola – Modificada para incluir la búsqueda de la bola en una obstrucción.

Regla 12-2. Identificar la bola – Modificada para permitir al jugador levantar su bola para identificación en un obstáculo (ver el cambio correspondiente a la Regla 15-3, en la que se retiro la excepción de castigo por jugar una bola equivocada en un obstáculo).

13-4. Bola dentro de un obstáculo; Acciones prohibidas – La excepción 1 fue modificada para mayor claridad; la excepción 2 fue modificada para referirse a la Regla 13-2; la excepción 3 agregada para exentar al jugador de castigo bajo la Regla 13-4a (probar las condiciones del obstáculo) en ciertas circunstancias.

14-3. Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo – Modificada para hacer referencia al uso inusual de equipo (ver adicionalmente la nueva excepción sobre uso de equipo en la forma tradicionalmente aceptada) y a la nueva excepción agregada para jugadores con una razón médica legítima para utilizar un aparato o equipo inusual.

Se agregó una nota para aclarar que puede establecerse una Regla Local que permita el uso de aparatos que midan distancia; anteriormente estaba autorizado solamente por una Decisión.

Regla 15-2. Bola sustituta – Se agregó una excepción para evitar un “doble castigo” cuando el jugador incorrectamente sustituye una bola y juega desde un lugar equivocado (ver el cambio correspondiente a la Regla 20-7c).

Regla 15-3. Bola equivocada – Modificada para eliminar la excepción de castigo por jugar una bola equivocada en un obstáculo (ver el cambio correspondiente a la Regla 12-2, que permite al jugador levantar su bola para identificarla en un obstáculo).

Regla 16-1e. Pararse a horcajadas o en la línea de putt – Se agregó una excepción para no aplicar un castigo si el acto fue inadvertidamente o para evitar pararse en la línea de putt de otro jugador; anteriormente estaba autorizado solamente por una decisión.

Regla 18. Bola en reposo movida – Se modificó el castigo para evitar un “doble castigo” cuando el jugador levanta una bola sin autorización para hacerlo e incorrectamente sustituye una bola (ver el cambio correspondiente a las Reglas 15-2 y 20-7).

Regla 18-1 Bola en reposo movida; por un agente externo – Se agregó una nota para aclarar el procedimiento cuando una bola pudo haber sido movida por un agente externo.

Regla 19-2. Bola en movimiento desviada o detenida por el jugador, su compañero, su caddie o equipo – Modificada para reducir el castigo, tanto en juego por hoyos como en juego por golpes, a un golpe.

Regla 20-3a. Colocar y recolocar; por quien y donde – Modificada para reducir a un golpe de castigo el que una persona equivocada coloque o recolque la bola.

Regla 20-7c. Jugar desde un lugar equivocado; juego por golpes – Se agregó una nota para evitar un “doble castigo” cuando el jugador juega desde un lugar equivocado e incorrectamente sustituye la bola (ver el cambio correspondiente a la Regla 15-2).

Regla 24-1. Obstrucciones movibles – Modificada para permitir que el asta bandera que se encuentra atendida, removida o levantada, pueda moverse mientras una bola se encuentra en movimiento.

Regla 24-3. Bola en una obstrucción no encontrada;

Regla 25-1c. Bola en condiciones anormales del terreno no encontrada;

Regla 26-1. Obstáculos de agua (incluye obstáculos de agua lateral);

Regla 27-1. Golpe y distancia; bola fuera de límites; bola no encontrada dentro de 5 minutos

El término “evidencia razonable” ha sido reemplazado por “conocido o virtualmente cierto” para determinar si una bola que no ha sido encontrada pueda ser tratada como perdida de una obstrucción (Regla 24-3), en condiciones anormales del terreno (25-1), o en un obstáculo de agua (26-1). Ver el cambio correspondiente en la Definición de “Bola perdida” y en la Regla 18-1.

APÉNDICE I

Uniones de trozos de pasto – Se agregó un ejemplo de Regla Local.

Obstrucción temporal inamovible – El inciso II del ejemplo de Regla Local fue modificado para incluir un requerimiento adicional que, para intervención, la obstrucción temporal inamovible debe estar en la línea de juego del jugador.

APÉNDICE II

Ajustabilidad – Modificada para permitir formas de ajuste diferentes al peso, sujeto a evaluación de la USGA.

Cabeza del bastón; Sencillo en su forma – Modificada para aclarar el significado “sencillo en su forma” y se listan algunas características que no se permiten; anteriormente detalladas en lineamientos sobre Reglas de equipo.

Cabeza del bastón; Dimensiones, volumen y momento de inercia – Se agregaron secciones sobre momento de inercia y dimensiones de la cabeza del putter; anteriormente detalladas en lineamientos sobre Reglas de equipo y protocolos de prueba.

Cabeza del bastón; efecto de resorte y propiedades dinámicas – Se agregó una nueva sección sobre el efecto de resorte. El límite, tal y como está detallado en el protocolo de prueba Pendulum, se aplica ahora a todos los bastones (excepto putters) y en todos los formatos del juego; anteriormente cubierto por condición de la competencia.

REGLAS DE ESTATUS DE AMATEUR

Regla 3-2a – Se modificó la excepción para aclarar que un premio en efectivo por hacer un hoyo en uno está permitido.

Regla 4-2b – Se agregó una nota respecto de las reglas de la Asociación Nacional Atlética Colegial (NCAA).

Regla 4-2c – Se agregó una nota respecto de las reglas de la NCAA.

Regla 6-2 – Se agregó una excepción para un jugador promoviendo (a) su federación o asociación nacional, estatal o municipal, (b) cierto tipo de eventos o competencias de golf o (c) a una obra de caridad reconocida.

TÉRMINOS UTILIZADOS EN LA TRADUCCIÓN DE LAS REGLAS DE GOLF.

Con objeto de facilitar la comprensión de los términos a lo largo del libro, a continuación se listan los términos en inglés y la traducción utilizada.

Abnormal ground condition	Condición anormal del terreno
Addressing the ball	Tomar postura
Advice	Consejo
Ball holed	Bola embocada
Ball in play	Bola en juego
Ball lost	Bola perdida
Best-Ball	Mejor bola
Bunker	Bunker
Burrowing animal	Animal de madriguera
Caddie	Caddie
Casual water	Agua ocasional
Committee	Comité
Competitor	Competidor
Course	Campo
Equipment	Equipo
Fellow-Competitor	Co-competidor
Flagstick	Asta bandera
Forecaddie	Caddie delantero
Four-Ball	Bola baja
Foursome	Golpes alternos
Ground under repair	Terreno en reparación
Hazards	Obstáculos
Hole	Hoyo
Holed	Embocada
Honor	Honor
Integral part of the course	Parte integral del campo
Lateral water hazard	Obstáculo de agua lateral
Lie	Lie
Line of play	Línea de juego
Line of putt	Línea de putt

Loose impediments	Impedimentos sueltos
Lost ball	Bola perdida
Marker	Anotador
Match play	Juego por hoyos
Matches	Partidos
Move or moved	Mover o movida
Nearest point of relief	Punto de alivio más cercano
Observer	Observador
Obstructions	Obstrucciones
Out of bounds	Fuera de límites
Outside agency	Agente externo
Partner	Compañero
Penalty stroke	Golpe de castigo
Practice swing	Swing de práctica
Provisional ball	Bola provisional
Putting green	Green
Referee	Árbitro
Rub of the green	Desvío accidental
Rule or Rules	Regla o Reglas
Ruling	Decisión
Side	Bando
Single	Individual
Stance	Cuadratura
Stipulated round	Ronda estipulada
Stroke	Golpe
Stroke play	Juego por golpes
Substituted ball	Bola sustituta
Tee	Tee
Teeing ground	Mesa de salida
Three-Ball	Tres bolas
Threesome	Grupo de tres
Through the green	A través del campo
Water hazard	Obstáculo de agua
Wrong ball	Bola equivocada
Wrong putting green	Green equivocado

CONTENIDO

SECCIÓN I	Etiqueta.....	15
SECCIÓN II	Definiciones.....	20
SECCIÓN III	Reglas de juego	35

El juego

Regla 1	El juego	35
Regla 2	Juego por hoyos.....	36
Regla 3	Juego por golpes	38

Bastones y la bola

Regla 4	Bastones	40
Regla 5	La bola.....	44

Responsabilidades del jugador

Regla 6	El jugador	45
Regla 7	Práctica.....	51
Regla 8	Consejo; indicar la línea de juego.....	53
Regla 9	Información sobre el número de golpes efectuados	54

Orden de juego

Regla 10	Orden de juego	55
----------	----------------------	----

Mesa de salida

Regla 11	Mesa de salida	58
----------	----------------------	----

Jugando la bola

Regla 12	Buscar e identificar la bola	59
Regla 13	Jugar la bola como se encuentre.....	61
Regla 14	Golpear la bola	63
Regla 15	Bola sustituta, bola equivocada	66

El green

Regla 16	El green.....	68
Regla 17	El asta-bandera.....	70

Bola movida, desviada o detenida

Regla 18	Bola en reposo movida.....	72
Regla 19	Bola en movimiento desviada o detenida.....	75

Situaciones de alivio y procedimientos

Regla 20	Levantar, dropear y colocar, jugar desde un lugar equivocado.....	77
Regla 21	Limpiar la bola.....	84
Regla 22	Bola que asiste o ayuda al juego.....	85
Regla 23	Impedimentos sueltos.....	86
Regla 24	Obstrucciones.....	87
Regla 25	Condiciones anormales del terreno, bola enterrada y green equivocado.....	90
Regla 26	Obstáculos de agua (Incluye obstáculos de agua lateral).....	94
Regla 27	Bola perdida o fuera de límites; bola provisional.....	97
Regla 28	Bola injugable.....	99

Otros formatos de juego

Regla 29	Grupos de tres y golpes alternos.....	100
Regla 30	Tres bolas, mejor bola y bola baja en juego por hoyos.....	101
Regla 31	Bola baja en juego por golpes.....	104
Regla 32	Competencias contra Bogey, par y Stableford.....	106

Administración

Regla 33	El Comité.....	109
Regla 34	Disputas y decisiones.....	112

Apéndice I: Reglas locales; Condiciones de la Competencia	
Contenido	115
Sección A: Reglas locales	118
Sección B: Ejemplos de Reglas Locales.....	120
Sección C: Condiciones de la Competencia	136
Apéndice II: Diseño de bastones	145
<hr/>	
Apéndice III: La bola	157
<hr/>	
Reglas de Estatus de Amateur	159
<hr/>	
Políticas sobre apuestas	173
<hr/>	
Índice sobre las Reglas de Golf	176
<hr/>	

REGLAS DE GOLF

En las Reglas de Golf se entiende que el género usado en relación con cualquier persona aplica a ambos géneros.

SECCIÓN I – ETIQUETA; COMPORTAMIENTO EN EL CAMPO

Introducción

Esta sección proporciona las guías sobre la forma en la que el golf debe ser jugado. Si se les sigue, todos los jugadores lograrán un aprovechamiento máximo de este juego. El principio más importante es que siempre se debe demostrar consideración a los demás en el campo en todo momento.

El espíritu del Juego

El golf se juega, en su mayor parte, sin la supervisión de un árbitro o juez. El juego descansa en la integridad del individuo para mostrar consideración a otros jugadores y para seguir las Reglas. Todos los jugadores deben conducirse en una forma disciplinada, demostrar cortesía y deportivismo en todo momento, independientemente de qué tan competitivos sean. Este es el espíritu del golf.

Seguridad

Los jugadores deben asegurarse de que nadie esté cerca o en una posición en la que pueda ser golpeado con el bastón, la bola o cualquier tipo de piedras, guijarros, ramas o cualquier otro objeto mientras esté haciendo un swing de práctica. No deben jugar hasta que los jugadores adelante estén fuera del rango de tiro.

Los jugadores deben alertar siempre al personal de *campo*, cercano o adelante, cuando estén por dar un golpe que los pudiera poner en peligro.

Si un jugador juega una bola en dirección donde exista peligro de golpear a alguien, inmediatamente debe gritar una advertencia. La palabra tradicional de advertencia en una situación así es: “fore”.

Consideración a otros jugadores

No molestar o distraer

Debe mostrarse siempre consideración a otros jugadores en el *campo* y no se les debe distraer de su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesario.

Los jugadores deben asegurarse de que cualquier objeto electrónico que se lleve al *campo* no distraiga a otros jugadores.

Un jugador no debería poner su bola en la mesa de salida hasta que le toque su turno de juego.

Los jugadores no deberían pararse cerca o directamente detrás de la bola, o directamente detrás del hoyo cuando un jugador esté a punto de jugar.

En el Green

En el green, los jugadores no deberían pararse en la línea de putt de otro jugador o, cuando está realizando su golpe, dejar una sombra sobre dicha línea.

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

Scores

En juego por golpes un jugador que actúa como *anotador* debe, si fuera necesario, confirmar el score con el jugador en cuestión y registrarlo en el camino hacia la siguiente mesa de salida.

Ritmo de juego

Juega a buen ritmo y mantente en posición.

Los jugadores deben jugar a buen ritmo. El Comité puede establecer los lineamientos de ritmo de juego que deberían seguir todos los jugadores.

Es responsabilidad del grupo estar siempre al mismo ritmo que el grupo de adelante. Si el grupo deja un hoyo libre y retrasa al de atrás, debe permitir que pasen, independientemente del número de jugadores que haya en él. En caso de que el grupo no haya perdido un hoyo completo pero es obvio que el grupo de atrás puede jugar más rápido deberían cederles el paso.

Estar listo para jugar

Los jugadores deberían estar listos para jugar tan pronto como sea su turno para hacerlo. Cuando se esté jugando en o cerca de un green, deben dejar sus bolsas o carritos en una posición tal que les permita un rápido desplazamiento desde el green hacia la siguiente mesa de salida. Cuando el juego de un hoyo se haya completado, los jugadores deberán abandonar inmediatamente ese green.

Bola perdida

Si un jugador cree que su bola está perdida fuera de un obstáculo de agua o ha rebasado los límites del *campo*, para ahorrar tiempo debería jugar una bola provisional.

Los jugadores que busquen una bola deberían permitir que los jugadores en el grupo de atrás pasen tan pronto se den cuenta de que será tardado encontrar la bola perdida. No deberían buscarla por cinco minutos antes de hacer esto. Una vez autorizado el grupo de atrás a que pase, no deberían seguir su juego hasta que dicho grupo haya pasado y esté fuera del rango de tiro.

Prioridad en el Campo

A no ser que el Comité indique lo contrario, la prioridad en el *campo* será determinada por el ritmo de juego del grupo; cualquier grupo que esté jugando una ronda completa tendrá preferencia sobre los que jueguen rondas más cortas. El término grupo incluye a un jugador solitario.

Cuidado del Campo

Bunkers

Antes de abandonar un bunker los jugadores deberían cuidadosamente rellenar todos los hoyos e igualar todas las huellas que hayan hecho,

así como las que estén cerca y no hayan sido hechas por ellos. Si un rastrillo se encuentra razonablemente cerca del bunker debería ser usado para tal efecto.

Reparación de divots, marcas de bola y daños por zapatos

Los jugadores deberían cuidadosamente arreglar cualquier divot hecho por ellos y cualquier daño en el green hecho por el impacto de una bola (aunque no lo haya hecho el jugador). Una vez completado el hoyo por todos los jugadores del grupo, los daños causados al green por sus zapatos deberían repararse.

Prevenir daños innecesarios

Los jugadores deberían evitar causar daños al *campo* al hacer divots en swings de práctica o al golpear el suelo con el bastón, ya se por enojo o por cualquier otra causa.

Los jugadores deben asegurarse de que no se dañe el green cuando se bajen las bolsas o se coloque el asta bandera sobre él.

Para evitar dañar el hoyo, los jugadores y los caddies no deberían pararse muy cerca de él y deben ser cuidadosos mientras manipulan el asta bandera y sacan la bola del hoyo. No debería usarse la cabeza de un bastón para sacarla.

Los jugadores no deberían recargarse en su bastón mientras estén en el green, especialmente cuando al sacar la bola del hoyo.

El asta bandera debería ser colocada adecuadamente antes de que el grupo abandone el green.

Las normas locales en lo referente al uso y manejo de los carritos de golf deberían ser estrictamente atendidas.

Conclusión; Castigo por violar estas Normas

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

Si un jugador consistentemente hace caso omiso de estos lineamientos durante una ronda o durante un período en detrimento de los demás, se recomienda que el Comité considere tomar medidas disciplinarias adecuadas en contra del jugador infractor. Un ejemplo de estas acciones puede ser prohibirle jugar por un tiempo determinado en el

campo o en cierto número de competencias. Esto se considera justificado en términos de proteger los intereses de la mayoría de golfistas que desean jugar de acuerdo a estos lineamientos.

En el caso de una violación grave a la Etiqueta, el Comité puede descalificar al jugador bajo la Regla 33-7.

SECCIÓN II DEFINICIONES

Las definiciones aparecen en orden alfabético.

En las Reglas, los términos definidos aparecen en letra *cursiva*.

A través del campo

"*A través del campo*" es toda el área del *campo*, excepto:

- a. La *mesa de salida* y el *green* del *hoyo* en juego, y;
- b. todos los *obstáculos* en el *campo*.

Agente externo

En juego por hoyos un "agente externo" es cualquier agente que no sea del bando del jugador o del oponente, cualquier *caddie* de cualquiera de dichos bandos, cualquier bola de cualquiera de dichos bandos en el hoyo que se está jugando o cualquier equipo de cualquiera de los multicitados bandos.

En juego por golpes un "agente externo" es cualquier agente que no sea del bando del competidor, cualquier *caddie* de ese bando, cualquier bola jugada por ese bando en el hoyo en juego o cualquier equipo de ese bando.

Un "agente externo" incluye un *árbitro*, un *anotador*, un *observador* y un *caddie delantero*. Ni el agua ni el viento son *agentes externos*.

Agua ocasional

"*Agua ocasional*" es cualquier acumulación temporal de agua en el *campo* que es visible antes o después de que el *jugador* tome su cuadratura y que no esté en un *obstáculo de agua*. La nieve y el hielo natural, excepto la escarcha, son *agua ocasional* o *impedimentos sueltos*, a elección del *jugador*. El hielo manufacturado es una *obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua ocasional*. Una *bola* se encuentra en *agua ocasional* cuando reposa en o cualquier parte de ella toca el *agua ocasional*.

Animal de madriguera

"*Animal de madriguera*" es el que hace un hoyo para su habitación o refugio (excepto un gusano, insecto o similar), tal como un conejo, topo, marmota, tusa o salamandra.

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

Anotador

Un "*anotador*" es la persona designada por el *Comité* para llevar el score de un competidor en *juego por golpes*. Puede ser un *co-competidor*. No es un *árbitro*.

Árbitro

Un "*Árbitro*" es la persona designada por el *Comité* para acompañar a los *jugadores*, para decidir sobre los hechos y aplicar las *Reglas*. Debe actuar en caso de cualquier violación a una *Regla*, sea que la observe o le sea reportada.

El *Árbitro* no debería atender el *asta-bandera*, pararse cerca ni señalar la posición del *hoyo*, ni levantar una *bola* o marcar su posición.

Asta-Bandera

El "*asta-bandera*" es un indicador recto movable, con o sin bandera u otro material amarrado, colocada en el centro del *hoyo* para indicar su posición. Debe ser circular en su sección transversal. Está prohibido cualquier material que amortigüe o que absorba los golpes y que pueda influir indebidamente en el movimiento de la *bola*.

Bando

Bando – uno, dos o más jugadores integrados como compañeros.

Bola baja

Ver "*Formatos de juego por hoyos*" y "*Formatos de juego por golpes*".

Bola embocada

Ver *Embocar*.

Bola en juego

Una *bola* está en juego una vez que el *jugador* ha ejecutado un *golpe* desde la *mesa de salida*. Permanece en juego hasta ser *embocada*, excepto cuando está *perdida*, *fuera de límites*, levantada o sustituida por otra *bola*, sea o no que esté permitido dicho cambio; la *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego*.

Si una bola se juega desde fuera de la *mesa de salida* cuando el jugador inicia el juego de un hoyo, o al tratar de corregir este error, la *bola no está en juego* y aplican las Reglas 11-4 ó 11-5. Por otra parte, la Definición de *bola en juego* incluye el caso de una bola jugada desde fuera de la *mesa de salida* cuando el jugador elige o es requerido para jugar su siguiente golpe desde la mesa de salida. Excepción en juego por hoyos: *Bola en juego* incluye una bola jugada, al inicio del hoyo, por el jugador desde fuera de la *mesa de salida* si el oponente no le requiere cancelar el golpe de acuerdo con lo que dice la Regla 11-4a.

Bola equivocada

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

- la bola en juego del jugador;
- una bola provisional del jugador; o
- en juego por golpes, una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 3-3 ó la Regla 20-7c, e incluye:
 - la bola de otro jugador;
 - una bola abandonada; y
 - la bola original del jugador cuando ha dejado de estar en juego.

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

Bola movida

Se considera que una *bola* se ha movido si abandona su posición y reposa en cualquier otro lugar.

Bola perdida

Una *bola* está "*perdida*" si:

- a. No fue encontrada o identificada como suya por el *jugador* dentro de los cinco minutos posteriores a que su *bando* o sus *caddies* hayan iniciado su búsqueda; o
- b. El *jugador* ha ejecutado un *golpe* a una *bola provisional* desde el

lugar donde se presume que está la *bola* original, o desde un punto más cercano al *hoyo* que dicho sitio (ver Regla 27-2b); o

c. El *jugador* ha puesto otra bola en juego bajo la castigo de golpe y distancia (ver Regla 27-1a); o

d. El jugador ha puesto otra bola en juego ya que es conocido o virtualmente cierto que la bola que no ha sido encontrada, fue movida por un *agente externo* (ver Regla 18-1, se encuentra en una obstrucción (ver Regla 24-3), se encuentra en una *condición anormal del terreno* (ver Regla 25-1c) o se encuentra en un obstáculo de agua (ver Regla 26-1); o

e. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una bola sustituta.

El tiempo empleado en jugar una *bola equivocada* no cuenta dentro del período de cinco minutos permitidos para la búsqueda de una *bola perdida*.

Bola provisional

Una "*bola provisional*" es una bola que se juega según la Regla 27-2, por una bola original que puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua, o puede estar *fuera de límites*.

Bola sustituta

Una "*bola sustituta*" es una *bola* puesta en juego en sustitución de la *bola* original que estaba en juego, o se perdió, o reposa *fuera de límites* o fue levantada.

Bunker

Un *bunker* es un obstáculo consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, de la que se ha retirado el pasto o tierra y se ha reemplazado por arena o algo similar.

El terreno cubierto de pasto en la orilla o dentro del *bunker* incluyendo las paredes construidas con trozos de pasto y o tierra no son parte del mismo. La pared o la orilla del bunker que no se encuentre cubierta de pasto es parte de él.

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

Caddie

Un *caddie* es la persona que auxilia al jugador de acuerdo con las *Reglas*, y puede llevar o manejar los bastones del jugador durante el juego.

Cuando un *caddie* es empleado por más de un jugador, siempre se considera que es el *caddie* del jugador que lo comparte cuya *bola* (o la de su compañero) se encuentra involucrada y el *equipo* transportado por el *caddie* se considera como equipo de dicho jugador, excepto cuando el *caddie* actúa bajo instrucciones específicas de otro jugador (o el compañero de ese otro jugador), en cuyo caso se considera que es el *caddie* de ese otro jugador.

Caddie delantero

Un "*caddie delantero*" es una persona empleada por el *Comité* para indicar al jugador la posición en la que se encuentra su *bola* durante el juego. Se le considera un *agente externo*.

Campo

El "*campo*" es toda el área comprendida dentro de los límites establecidos por el *Comité*. (Ver Regla 33-2)

Co-competidor

Ver "*competidor*"

Comité

El "*Comité*" es la autoridad que está a cargo de la competencia, de existir un problema fuera de ella, el *Comité* que está a cargo del *campo*.

Compañero de bando

Un "*compañero de bando*" es un jugador asociado con otro integrando el mismo *bando*.

En juego de *grupo de tres, golpes alternos*, partido de *mejor bola* o de *bola baja*, donde el contexto así lo permita, la palabra "jugador" incluye a su compañero o compañeros de *bando*.

Competidor

Un "*competidor*" es un jugador en una competencia de *juego por golpes*.

Un *co-competidor*, es cualquier persona con la que el competidor juega. Ninguno es compañero del otro.

En competencias de *golpes alternos* y *bola baja en juego por golpes*; donde el contexto lo requiera, la palabra “*competidor*” o “*co-competidor*” incluye a su compañero de *bando*.

Condiciones anormales del terreno

Una “condición anormal del terreno” es cualquier agua ocasional, terreno en reparación u hoyo, desecho o sendero en el campo, hecho por un animal de madriguera, reptil o pájaro.

Consejo

“*Consejo*” es cualquier consulta o sugerencia que pudiera ayudar al jugador a tomar una decisión sobre su juego, la selección de un bastón o el método para ejecutar su *golpe*. Información sobre *Reglas*, distancia o asuntos de conocimiento público, como son la localización de los *obstáculos* o del *asta-bandera* en el *green*, no es *consejo*.

Cuadratura

La “*cuadratura*” consiste en que un jugador coloque sus pies en forma adecuada y en preparación para ejecutar un *golpe*.

Desvío accidental

Un “*desvío accidental*” ocurre cuando una *bola* en movimiento es desviada o detenida por cualquier *agente externo*. (Ver Regla 19-1).

Embocar

Una *bola* se considera “*embocada*” cuando se encuentra en reposo dentro de la circunferencia del *hoyo* y toda ella está bajo el nivel del borde.

Equipo

“*Equipo*” es todo aquello usado, vestido o cargado por o para el jugador, por su compañero o cualquiera de sus caddies, excepto cualquier *bola* que se esté jugando en el *hoyo* en juego y cualquier pequeño objeto como moneda o *tee*, cuando se usa para marcar la posición de una *bola* o la extensión de un área en donde una *bola* deberá ser dropeada. El equipo incluye el carro de golf, sea o no motorizado.

Nota 1: Una *bola* jugada en el *hoyo* en juego, se considera *equipo* cuando ha sido levantada y no ha sido puesta nuevamente en juego.

Nota 2: Si un carro está siendo compartido por dos o más jugadores, éste y todo lo que lleva se considera como el equipo de uno de los jugadores compartiendo el carro.

Si el carro está siendo movido por uno de los jugadores (o el compañero de uno de ellos), éste y todo lo que lleva se considera que es parte del *equipo* de ese jugador. De otra manera, el carro y todo lo que lleva en él se considera equipo del jugador compartiendo el carro cuya bola está involucrada (o la bola de su compañero).

Formatos de juego por hoyos

Individual - Partido donde un jugador juega en contra de otro.

Grupo de tres - Partido en el que uno juega contra dos y cada *bando* juega una *bola*.

Golpes alternos - Partido en el que dos juegan contra dos y cada *bando* juega una *bola*.

Tres bolas - Partido en donde juegan tres jugadores, cada una en contra de los otros dos, cada uno jugando su propia *bola*. Cada jugador está jugando dos partidos distintos.

Mejor bola - Partido en donde un jugador compite en contra de la mejor *bola* de otros dos, o la mejor *bola* de otros tres.

Bola baja - Partido en el que dos juegan su mejor *bola* contra la mejor *bola* de otros dos jugadores.

Formatos de juego por golpes

Individual – Competencia en la que cada competidor juega individualmente.

Golpes alternos – Competencia en la que dos juegan como *compañeros* y juegan una bola.

Bola Baja – Competencia en la que dos juegan como *compañeros* y cada quien juega su propia bola, el score más bajo de los *compañeros* es el score del hoyo. Si un *compañero* omite embocar, no hay castigo.

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

Fuera de límites

"*Fuera de límites*" es el terreno más allá de los límites del *campo* o cualquier parte del mismo, así marcado por el *Comité*.

Cuando fuera de límites está definido por estacas o por una cerca, o bien como el terreno del otro lado de ellos, la línea de fuera de límites está determinada por la parte interior de la estaca o poste de la cerca a nivel del terreno (excluyendo los tirantes). Cuando estacas y líneas se utilizan para señalar fuera de límites, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando *fuera de límites* está determinado por una línea sobre el suelo, la línea en sí está *fuera de límites*. La línea de *fuera de límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una *bola* está *fuera de límites* cuando toda ella está en reposo *fuera de límites*. El jugador podrá pararse *fuera de límites* para jugar una *bola* que está dentro del *campo*.

Objetos que definen *fuera de límites* tales como muros, cercas, estacas y barandales, no son obstrucciones y se consideran fijos. Estacas que identifican fuera de límites no son obstrucciones y se consideran fijas.

Nota 1: Estacas o líneas utilizadas para definir fuera de límites deberían ser blancas.

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

Golpe

Un "*golpe*" es el movimiento hacia adelante hecho con el bastón con la deliberada intención de golpear y mover la *bola*, pero si el jugador detiene voluntariamente su acción antes de que la cabeza del bastón alcance la *bola*, se considera que el jugador no ha ejecutado un *golpe*.

Golpe de castigo

Un "*golpe de castigo*" es aquel que se agrega al score del jugador o *bando* según ciertas *Reglas*. En juegos de *Grupos de tres* y *Golpes alternos*, los *golpes* de castigo no afectan el orden de juego.

Golpes alternos

Ver "*Formatos de juego por hoyos*" y "*Formatos de juego por golpes*"

Green

El "green" es todo el terreno del *hoyo* que se está jugando, que ha sido preparado especialmente para ejecutar golpes con el putt, o cualquier área determinada por el Comité para ese fin. Una *bola* está en el *green* cuando cualquier parte de ella lo toca.

Green equivocado

Un "*green equivocado*" es cualquier *green* que no es el del *hoyo* en juego. Si el *Comité* no indica otra cosa, "*green equivocado*" incluye un *green* de práctica en el *campo*.

Grupo de tres

Ver "*Formatos de juego por hoyos*"

Honor

El jugador que ha de jugar primero desde la *mesa de salida* se dice que tiene el "*honor*".

Hoyo

El "*hoyo*" debe tener un diámetro de 4¼ pulgadas (108 Mm.) y cuando menos 4 pulgadas (101.6 Mm.) de profundidad. Si se utiliza un recubrimiento interior, deberá estar hundido cuando menos 1 pulgada (25.4 Mm.) por debajo del nivel del *green*, a menos que la naturaleza del terreno no lo permita; su diámetro exterior no debe exceder de 4¼ pulgadas (108 Mm.).

Impedimentos sueltos

Los "*impedimentos sueltos*" son objetos naturales tales como:

- piedras, hojas, ramitas, ramas y similares,
- estiércol,
- lombrices e insectos y similares así como los desechos y montoncillos hechos por ellos,

siempre que no estén:

- Fijos o en crecimiento,
- Firmemente enterrados, o
- adheridos a la *bola*.

La arena y la tierra suelta son impedimentos sueltos en el green, pero no en cualquier otro lugar.

La nieve y el hielo natural, excepto la escarcha, son *agua ocasional o impedimentos sueltos*, a elección del jugador.

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

Individual

Ver “*Formatos de juego por hoyos*” y “*Formatos de juego por golpes*”

Línea de juego

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

Línea de putt

La "*línea de putt*" es la trayectoria que el jugador desea que tome su *bola* después de un *golpe* en el *green*. Excepto en lo que respecta a la Regla 16-1e, la *línea de putt* incluye una distancia razonable a ambos lados de la dirección intentada. La *línea de putt* no se extiende más allá del *hoyo*.

Mejor bola

Ver “*Formatos de juego por hoyos*”

Mesa de salida

La "*mesa de salida*" es el sitio de partida del *hoyo* a jugarse. Es un área rectangular de dos bastones de fondo, cuyo frente y costados están definidos por los límites exteriores de las dos marcas de salida. Una *bola* está fuera de la *mesa de salida* cuando toda ella se encuentra fuera de la *mesa de salida*.

Observador

Un “*observador*” es la persona designada por el *Comité* para asistir al *árbitro* a decidir cuestiones de hecho y reportarle cualquier infracción a una *Regla*. Un *observador* no debería atender el *asta-bandera*, pararse cerca o señalar la posición del *hoyo*, o levantar la *bola* o marcar su posición.

Obstáculos

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

Obstáculo de agua

Un “*obstáculo de agua*” es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, drenaje superficial u otro cauce de agua abierto (contenga o no agua), y cualquier otra cosa de naturaleza similar en el campo. Todo el terreno y el agua dentro del margen de un obstáculo de agua son parte del mismo.

Cuando el margen del obstáculo de agua está definido por estacas, éstas se encuentran dentro del obstáculo de agua, y el margen se define por los puntos exteriores de las estacas más cercanos a nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un obstáculo de agua, las estacas lo identifican y las líneas definen el margen del obstáculo de agua. Cuando el margen del obstáculo de agua está definido por una línea en el suelo, la línea en sí se encuentra dentro del obstáculo de agua. Los márgenes de un obstáculo de agua se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola se considera dentro del obstáculo de agua cuando reposa dentro de él o cualquier parte de ella lo toca.

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

Nota 1: Las estacas o las líneas usadas para definir el margen o para identificar un *obstáculo de agua* deben ser de color amarillo.

Nota 2: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que prohíba jugar desde un *área ecológica*, definida como un *obstáculo de agua*.

Obstáculo de agua lateral

Un “*obstáculo de agua lateral*” es un *obstáculo de agua*, o aquella parte de un obstáculo de agua, situado de tal forma que no es posible, o a juicio del *Comité* resulta impráctico dropear una *bola* atrás del obstáculo de agua de acuerdo con la Regla 26-1b. Todo el terreno y el agua dentro del margen de un obstáculo de agua lateral son parte del mismo.

Cuando el margen del obstáculo de agua lateral está definido por estacas, éstas se encuentran dentro del obstáculo de agua lateral, y el

margen se define por los puntos exteriores de las estacas más cercanos a nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un obstáculo de agua lateral, las estacas lo identifican y las líneas definen el margen del obstáculo de agua lateral. Cuando el margen del obstáculo de agua lateral está definido por una línea en el suelo, la línea en sí se encuentra dentro del obstáculo de agua lateral. Los márgenes de un obstáculo de agua lateral se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola se considera dentro del obstáculo de agua lateral cuando reposa dentro de él o cualquier parte de ella lo toca.

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

Nota 1: Aquella parte de un obstáculo de agua que se va a jugar como obstáculo de agua lateral debe tener un marcaje distintivo. Las estacas o las líneas usadas para definir el margen o para identificar un *obstáculo de agua lateral* deben ser de color rojo.

Nota 2: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que prohíba jugar desde un *área ecológica*, definida como un *obstáculo de agua lateral*.

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

Obstrucciones

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

- a. objetos que definen *fuera de límites*, tales como muros, cercas, estacas o rejas;
- b. cualquier parte de un objeto artificial inamovible que se encuentre *fuera de límites*; y
- c. cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integral del *campo*.

Una *obstrucción* es móvil si puede moverse sin un esfuerzo irrazonable, sin retrasar indebidamente el juego y sin causar daños. De otra forma es una *obstrucción inamovible*.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local declarando una *obstrucción movable* como inamovible.

Punto de alivio más cercano

El "*punto de alivio más cercano*" es el punto de referencia para tomar alivio, sin castigo, de interferencia por una *obstrucción inamovible* (Regla 24-2), por una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1), o por un *green equivocado* (Regla 25-3).

Es el punto en el *campo*, más cercano al lugar en que reposa la *bola*:

- (i) que no se acerque al *hoyo*, y
- (ii) donde no exista interferencia de la condición, de la que se busca alivio, para el golpe que el jugador efectuaría de no existir tal condición.

Nota: Para determinar con precisión el punto de alivio más cercano, el jugador debería usar el bastón que habría utilizado para su siguiente golpe, de no existir la condición, para simular su postura, dirección de juego y swing para dicho golpe.

Regla o Reglas

El término "*Regla*" incluye:

- a. Las *Reglas* de Golf y sus interpretaciones contenidas en las Decisiones sobre las Reglas de Golf;
- b. cualquier *Condición de la Competencia* establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-1 y Apéndice I;
- c. cualquier Regla Local establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-8a y Apéndice I; y
- d. las especificaciones para bastones y *bolas* en los Apéndices II y III y sus interpretaciones como aparecen en la publicación "Guía para las Reglas de bastones y bolas."

Ronda estipulada

La "*ronda estipulada*" consiste en jugar los *hoyos* de un *campo* de golf en su orden correcto a menos que el *Comité* autorice otro procedimiento. El número de *hoyos* de una ronda estipulada es de 18, a menos que el *Comité* autorice un número menor. La Regla 2-3 cubre la extensión de una *ronda estipulada en juego por hoyos*.

Tee

Un “*tee*” es un dispositivo diseñado para poner en alto la *bola*. No debe ser más largo de 4 pulgadas (101.6 Mm.) y no debe estar diseñado o fabricado de tal manera que indique la *línea de juego* o ejerza influencia sobre el movimiento de la *bola*.

Terreno en reparación

“*Terreno en reparación*” es cualquier parte del *campo* así señalada por instrucciones del *Comité* o por su representante autorizado. Todo el terreno y cualquier pasto, arbusto, árbol o cualquier cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* es parte del mismo. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un jardinero, aunque no se encuentren marcados. El pasto cortado y otros materiales dejados en el *campo*, que han sido abandonados sin intención de ser retirados, no son *terreno en reparación*, a menos que se encuentren marcados como tal.

Cuando el margen del terreno en reparación está definido por estacas, éstas se encuentran dentro del terreno en reparación, y el margen se define por los puntos exteriores de las estacas más cercanos a nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un terreno en reparación, las estacas lo identifican y las líneas definen el margen. Cuando el margen del terreno en reparación está definido por una línea en el suelo, la línea en sí se encuentra dentro del terreno en reparación. Los márgenes de un terreno en reparación se extienden verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba.

Una bola se encuentra dentro de terreno en reparación cuando reposa en o cualquier parte de ella lo toca.

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

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local que prohíba jugar desde un *terreno en reparación* o desde un *área ecológica* definida como *terreno en reparación*.

Tomar postura

El jugador a “*tomado postura*” cuando se ha colocado y ha apoyado el bastón en el suelo, excepto en un *obstáculo*, en cuyo caso, el jugador ha *tomado postura* con solo *cuadrarse*.

Tres bolas

Ver “*Formatos de juego por hoyos*”

SECCIÓN III – REGLAS DEL JUEGO

EL JUEGO

Regla 1. El Juego

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

1-1. General

El Juego de Golf consiste en jugar una *bola* con un bastón desde la *mesa de salida* hasta embocarla en un *hoyo* mediante un golpe o sucesión de golpes de acuerdo con las *Reglas*.

1-2. Ejercer influencia sobre la bola

Un jugador o *caddie* no debe tomar ninguna acción para influir en la posición o movimiento de una *bola*, excepto cuando las *Reglas* lo permitan.

(Remover un impedimento suelto – ver la Regla 23-1)

(Remover una obstrucción movible – ver la Regla 24-1)

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 1-2:**

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

*En caso de una violación grave a la Regla 1-2, el Comité puede imponer un castigo de descalificación.

Nota: Se considera que un jugador ha cometido una violación seria a la Regla 1-2 si el Comité considera que su acto de ejercer influencia sobre la posición o el movimiento de la bola le permitió a él o a otro jugador ganar una ventaja significativa o colocó a otro jugador, diferente a su compañero, en una desventaja significativa.

1-3. Acuerdo para eludir las Reglas

Los jugadores no deben ponerse de acuerdo para dejar sin efecto la aplicación de cualquier *Regla* o para evitar cualquier *castigo* en el que hayan incurrido.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 1-3:

Juego por hoyos – descalificación de ambas partes;

Juego por golpes – descalificación de los competidores involucrados.

(Acuerdo para jugar fuera de turno en juego por golpes – ver la Regla 10-2c)

1-4. Puntos no cubiertos por las Reglas

Si un punto en disputa no está cubierto por las *Reglas*, la decisión deberá ser tomada en equidad.

Regla 2. Juego por hoyos

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

2-1. General

Un *partido* consiste en un *bando* jugando contra otro una *ronda estipulada* a no ser que el *Comité* decrete otra cosa.

El juego por hoyos se compite por hoyos.

Excepto si las *Reglas* indican lo contrario, un *hoyo* es ganado por el *bando* que emboca su *bola* en el menor número de golpes. En un *partido* con *handicap*, el score neto más bajo gana el *hoyo*.

El estado del partido se expresa por los términos: “tantos *hoyos* arriba” o “empatados” y “tantos por jugar”.

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

2-2. Hoyo empatado

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

Cuando un jugador ha *embocado* y su oponente todavía tiene un *golpe* para empatar, si el jugador incurre subsecuentemente en un *castigo*, el *hoyo* estará empatado.

2-3. Ganador del partido

Se gana un partido cuando un *bando* aventaja al otro por un mayor número de *hoyos* que los que quedan por jugar.

Si hubiera un empate, el *Comité* puede extender la *ronda estipulada* tantos *hoyos* como se requiera para que exista un ganador.

2-4. Concesión del partido, hoyo o siguiente golpe

Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento previo al inicio o conclusión del mismo.

Un jugador puede conceder un *hoyo* en cualquier momento previo al inicio o conclusión de ese hoyo.

Un jugador puede conceder el siguiente *golpe* a su oponente en cualquier momento, siempre y cuando la *bola* de su contrario esté en reposo. Se considera que el *oponente* habrá embocado con su siguiente *golpe* y la *bola* podrá ser levantada por cualquier *bando*.

Una concesión no puede ser declinada o retirada.

(Bola que sobrecuelga el hoyo - ver Regla 16-2)

2-5. Dudas de procedimiento; disputas y reclamaciones

En juego por *hoyos*, si hay duda o disputa entre los jugadores, uno de ellos puede presentar una reclamación. Si no hubiera ningún representante autorizado del *Comité* en un periodo razonable, los jugadores deberán continuar su partido sin más retraso. El *Comité* podrá tomar en cuenta una reclamación sólo si el jugador que la presenta notifica a su oponente (i) que está presentando una reclamación, (ii) le comenta los hechos y (iii) que desea una decisión. La reclamación se debe hacer antes de que cualquier jugador del partido juegue desde la siguiente *mesa de salida* o, si fuera el último *hoyo* del partido, antes de que todos los jugadores abandonen el *green*.

Una reclamación posterior no deberá ser tomada en cuenta por el *Comité* a no ser que esté basada en hechos previamente desconocidos por el jugador que la presenta y que haya recibido información equivocada (Reglas 6-2a y 9) por parte de algún oponente.

Una vez anunciado el resultado oficial del partido, una reclamación posterior no será tomada en cuenta por el *Comité* a no ser que esté convencido de que el oponente sabía que estaba dando información equivocada.

2-6. Castigo general

El castigo por violar una *Regla en juego por hoyos* es la pérdida del *hoyo*, a reserva de que se indique algo diferente.

Regla 3. Juego por golpes

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34

3-1. Ganador

Una competencia de juego por golpes consiste en que los competidores terminen cada hoyo de la ronda estipulada, o rondas, y para cada una de ellas entreguen su tarjeta de score conteniendo el score gross obtenido en cada hoyo. Cada competidor juega contra los demás competidores en la competencia.

El *competidor* que juega una *ronda estipulada*, o rondas, con el menor número de *golpes*, será el ganador.

En una competencia con *handicap*, el *competidor* con el score neto más bajo para la ronda estipulada, o rondas, será el ganador.

3-2. Omisión de embocar

Si un competidor omite embocar la *bola* en cualquier *hoyo* y no corrige su error antes de dar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida* o, en el caso del último *hoyo* de la ronda, antes de abandonar el *green*, será **descalificado**.

3-3. Dudas de procedimiento

a. Procedimiento

En *juego por golpes*, si un competidor duda sobre sus derechos o del procedimiento correcto durante el juego de un *hoyo*, puede, sin *castigo*, completar el *hoyo* con dos bolas.

Después de que la situación de duda ha surgido y antes de tomar cualquier acción, el *competidor* debe anunciar a su *anotador* o *co-competidor* que jugará dos *bolas* y cuál desearía que contara, si las *Reglas* lo permiten.

El *competidor* debe reportar los hechos del caso al *Comité* antes de entregar su tarjeta. De no hacerlo, **será descalificado**.

Nota: Si el jugador toma cualquier acción antes de enfrentar la situación de duda, la Regla 3-3 no es aplicable. El score con la bola original cuenta o, si la bola original no es una de las bolas jugadas, el score con la primera bola puesta en juego cuenta, aún si las Reglas no permiten el procedimiento adoptado para esa bola. Sin embargo, el competidor no incurre en castigo por haber jugado una segunda bola y los golpes de castigo incurridos solamente en el juego de esa bola no cuentan en su score.

b. Determinación del score del hoyo

- (i) Si la *bola* que el competidor escogió previamente para que contara ha sido jugada de acuerdo con las *Reglas*, el score con esa *bola* será el del *competidor* en ese *hoyo*. De otra forma, el score con la otra *bola* cuenta si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para ella.
- (ii) Si el competidor no cumple con anunciar previamente su decisión de completar el *hoyo* con dos *bolas*, o cuál *bola* quisiera que contara, el score con la *bola* original cuenta, siempre y cuando haya sido jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si la *bola* original no es una de las que se están jugando, la primera *bola* puesta en juego es la que cuenta, siempre y cuando haya sido jugada según las *Reglas*. De otra forma, el score con la otra *bola* cuenta si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para esa *bola*.

Nota 1: Si un *competidor* juega una segunda *bola* bajo la Regla 3-3, los golpes que haya hecho, después de invocar esta *Regla*, con la *bola* cuyo score se descartará no cuentan y los golpes de castigo en los que incurrió solamente por jugar esa *bola* tampoco.

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

3-4. Negarse a respetar una Regla

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

3-5. Castigo general

El *castigo* por infringir una *Regla en juego por golpes* es de dos *golpes*, excepto cuando se indique de otra forma.

BASTONES Y LA BOLA

La USGA se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las *Reglas* relativas a bastones y *bolas* (ver Apéndices II y III) y hacer o cambiar las interpretaciones de estas *Reglas*.

Regla 4. Bastones

Un jugador que dude sobre las especificaciones de sus bastones con respecto a las *Reglas* debería consultar a la FMG.

Un fabricante debería enviar a la USGA una muestra de cada bastón que pretende manufacturar para que se dictamine sobre si dicho bastón está de acuerdo con las *Reglas*. Cualquier muestra enviada a la USGA pasará a ser propiedad de la misma para fines de referencia. Si el fabricante no envía una muestra o después de enviarla no espera la decisión de la USGA antes de fabricar y/o vender el bastón, asume el riesgo de un dictamen desfavorable sobre si dicho bastón no está fabricado de acuerdo a las *Reglas*.

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

4-1. Forma y fabricación de bastones

a. General

Los bastones del jugador deben cumplir con los requisitos de esta *Regla* y las provisiones, especificaciones e interpretaciones indicadas en el Apéndice II.

Nota: El Comité puede requerir, en las Condiciones de la Competencia (Regla 33-1), que cualquier driver que el jugador traiga deba tener la cabeza del bastón, identificada por modelo e inclinación (loft), tal y como aparece en la lista actualizada de cabezas de driver emitida por la USGA.

b. Desgaste alteración

Un bastón que cuando nuevo cumple con las *Reglas*, se considera que las sigue cumpliendo, no obstante su desgaste por el uso normal. Si una parte del bastón ha sido alterada intencionalmente, se considera nuevo y debe, en su nueva forma, cumplir con las *Reglas*.

4-2. Cambio de las características de juego y material ajeno

a. Cambio de las características de juego

Durante una ronda estipulada, las características de juego de un bastón no deberán ser cambiadas intencionalmente, por ajustes o cualquier otro medio.

b. Material ajeno

Ningún material ajeno deberá aplicarse a la cara del bastón con objeto de influenciar el movimiento de la *bola*.

***CASTIGO POR TRAER, PERO NO EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN O BASTONES, EN VIOLACIÓN A LA REGLA 4-1 Ó 4-2:**

Juego por hoyos – Al término del hoyo en el que se descubre la falta, el estado del partido se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en que ocurrió la infracción; deducción máxima por ronda – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes.

Juego por hoyos o por golpes – En el caso de infracción entre el juego de dos hoyos, el castigo se aplica al siguiente hoyo.

Competencias contra Bogey y par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

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

*Cualquier bastón o bastones traídos en infracción a la Regla 4-1 ó 4-2 deben declararse fuera de juego por el jugador a su oponente en juego por hoyos o a su anotador o co-competidor en juego por golpes inmediatamente después de que se descubre que ha ocurrido la infracción. Si el jugador no lo hace, será descalificado.

CASTIGO POR EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN EN VIOLACIÓN DE LA REGLA 4-1 Ó 4-2: Descalificación.

4-3. Bastones dañados - reparación y reemplazo

a. Daños en el curso normal del juego

Si, durante una *ronda estipulada*, un bastón de un jugador se daña en el curso normal del juego, el jugador puede:

- (i) Usar el bastón como se encuentra hasta terminar la *ronda estipulada*, o
- (ii) Sin retraso excesivo, repararlo o pedir que lo reparen; o
- (iii) Como una opción adicional, solamente en caso de que el bastón esté inadecuado para jugar, reemplazarlo con cualquier bastón. Dicho reemplazo no debe retrasar el juego y no debe hacerse pidiendo prestado algún bastón seleccionado para jugar por cualquier otro jugador que esté jugando en el campo.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-3a:

Ver castigo por infringir Regla 4-4a ó b, y c.

Nota: Un *bastón* es inadecuado para jugar si está sustancialmente dañado, por ejemplo: la varilla está abollada, significativamente doblada o rota en pedazos; la cabeza del *bastón* está suelta, separada o significativamente deformada; o la empuñadura se ha separado. Un *bastón* no es inadecuado para jugar solamente porque su base (lie) o el ángulo de inclinación (loft) han sido alterados, o si la cabeza del bastón está rayada.

b. Daños ajenos al curso normal del juego

Si, durante una *ronda estipulada*, las características de juego del bastón del jugador son cambiadas, o si el bastón se convierte en inadecuado para jugar debido a daños recibidos en circunstancias distintas al curso normal del juego, el bastón no deberá ser usado, ni reemplazado posteriormente durante la *ronda*.

c. Daños antes de una ronda

Un jugador puede usar un *bastón* dañado antes de una *ronda*, siempre que el bastón dañado sea adecuado para jugar según las *Reglas*.

Los daños a un bastón ocurridos antes de una *ronda* pueden ser reparados durante la misma, siempre y cuando sus características de juego no sean cambiadas y el juego no se retrase.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-3b ó c:

Descalificación

(Retraso injustificado - ver Regla 6-7)

4-4. Máximo de catorce bastones

a. Selección y adición de bastones

El jugador no deberá iniciar su ronda estipulada con más de catorce bastones. Está limitado a usar únicamente los que seleccionó para la *ronda*, excepto que, si comenzó a jugar con menos, puede agregar los que falten, hasta llegar a catorce.

La adición de un bastón o bastones no deberá retrasar el juego (Regla 6-7), y no debe hacerse pidiendo prestado algún bastón seleccionado para jugar por cualquier otro jugador en el *campo*.

b. Los compañeros de bando pueden compartir bastones

Los compañeros de *bando* pueden compartir bastones, siempre y cuando el total entre ambos, incluyendo los compartidos, no exceda de 14.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-4a, ó b,

SIN IMPORTAR EL NÚMERO DE BASTONES EN EXCESO:

Juego por hoyos: al concluir el hoyo en que fue descubierta la falta, el estado del partido debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en que se jugó con falta.

Deducción máxima por ronda: Dos hoyos.

Juego por golpes: dos golpes por cada hoyo en que se jugó con falta; castigo máximo por ronda: Cuatro golpes.

Competencias contra Bogey y Par: ver Nota 1 a la Regla 32-1a

Competencias Stableford: ver Nota 1 en la Regla 32-1b.

c. Bastones en exceso dados de baja

Cualquier *bastón* o *bastones* llevados o usados en violación a la Regla 4-3a(iii) o Regla 4-4 deben declararse fuera de juego por el jugador a su contrario en *juego por hoyos* o a su *anotador* o a su *co-competidor* en *juego por golpes* de manera inmediata al descubrirse que ha ocurrido una infracción. El jugador no debe usar el o los *bastones* en lo que resta de la *ronda estipulada*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 4-4c:

Descalificación.

Regla 5. La bola

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

5-1 General

La *bola* utilizada por el jugador debe cumplir con los requerimientos señalados en el Apéndice III.

Nota: El *Comité* puede requerir en las Condiciones de la Competencia (Regla 33-1), que la *bola* usada por el jugador debe aparecer en la versión actualizada de la “Lista de bolas aprobadas” emitida por la USGA.

5-2 Material ajeno

No debe aplicarse ningún material ajeno a una bola, con el propósito de cambiar sus características de juego.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 5-1 ó 5-2:

Descalificación

5-3 Bola inadecuada para jugar

Una *bola* es inadecuada para jugar si se encuentra visiblemente cortada, agrietada o deformada. Una *bola* no es inadecuada para jugar solamente porque tenga adherido lodo u algún otro material, se encuentre arañada o su pintura dañada o descolorida.

Si un jugador tiene razones para creer que su *bola* se ha vuelto inadecuada para jugar durante el juego de un *hoyo*, puede levantarla, sin castigo, para determinar si está o no dañada.

Antes de levantarla, el jugador debe anunciar su intención a su *oponente*, en *juego por hoyos*, o a su *anotador* o a su *co-competidor* en *juego por golpes*, y marcar la posición de la *bola*. Podrá entonces, levantarla y examinarla dando oportunidad a su *oponente*, *anotador* o *co-competidor* de revisarla, así como de observar el proceso de levantar y recolocar la *bola*. No debe ser limpiada al levantarse bajo la Regla 5-3. Si el jugador no cumple con todo o cualquier parte de este procedimiento, o si levanta la bola sin tener motivos para creer que se

ha vuelto inadecuada para jugar durante el juego del hoyo en juego, **incurrirá en un golpe de castigo.**

Si se determina que la *bola* se ha vuelto inadecuada para jugar durante el juego de un *hoyo*, el jugador podrá *sustituirla* por otra *bola*, colocándola en el lugar en el que se encontraba la *bola* original.

De otra manera, la *bola* original debe recolocarse. Si el jugador cambia la *bola* sin estar permitido y ejecuta un golpe a una *bola* erróneamente sustituida, **incurre en el castigo general por infracción a la Regla 5-3**, no hay castigo adicional bajo esta Regla o la Regla 15-2.

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

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 5-3:**

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

***Si el jugador incurre en el castigo general por infringir la Regla 5-3 no habrá castigo adicional bajo esta Regla.**

Nota 1: Si el oponente, marcador o co-competidor desea levantar una protesta sobre el estado de la *bola*, debe hacerlo antes de que el jugador juegue otra.

Nota 2: Si el lie original de la bola a ser colocada o recolocada ha sido alterado – ver la Regla 20-3b.

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

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

Regla 6. El jugador

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

6-1. Reglas

El jugador y su *caddie* son responsables de conocer las *Reglas*.

Durante una *ronda estipulada*, el jugador incurre en el castigo aplicable por cualquier violación de una *Regla* por su *caddie*.

6-2. Handicap

a. Juego por hoyos

Antes de iniciar un partido en una competencia con handicap, los jugadores deberían proporcionar uno al otro sus respectivos handicaps.

Si un jugador inicia el partido habiendo declarado un handicap mayor al que tiene derecho y esto afecta el número de golpes de ventaja dados o recibidos, **será descalificado**; de otra manera deberá jugar con el handicap declarado.

b. Juego por golpes

En cualquier ronda en una competencia con handicap, el *competidor* debe asegurarse de que éste se encuentre registrado en su tarjeta de score antes de entregarla al *Comité*. Si no se registra el handicap en la tarjeta antes de entregarla (Regla 6-6b), o si el registrado es mayor a aquel al que tiene derecho y esto afecta el número de golpes de ventaja recibidos, **será descalificado** de la competencia; de otra manera, el score permanecerá.

Nota: Es responsabilidad del jugador saber en que hoyos da o recibe ventaja.

6-3. Hora de salida y grupos

a. Hora de salida

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

b. Grupos

En competencias de *juego por golpes*, el *competidor* debe permanecer, durante la ronda, en el grupo asignado por el *Comité* a menos que éste autorice o ratifique un cambio.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-3:

Descalificación.

(Mejor bola y bola baja – ver Reglas 30-3a y 31-2)

Nota: El *Comité* puede establecer en las condiciones de una competencia (Regla 33-1) que, en ausencia de circunstancias que

justifiquen dejar sin efecto el castigo de descalificación previsto en la Regla 33-7, si el jugador llega a su *mesa de salida*, listo para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, recibirá un castigo por llegar tarde de **pérdida del primer hoyo en juego por hoyos o dos golpes en el primer hoyo en juego por golpes**, en lugar del castigo de descalificación.

6-4. Caddie

El jugador podrá ser ayudado por un caddie, limitado a sólo uno en cualquier momento.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-4:

Juego por hoyos – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado del partido se ajustará deduciendo un hoyo por cada uno en el que la infracción ocurrió; deducción máxima por ronda – dos hoyos.

Juego por golpes – dos golpes de castigo por cada hoyo en el que la infracción ocurrió; castigo máximo por ronda – cuatro golpes.

Juego por hoyos o por golpes – en el caso de que la infracción se produzca entre el juego de dos hoyos, el castigo se aplicará en el siguiente hoyo.

Un jugador con más de un caddie en violación a esta Regla debe, inmediatamente, al descubrirse la infracción, asegurarse de no tener más de uno durante el resto de la ronda estipulada. De otra manera, será descalificado.

Competencias contra Bogey y par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

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

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

6-5. Bola

La responsabilidad de jugar la bola correcta recae en el jugador. Cada jugador debería poner una marca de identificación en su bola.

6-6. Scores en juego por golpes

a. Registro de score

Al finalizar cada *hoyo*, el *anotador* debería verificar el score con el competidor y registrarlo en la tarjeta. Al término de la ronda el *anotador* debe firmar la tarjeta de score y entregarla al *competidor*. Si más de un *anotador* registró los scores, cada uno debe firmar por la parte de la que es responsable.

b. Firma y entrega de la tarjeta.

Al término de la ronda, el competidor debería verificar su score para cada *hoyo* y aclarar cualquier duda con el *Comité*. Debe asegurarse de que el *anotador* o *anotadores* hayan firmado la tarjeta, de haberla firmado él mismo, y de que sea entregada al *Comité* tan pronto como sea posible.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-6B:Descalificación.

c. Alteración de la tarjeta

Ninguna alteración puede efectuarse en la tarjeta de score después de que el *competidor* la ha entregado al *Comité*.

d. Score equivocado en un hoyo

El competidor es responsable por la veracidad del score registrado para cada *hoyo* en su tarjeta de score. Si entrega una tarjeta conteniendo un score, en cualquier *hoyo*, menor al realmente efectuado, **será descalificado**. Si entrega un score, en cualquier *hoyo*, mayor al efectuado, el score permanecerá.

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

Nota 2: En *bola* baja en *juego por golpes*, ver también la Regla 31-3 y 31-7a.

6-7. Retraso indebido, juego lento

El jugador debe jugar sin retraso indebido y de acuerdo con cualquier ritmo de juego establecido por el *Comité*. Entre la terminación de un *hoyo* e inicio del siguiente, el jugador no debe retrasar indebidamente el juego.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-7:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo: Juego por golpes – dos golpes.

Competencias contra Bogey y par – ver Nota 2 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 2 a la Regla 32-1b.
Por reincidencia – descalificación.

Nota 1: Si el jugador retrasa indebidamente el *juego entre hoyos*, está retrasando el juego del siguiente *hoyo* y, excepto para competencias contra Bogey, par y Stableford (ver Regla 32), el castigo aplica para ese *hoyo*.

Nota 2: Con objeto de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las *Condiciones de la Competencia* (Regla 33-1), establecer parámetros para el ritmo de juego incluyendo tiempo máximo para jugar la *ronda estipulada*, un *hoyo* o un *golpe*.

En ese caso y solamente en *juego por golpes*, el *Comité* puede modificar el castigo por infringir esta *Regla* como sigue:

Primera infracción – un golpe;

Segunda infracción – dos golpes.

Por reincidencia – descalificación.

6-8. Suspensión del juego, reanudación del juego

a. Cuando se permite

El jugador no debe interrumpir el juego a menos que:

- (i) El *Comité* lo haya suspendido;
- (ii) Considere que hay peligro por rayos;
- (iii) Esté solicitando una decisión del *Comité* en caso de duda o discusión (ver Reglas 2-5 y 34-3); o
- (iv) Exista alguna buena razón tal como enfermedad súbita.

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

Si el jugador interrumpe el juego sin permiso específico del *Comité*, debe reportarlo al mismo tan pronto como sea posible. Si así lo hace y el *Comité* considera sus razones satisfactorias, no habrá castigo. De otra manera, **será descalificado**.

Excepción en juego por hoyos: Los jugadores que interrumpan un partido, por mutuo acuerdo, no están sujetos a descalificación a menos que al hacerlo retrasen la competencia.

Nota: Abandonar el *campo* no es, por sí mismo, suspensión del juego.

b. Procedimiento cuando el juego es suspendido por el Comité

Cuando el juego es suspendido por el *Comité*, si los jugadores en un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben continuar jugando hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación. Si habían iniciado el juego de un *hoyo*, deberán dejar de hacerlo inmediatamente o continuar el juego de ese *hoyo*, con tal de que lo hagan sin ninguna demora. Si eligen continuar jugando ese *hoyo*, podrán suspenderlo antes de terminarlo. En cualquier caso, el juego debe suspenderse al terminar ese *hoyo*.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el *Comité* lo ordene.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-8B: Descalificación.

Nota: El *Comité* puede establecer en las Condiciones de la Competencia (Regla 33-1) que, en situaciones potencialmente peligrosas, el juego debe suspenderse inmediatamente después del aviso de suspensión. Si un jugador no suspende inmediatamente, **será descalificado** a menos que existan circunstancias que eviten la descalificación según lo previsto en la Regla 33-7.

c. Levantar la bola cuando el juego ha sido suspendido

Cuando el jugador suspende el juego de un *hoyo* bajo la Regla 6-8a, puede levantar su *bola* sin castigo, solamente si el *Comité* lo ha suspendido o existe una buena razón para hacerlo. Antes de levantar la *bola* el jugador debe marcar su posición. Si suspende el juego y levanta la *bola* sin permiso específico del *Comité*, debe, al reportar al *Comité* (Regla 6-8a), incluir el hecho de haber levantado la *bola*.

Si la levanta sin existir una buena razón para hacerlo, no la marca antes de levantarla o no reporta haberla levantado, **incurrirá en castigo de un golpe.**

d. Procedimiento al reanudarse el juego

El juego debe reanudarse desde donde fue interrumpido, aun si la reanudación sucede en un día posterior. El jugador debe, antes o al reanudarse el juego, proceder como sigue:

- (i) si el jugador levantó su *bola*, debe, suponiendo que tenía derecho a hacerlo bajo la Regla 6-8c, colocar la bola original o una *bola sustituta* en el punto desde el cual la levantó;

- (ii) Si el jugador no levantó su bola podrá, suponiendo que tenía derecho a hacerlo según la Regla 6-8c, levantar, limpiar o recolocarla, o bien, sustituir una bola, en el punto desde el cual la levantó. Antes de levantarla debe marcar su posición; o
- (iii) Si la *bola* o el marcador se mueven (aun sea por el viento o por agua) mientras el juego se encontraba suspendido, una *bola* o marcador deben colocarse en el punto donde se encontraba la bola original o desde donde se movió el marcador.

Nota: Si el punto donde la *bola* debe ser colocada es imposible de determinar, debe ser estimado y la *bola* colocarse en ese punto. Las consideraciones de la Regla 20-3c no aplican.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-8d:**

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

* Si el jugador incurre en el castigo general por infracción a la Regla 6-8d no habrá castigo adicional bajo la Regla 6-8c.

Regla 7. Práctica

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

7-1. Antes o entre rondas

a. Juego por hoyos

En cualquier día de una competencia de *juego por hoyos*, se permite al jugador practicar en el *campo* antes de la ronda.

b. Juego por golpes

Antes de una ronda o un desempate en cualquier día de una competencia de *juego por golpes*, el *competidor* no debe practicar en el *campo* que se use para la competencia ni probar la superficie de cualquier *green* en el *campo* haciendo rodar una *bola*, ni raspando ni frotando la superficie.

En el caso de que dos o más rondas de una competencia de *juego por golpes* estén programadas para días consecutivos, un *competidor* no debe practicar entre dichas *rondas* en cualquier *campo* pendiente a

jugar que se use para la competencia, así como probar la superficie de cualquier *green* de dicho *campo* haciendo rodar una *bola*, o raspando o frotando la superficie.

Excepción: Se permite la práctica de putts o tiros cortos de acercamiento (chips) en o cerca de la primera *mesa de salida*, antes de iniciar una *ronda* o un desempate.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 7-1b: Descalificación

Nota: En las Condiciones de la Competencia (Regla 33-1), el *Comité* puede prohibir la práctica en el *campo* que se use para la competencia cualquier día de una competencia de *juego por hoyos*, así como permitir la práctica en el *campo* que se use para la competencia, o en parte del *campo*, cualquier día de una competencia de *juego por golpes*, o bien entre las rondas de la misma (Regla 33-2c).

7-2. Durante la ronda

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

Entre el juego de dos *hoyos*, el jugador no debe ejecutar un *golpe* de práctica, excepto que se le permite practicar putts o tiros cortos de acercamiento (chips) en o cerca de:

- (a) el *green* del último *hoyo* jugado,
- (b) cualquier *green* de práctica, o
- (c) la *mesa de salida* del *hoyo* siguiente de la *ronda* siempre y cuando no ejecute el *golpe* de práctica desde un *obstáculo*, y no retrase injustificadamente el juego (Regla 6-7).

Los golpes efectuados para terminar un *hoyo*, el resultado del cual ya se decidió no son *golpes* de práctica.

Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité*, el jugador puede, antes de que el juego se reanude, practicar: (a) como lo establece esta *Regla*; (b) en cualquier lugar excepto el *campo* que se use para la competencia, y (c) según lo prevea el *Comité*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 7-2:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

En caso de que ocurra una violación entre el juego de dos hoyos, se aplica el castigo al siguiente hoyo.

Nota 1: Un swing de práctica no es un *golpe* de práctica y puede hacerse en cualquier lugar mientras no se infrinjan las *Reglas*.

Nota 2: En las *Condiciones de la Competencia* (Regla 33-1), el *Comité* puede prohibir:

- (a) la práctica en o cerca del green del último *hoyo* jugado, y
- (b) que se haga rodar una *bola* en el green del último *hoyo* jugado.

Regla 8. Consejo; indicar la línea de juego

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

8-1. Consejo

Durante una ronda estipulada el jugador no debe:

- (a) dar consejos a nadie en la competencia que esté jugando en el *campo*, excepto a su *compañero de bando*, ni
- (b) pedir *consejos* a nadie excepto a su *compañero de bando* o a cualquiera de sus *caddies*.

8-2. Indicar la línea de juego

a. En cualquier lugar que no sea el green

Excepto en el green, al jugador le puede ser indicada la línea de juego por cualquier persona, pero el jugador no debe ubicar a nadie en o cerca de la línea, ni en una extensión de la línea más allá del *hoyo* mientras el golpe se ejecuta. Cualquier marca que indique la línea, colocada durante el juego del *hoyo* por el jugador, o con su conocimiento, debe ser retirada antes de que se ejecute el *golpe*.

Excepción: El *asta-bandera* atendida o sostenida en alto – ver Regla 17-1.

b. En el green

Cuando la *bola* del jugador está en el green, el jugador, su *compañero de bando*, o cualquiera de sus *caddies*, pueden señalar la *línea de putt* antes pero no durante el *golpe*. Al hacer tal señalamiento no se debe tocar el *green*. No se debe colocar ninguna marca en ningún lugar para señalar la *línea de putt*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

Nota: En las *condiciones de una competencia* por equipos (Regla 33-1), el *Comité* puede permitir que cada equipo designe a una persona facultada para dar *consejos* (incluyendo señalar la *línea de putt*) a los integrantes del equipo. El *Comité* puede establecer las condiciones con respecto a la designación y la conducta permitida de dicha persona que debe identificarse, ante el *Comité*, antes de dar *consejos*.

Regla 9. Información sobre el número de golpes efectuados

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

9-1. General

El número de *golpes* que lleva un jugador incluye los *golpes de castigo* en que haya incurrido.

9-2. Juego por hoyos

a. Información sobre el número de golpes ejecutados

El oponente tiene derecho a solicitar información del jugador, durante el juego de un *hoyo*, sobre el número de *golpes* que lleva y, al terminar el *hoyo*, los *golpes* totales ejecutados en dicho *hoyo*.

b. Información equivocada

El jugador no debe proporcionar información equivocada a su oponente. Si lo hace, **pierde el hoyo**.

Se considera que el jugador ha proporcionado información equivocada cuando:

- (i) no informa a su oponente que ha incurrido en un castigo tan pronto le sea posible, a menos que (a) obviamente esté procediendo según una *Regla* que implica un castigo, y esto haya sido observado por su *oponente*, o (b) corrija su error antes de que su *oponente* efectúe su siguiente *golpe*; o

- (ii) proporciona información incorrecta durante el *juego* de un *hoyo* con respecto al número de *golpes* ejecutados y no corrige el error antes de que su oponente efectúe su siguiente golpe; o
- (iii) proporciona información incorrecta con respecto al número de *golpes* ejecutados para terminar un *hoyo*, y esto afecta la manera en que el oponente entiende el resultado del *hoyo*, a menos que corrija el error antes de que cualquier jugador haya efectuado un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida* o, en el caso del último *hoyo* del *partido*, antes de que todos los jugadores hayan abandonado el *green*.

Se considera que un jugador ha proporcionado información equivocada aun cuando se deba a que no haya incluido un castigo en el que no sabía que había incurrido. Es responsabilidad del jugador conocer las *Reglas*.

9-3. Juego por golpes

Un competidor que ha incurrido en un castigo debería informarlo a su *anotador* tan pronto sea posible.

ORDEN DE JUEGO

Regla 10. Orden de juego

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

10-1 Juego por hoyos

a. Al iniciar el juego de un hoyo

El *bando* que tiene el honor en la primera *mesa de salida* es determinado por el orden de salidas. Si no las hay, el *honor* deberá ser decidido por sorteo.

El *bando* que gana el *hoyo* tiene el *honor* en la siguiente *mesa de salida*. Si un *hoyo* ha sido empatado, el *bando* que tuvo el *honor* en la *mesa de salida* anterior lo conserva.

b. Durante el juego de un hoyo

Después de que los dos jugadores han empezado el juego del *hoyo*, la

bola que esté más lejos del *hoyo* se jugará primero. Si están equidistantes del *hoyo* o si sus posiciones en relación al *hoyo* no son determinables, la *bola* que se tenga que jugar primero será decidida en suerte.

Excepción: Regla 30-3b (Juego por hoyos en competencia de mejor bola y bola baja).

Nota: Una vez que se establezca que la bola original no será jugada como se encuentra y se requiera al jugador jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego se determinará por el lugar desde el cual el *golpe* anterior fue efectuado. Cuando una *bola* pueda ser jugada desde un lugar diferente al lugar desde el cual el *golpe* previo fue efectuado, el orden de juego será determinado por la posición a la que la *bola* original llegó.

c. Jugar fuera de turno

Si un jugador juega cuando debió hacerlo su *oponente*, no hay castigo, pero el *oponente* puede inmediatamente requerir al jugador que cancele su *golpe* y, en el orden correcto, jugar una *bola* tan cerca como sea posible del punto del cual la *bola* original fue jugada por última vez (vea la Regla 20-5).

10-2. Juego por golpes

a. Al iniciar el juego de un hoyo

El *competidor* que tiene el *honor* en la primera *mesa de salida* es determinado por el orden de salidas publicadas. En ausencia de tales salidas, el *honor* deberá ser decidido en suerte.

El *competidor* con el *score* más bajo en el *hoyo* toma el *honor* en la siguiente *mesa de salida*. El *competidor* con el segundo *score* más bajo juega después, y así sucesivamente. Si dos o más *competidores* obtienen el mismo resultado en un *hoyo*, jugarán de la siguiente *mesa de salida* en el mismo orden en que lo hicieron de la *mesa de salida* anterior.

Excepción: Regla 32-1 (Competencias con handicap, contra Bogey, par o Stableford).

b. Durante el juego de un hoyo

Después de que los competidores han empezado el juego del *hoyo*, la *bola* que esté más lejos del *hoyo* será jugada primero. Si dos o más *bolas* están equidistantes del *hoyo* o sus posiciones relativas al *hoyo* no son determinables, la *bola* que deberá jugarse se decidirá en suerte.

Excepciones: Regla 22 (Bola que asiste o interfiere con el juego) y Regla 31-4 (Bola baja en juego por golpes).

Nota: Cuando la *bola* original no vaya a ser jugada como está y se requiera al jugador jugar otra *bola* tan cerca como sea posible del punto desde el que la *bola* original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego se determinará por el lugar desde el cual el *golpe* anterior fue hecho. Cuando una *bola* pueda ser jugada desde un lugar diferente al lugar desde el cual el *golpe* previo fue efectuado, el orden de juego será determinado por la posición a la que la *bola* original llegó.

c. Jugar fuera de turno

Si un *competidor* juega fuera de turno, no hay castigo y la *bola* se juega como está. Sin embargo, si el *Comité* determina que los *competidores* se pusieron de acuerdo para jugar fuera de turno para darle a uno de ellos una ventaja, **serán descalificados**.

(Efectuar un golpe mientras otra bola está en movimiento después de un golpe sobre el green - ver Regla 16-1f)

(Orden de juego incorrecto en juego por golpes en grupos de tres y bola baja - ver Regla 29-3)

10-3. Bola provisional u otra bola desde la mesa de salida

Si un jugador juega una *bola provisional* u otra *bola* desde la *mesa de salida*, lo debe hacer después de que su *oponente* o *co-competidor* ha jugado su primer *golpe*. Si más de un jugador elige jugar una bola provisional o es requerido para jugar otra bola desde la mesa de salida, el orden de juego original debe respetarse. Si un jugador juega una *bola provisional* u otra *bola* fuera de turno, aplica la Regla 10-1c ó 10-2c.

Regla 11. Mesa de salida

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

11-1. Colocar la bola

Cuando un jugador mete una bola en juego desde la mesa de salida, debe ser jugada desde dentro de la misma y desde la superficie del suelo o bien desde un tee reglamentario colocado en o sobre la superficie del suelo.

Para el propósito de esta Regla la superficie del suelo incluye una irregularidad en la superficie (sea o no hecha por el jugador) y arena u otra sustancia natural (sea o no colocada por el jugador).

Si un jugador realiza un golpe con un tee no reglamentario, o con una bola colocada de una manera no permitida por esta Regla **será descalificado**.

Un jugador podrá pararse fuera de la *mesa de salida* para jugar una *bola* que está dentro de ella.

11-2. Marcas de salida

Antes de que el jugador efectúe su primer *golpe* con cualquier *bola* desde la *mesa de salida* del *hoyo* en juego, las marcas de salida se consideran fijas. En tales circunstancias, si el jugador mueve, o permite que se mueva, una de las marcas de salida con el propósito de evitar interferencia con su postura, el área de su golpe, o su *línea de juego*, **incurrirá en castigo por infringir la Regla 13-2**.

11-3. Bola que cae del tee

Si una *bola* que no está en juego cae del *tee*, o la hace caer el jugador al tomar *postura*, podrá ser colocada de nuevo sin castigo. Sin embargo, si se ejecuta un *golpe* en tales circunstancias, ya sea que la *bola* esté en movimiento o no, el *golpe* cuenta pero no hay castigo.

11-4. Jugar fuera de la mesa de salida

a. Juego por hoyos

Si un jugador, al iniciar un *hoyo*, juega una *bola* desde fuera de la *mesa de salida*, no hay castigo, pero el oponente podrá de inmediato requerirle que cancele ese *golpe* y que juegue una *bola* desde dentro de la *mesa de salida*.

b. Juego por golpes

Si un *competidor* inicia un *hoyo*, jugando una *bola* desde fuera de la *mesa de salida*, **será castigado con dos golpes** y deberá entonces jugar una *bola* desde dentro de la *mesa de salida*.

Si el *competidor* no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida*, o en caso del último *hoyo*, no declara su intención de corregirlo, antes de abandonar el *green*, **será descalificado**.

El *golpe* jugado desde fuera de la *mesa de salida* y los *golpes* subsiguientes hechos por el *competidor* en ese *hoyo*, previo a corregir su error, no cuentan en su score.

11-5. Jugar desde una mesa de salida equivocada

Se aplica lo previsto en la Regla 11-4.

JUGAR LA BOLA

Regla 12. Buscar e identificar la bola

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

12-1. Buscar la bola; ver la bola

En la búsqueda de su *bola* en cualquier parte del *campo*, el jugador podrá tocar o doblar pasto alto, arbustos, matorrales, o cualquier cosa similar, pero sólo en la medida necesaria para encontrarla e identificarla, siempre y cuando no se mejore el lie de la *bola*, el área de su *golpe* o su *línea de juego*.

El jugador no necesariamente tiene derecho a ver su *bola* al ejecutar su *golpe*.

En un obstáculo, si se cree que una *bola* está cubierta por *impedimentos sueltos* o arena, el jugador podrá remover, sondeando o rascando con un bastón o cualquier otra cosa, tantos impedimentos sueltos como sea necesario o cualquier cantidad de arena, para poder ver una parte de la *bola*. Si remueve en exceso no hay castigo pero la *bola* deberá recubrirse para que sólo se vea una parte. Si la *bola* es *movida* durante la remoción, no habrá castigo y la *bola* deberá ser recolocada y, de ser necesario, recubierta. Respecto a la remoción de *impedimentos sueltos* fuera de un *obstáculo*, ver Regla 23.

Si una *bola* en reposo dentro o encima de una *obstrucción* o en una *condición anormal del terreno* es accidentalmente *movida* durante su búsqueda, no habrá castigo, la *bola* deberá recolocarse a no ser que el jugador elija proceder según la Regla 24-1b, 24-2b ó 25-1b según sea aplicable. Si el jugador recoloca la *bola*, aún podrá proceder según la Regla 24-1b, 24-2b ó 25-1b si es aplicable.

Si se cree que una *bola* está en reposo dentro del agua en un obstáculo de agua, el jugador podrá sondear con un bastón o cualquiera otra cosa. Si la *bola* es *movida* al sondear, deberá ser recolocada a menos que el jugador elija proceder según la Regla 26-1. No hay castigo por mover la *bola* siempre y cuando el movimiento sea directamente atribuible al acto específico de sondear. De otra manera, **el jugador incurre en un golpe de castigo por violar la Regla 18-2a.**

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 12-1:

Juego por hoyos - pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

12-2 Identificar la bola

El jugador es responsable de jugar la *bola* correcta. Cada jugador debería poner una marca de identificación en su *bola*.

Si el jugador cree que una *bola* en reposo es la suya y es necesario levantarla para identificarla, podrá levantarla, sin castigo, para identificarla.

Antes de hacerlo, el jugador deberá anunciar sus intenciones a su *oponente*, en *juego por hoyos*, o a su *anotador* o *co-competidor* en *juego por golpes*, y marcar la posición de la *bola*. Luego podrá levantarla e identificarla siempre que dé oportunidad a su *oponente* o a su *anotador* o *co-competidor* de observar el proceso de levantar y

recolocar. No se debe limpiar la *bola* más de lo necesario para identificarla cuando se levanta según la Regla 12-2.

Si la *bola* levantada es la del jugador, y no cumple con todo o con una parte de este procedimiento, o la levanta para identificarla cuando no es necesario, **incurre en castigo de un golpe**.

Si la *bola* levantada es la del jugador, deberá recolocarla. Si no lo hace, **incurre en el castigo general por violar la Regla 12-2**, pero no habrá castigo adicional bajo esta *Regla*.

Nota: Si el lie original de la bola a ser colocada o recolocada ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

*** CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 12-2:**

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

***Si el jugador incurre en el castigo general por violar la Regla 12-2, no hay castigo adicional bajo esta Regla.**

Regla 13. La bola se juega como se encuentra

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

13-1. General

La *bola* deberá jugarse como se encuentra, excepto cuando las *Reglas* indiquen otra cosa.

(Bola en reposo movida - ver Regla 18).

13-2. Mejorar el lie de la bola, área del golpe o de la cuadratura o línea de juego

El jugador no deberá mejorar, ni permitir que se mejore:

- la posición o lie de su *bola*,
- el área en la que intenta hacer su *cuadratura* o swing,
- su *línea de juego*, o una extensión razonable de tal línea después del *hoyo*,
- el área en la que ha de dropear o colocar una *bola*,

por cualquiera de las siguientes acciones:

- presionar un bastón sobre el suelo,

- mover, doblar o romper cualquier cosa fija o en crecimiento (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definan fuera de límites),
- crear o eliminar irregularidades en la superficie,
- remover o aplanar arena, tierra suelta, divots recolocados, u otros trozos de césped recién plantados, o
- remover rocío, escarcha o agua.

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

- al apoyar el bastón ligeramente al tomar postura,
- al hacer la cuadratura honestamente,
- al ejecutar un golpe o durante el movimiento hacia atrás del bastón para efectuarlo y lo lleve a cabo,
- al crear o eliminar irregularidades en la superficie (Regla 11-1) en la mesa de salida, o al remover rocío, escarcha o agua en la mesa de salida, o
- en el green, al remover arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

Excepción: *Bola* en un *obstáculo* (bunker u obstáculo de agua) – ver Regla 13-4.

13-3. Construir una cuadratura

El jugador tiene derecho de asentar firmemente los pies al *cuadrarse*, pero no deberá construir una *cuadratura*.

13-4. Bola dentro de un obstáculo; Acciones prohibidas

Excepto por lo previsto en las *Reglas*, antes de ejecutar un *golpe* a una *bola* que está en un obstáculo (sea un bunker o un obstáculo de agua) o que, habiendo sido levantada de un *obstáculo* pueda ser dropeada o colocada en él, el jugador no deberá:

- a) probar la condición del *obstáculo* o de cualquier otro similar;
- b) tocar el suelo en el *obstáculo* o el agua en un *obstáculo de agua*, con su mano o con un bastón, o
- c) tocar o mover un *impedimento suelto* que está dentro, o toca el mismo *obstáculo*.

Excepciones:

1. Siempre que no se haga nada que pueda considerarse como probar las condiciones del obstáculo, o que mejore el lie de la *bola*, no hay castigo si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier obstáculo, o agua en un obstáculo *de agua*, como resultado de una caída o al evitarla, al quitar una *obstrucción*, medir, o al marcar la posición, recuperar, levantar, colocar, o recolocar una *bola* según cualquier *Regla*, o, (b) coloca sus bastones en un *obstáculo*.

2. Después de que el jugador haya ejecutado el *golpe*, si la *bola* aún está en el *obstáculo* o ha sido levantada del mismo y pueda ser dropeada o colocada en el *obstáculo*, el jugador podrá alisar la arena o tierra del *obstáculo* siempre que, no se haga nada que infrinja la Regla 13-2 respecto de su siguiente golpe. Si la bola reposa fuera del obstáculo después del golpe, el jugador puede alisar arena o tierra en el obstáculo sin restricción.

3. Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un *obstáculo* y la bola queda en reposo en otro, la Regla 13-4a no aplica para cualquier acción subsecuente tomada por el jugador en el *obstáculo* desde el que fue efectuado el *golpe*.

Nota: En cualquier momento, ya sea al *tomar postura*, o en el movimiento hacia atrás para ejecutar el *golpe*, el jugador podrá tocar con un bastón o de otro modo, cualquier *obstrucción*, cualquier construcción que haya sido declarada por el *Comité* como parte integral del *campo*, o cualquier pasto, arbusto, árbol, u otra cosa en crecimiento.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

(Buscar la bola - ver Regla 12-1.)

(Alivio para bola en un obstáculo de agua – ver Regla 26.)

Regla 14. Golpear la bola

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

14-1. Golpear la bola honestamente

La *bola* deberá ser honestamente golpeada con la cabeza del bastón, no deberá ser empujada, arrastrada o cuchareada.

14-2. Ayuda

Al ejecutar un *golpe*, un jugador no deberá:

- a. aceptar asistencia física o protección contra los elementos; o
- b. permitir que su *caddie*, su *compañero de bando*, o el *caddie* del *compañero de band*, se ubique en o cerca de una extensión de la *línea de juego* o la *línea de putt* atrás de la *bola*.

CASTIGO POR INFRINGIR LAS REGLAS 14-1 ó 14-2:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

14-3. Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo

La USGA se reserva el derecho de cambiar, en cualquier momento, las Reglas con relación a ayudas artificiales y equipo inusual, así como al uso inusual de equipo; o de emitir o cambiar las interpretaciones relativas a estas Reglas. Si un jugador duda sobre si usar un artículo sería violación a la Regla 14-3, debería consultar a la F.M.G.

Un fabricante debería enviar una muestra a la USGA para averiguar si el uso del artículo durante una ronda estipulada causará castigo para el jugador por violar la Regla 14-3. Esta muestra pasará a ser propiedad de la USGA para fines de referencia. Si un fabricante no lo hace antes de fabricar y/o vender el artículo, asume el riesgo de un dictamen desfavorable de que el uso del artículo constituya una violación a las Reglas.

Excepto por lo previsto en las *Reglas*, durante una *ronda estipulada* el jugador no deberá usar ayudas artificiales, ni *equipo* inusual, o utilizar cualquier *equipo* de una manera inusual:

- a. que podría ayudarlo en la ejecución de un *golpe*, o en su juego, o;
- b. con el objeto de calcular o medir distancia o condiciones que podrían afectar su juego, o
- c. que podrían ayudarlo a sujetar el bastón, excepto que:
 - (i) podrá usar guantes simples;
 - (ii) podrá aplicar resina, polvo, o sustancias para secar o mojar;
 - (iii) y podrá enrollar la empuñadura con una toalla o pañuelo.

Excepciones:

1. El jugador no está infringiendo esta Regla si (a) el equipo o aparato esta diseñado para o tiene el efecto de aliviar una condición médica, (b) el jugador tiene una razón médica legítima para utilizar el *equipo* o aparato, y (c) el Comité está satisfecho dado que el uso del *equipo* o aparato no le otorga al jugador cualquier ventaja indebida sobre el resto de los jugadores.
2. El jugador no está violando esta Regla si utiliza el *equipo* de la manera tradicionalmente aceptada.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 14-3: Descalificación

Nota: El Comité puede establecer una Regla Local permitiendo a los jugadores el uso de aparatos que midan distancia únicamente.

14-4. Golpear la bola más de una vez

Si el bastón del jugador golpea la *bola* más de una vez durante la ejecución de un *golpe*, el jugador deberá contar el *golpe* y **agregar un golpe de castigo**, siendo en total dos *golpes*.

14-5. Jugar una bola en movimiento

El jugador no debe golpear su *bola* mientras ella se encuentre en movimiento.

Excepciones:

- *Bola* que cae del *tee* - Regla 11-3.
- Golpear la *bola* más de una vez - Regla 14-4.
- *Bola* en movimiento en el agua – Regla 14-6.

Cuando la *bola* comienza a moverse, solamente después que el jugador ha iniciado el *golpe* o el movimiento del bastón hacia atrás para el *golpe*, no incurrirá en castigo según esta *Regla* por golpear una *bola* en movimiento, pero ello no lo exenta de castigos en que pueda haber incurrido según las siguientes *Reglas*:

- *Bola* en reposo *movida* por el jugador - Regla 18-2a.
- *Bola* en reposo *movida* después de *tomar postura* - Regla 18-2b.

(Bola desviada o detenida intencionalmente por el jugador, su caddie, su compañero de bando o su caddie. – ver Regla 1-2.)

14-6. Bola en movimiento en el agua

Cuando una *bola* está en movimiento en el agua en un *obstáculo de agua*, el jugador podrá, sin castigo, ejecutar un *golpe*, pero no deberá retrasarlo en espera de que el viento o la corriente mejoren la posición de la *bola*.

Una *bola* en movimiento en el agua en un *obstáculo de agua*, podrá ser levantada si el jugador invoca la Regla 26.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 14-5 ó 14-6:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

Regla 15. Bola sustituta, bola equivocada

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

15-1. General

El jugador deberá embocar la misma *bola* que jugó desde la *mesa de salida*, a no ser que la *bola* esté perdida, fuera de límites, o el jugador la sustituya por otra *bola*, sea o no permitida la sustitución. (Ver Regla 15-2). Si un jugador juega una *bola equivocada*, ver Regla 15-3.

15-2. Bola sustituta

Un jugador podrá sustituir una *bola* cuando esté procediendo según una *Regla* que le permite jugar, *droppear* o *colocar* otra *bola* para completar el *hoyo*. La *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego*.

Si un jugador sustituye una *bola* cuando las *Reglas* no lo permiten, esa *bola sustituta* no es una *bola equivocada*; se convierte en la *bola en juego*. Si el error no se corrige según lo previsto en la Regla 20-6, y el jugador efectúa un *golpe* con la *bola sustituida* equivocadamente, **pierde el hoyo en juego por hoyos o incurre en dos golpes de castigo en juego por golpes bajo la Regla aplicable**, y en juego por golpes, debe terminar el hoyo con la *bola sustituta*.

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

(Jugar desde un lugar equivocado - ver Regla 20-7.)

15-3. Bola equivocada

a. Juego por hoyos

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

Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su dueño deberá colocar una *bola* en el punto desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Si el jugador y su oponente intercambian bolas durante el juego de un *hoyo*, el primero que juegue una *bola equivocada* **perderá el hoyo**; cuando esto no pueda determinarse, el *hoyo* deberá concluirse con las bolas intercambiadas.

Excepción: No hay castigo si el jugador ejecuta un *golpe* a una bola equivocada que se encuentre en movimiento en agua dentro de un obstáculo de agua. Los golpes efectuados a una bola en movimiento en agua dentro de un obstáculo de agua no cuentan en el score del jugador. Debe corregir el error jugando la bola correcta o procediendo de acuerdo con las Reglas.

b. Juego por golpes.

Si un competidor ejecuta uno o varios *golpes* con una *bola* equivocada, **incurrirá en castigo de dos golpes**.

El *competidor* deberá corregir su error jugando la *bola* correcta o procediendo según las *Reglas*. Si no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida*, o tratándose del último *hoyo*, no declara su intención de corregir el error antes de abandonar el *green*, **será descalificado**.

Los golpes efectuados a una bola equivocada no cuentan en el score del jugador. Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su dueño deberá colocar una *bola* en el punto desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Excepción: No hay castigo si el jugador ejecuta un *golpe* a una bola equivocada que se encuentre en movimiento en agua dentro de un obstáculo de agua. Los golpes efectuados a una bola en movimiento en agua dentro de un obstáculo de agua no cuentan en el score del jugador.

(Lie de la bola, a ser colocada o recolocada, alterado – ver Regla 20-3b.)

(No se puede determinar el punto – ver Regla 20-3c.)

EL GREEN

Regla 16. El green

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

16-1. General

a. Tocar la línea de putt

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

- (i) el jugador puede quitar *impedimentos sueltos* siempre y cuando no aplane nada;
- (ii) el jugador puede colocar el bastón delante de la *bola* al *tomar postura* siempre y cuando no aplane nada;
- (iii) se realicen mediciones – Regla 18-6;
- (iv) se levante la *bola* o se recoloque – Regla 16-1b;
- (v) se presione un marcador de *bola*;
- (vi) se reparen rellenos de *hoyos* viejos, o marcas de impacto de *bolas* en el *green* – Regla 16-1c; y
- (vii) se quiten *obstrucciones movibles* – Regla 24-1.

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

b. Levantar y limpiar la bola

En el *green* una *bola* puede ser levantada y, si se desea, limpiada. La posición de la *bola* debe ser marcada antes de levantarla y la *bola* debe ser recolocada (ver Regla 20-1.)

c. Reparación de rellenos, marcas de bolas y otros daños

Se le permite al jugador reparar rellenos de *hoyos* viejos o daños causados al *green* por el impacto de una *bola*, esté o no la *bola* del jugador en reposo en el *green*. Si una *bola* o el marcador de *bola* se mueven durante dicha reparación, debe recolocarse. No hay castigo siempre y cuando el movimiento de la *bola*, o del marcador, se atribuya directamente a la acción específica de reparar rellenos de *hoyos* viejos o daños causados al *green* por el impacto de una *bola*. De no ser así, se aplica la Regla 18.

No se debe reparar ningún otro daño al *green* si esto pudiera ayudar al jugador en su juego posterior del *hoyo*.

d. Probar la superficie

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

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

e. Pararse a horcajadas o en la línea de putt

El jugador no debe ejecutar un *golpe* en el *green* con su *cuadratura* a horcajadas o con alguno de sus pies tocando la *línea de putt* o una extensión de esa línea atrás de la *bola*.

Excepción: No hay castigo si la *cuadratura* se toma inadvertidamente, a horcajadas o sobre la línea de putt, (o una extensión de dicha línea atrás de la *bola*), o bien para evitar pisar la línea o posible línea de putt de otro jugador.

f. Efectuar un golpe mientras otra bola está en movimiento

El jugador no debe efectuar un *golpe* mientras otra *bola* está en movimiento después de un *golpe* ejecutado en el *green*; excepto que, si el jugador que lo hace está en su turno, no hay castigo.

(Levantar una *bola* que ayude o interfiera con el juego mientras otra *bola* está en movimiento – ver Regla 22.)

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 16-1:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

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

(Green equivocado - ver Regla 25-3.)

16-2. Bola que sobrecuelga el hoyo

Cuando cualquier parte de la *bola* sobrecuelga la orilla del *hoyo*, se concede al jugador el tiempo suficiente para llegar al *hoyo* sin retraso irrazonable, más diez segundos adicionales para determinar si su *bola* está en reposo. Si para entonces la *bola* no ha caído dentro del *hoyo*, se considera en reposo. Si posteriormente cae dentro del *hoyo*, se considera que el jugador ha embocado con su último *golpe*, y **debe sumar un golpe de castigo a su score** para ese *hoyo*. De otra forma no habrá castigo bajo esta *Regla*.

(Retraso injustificado – ver Regla 6-7.)

Regla 17. El asta bandera

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

17-1. El asta-bandera atendida, removida o levantada

Antes de efectuar un *golpe* desde cualquier parte del *campo*, el jugador puede mandar atender, remover o levantar el *asta-bandera* para indicar la posición del *hoyo*.

Si el *asta-bandera* no es atendida, removida o levantada antes de que el jugador efectúe su *golpe*, ya no se debe atender, remover o levantar durante el *golpe*, o mientras que la *bola* del jugador esté en movimiento si dicha acción pudiera ejercer influencia sobre el movimiento de la *bola*.

Nota 1: Si el *asta-bandera* está colocada en el *hoyo* y alguien se para cerca de ella durante la ejecución de un *golpe*, se considera que la está atendiendo.

Nota 2: Antes del *golpe*, si el *asta-bandera* es atendida, removida o levantada por alguien con el conocimiento del jugador y éste no objeta, se considera que el jugador lo ha autorizado.

Nota 3: Si alguien atiende o levanta el *asta-bandera*, o se para cerca de ella durante la ejecución de un *golpe*, se considera que la está atendiendo hasta que la *bola* se detenga.

(Mover el *asta-bandera* atendida, removida o levantada mientras una *bola* está en movimiento – ver Regla 24-1.

17-2. Asta-bandera atendida sin autorización

Si un oponente o su *caddie* en juego por *hoyos* o un *co-competidor* o su *caddie* en *juego por golpes*, sin la autorización o el consentimiento previo del jugador, atiende, remueve o levanta el *asta-bandera* durante la ejecución del *golpe*, o mientras que la *bola* está en movimiento, y dicho acto pudiera influenciar el movimiento de la *bola*, el *oponente* o *co-competidor* incurre en el castigo aplicable.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 17-1 ó 17-2:**

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; juego por golpes – dos golpes

***En juego por golpes, si ocurre una violación a la Regla 17-2 y luego la *bola* del competidor golpea el *asta-bandera* o a la persona que la está atendiendo o sosteniendo, o cualquier cosa que éste vaya cargando, el competidor no tiene castigo. La *bola* se juega como *repose*, excepto que, si el *golpe* fue ejecutado desde el *green*, se cancela el *golpe* y la *bola* debe ser recolocada y el tiro repetido.**

17-3. Bola que golpea el *asta-bandera* o a quien la atiende

La *bola* del jugador no debe golpear:

- a. El *asta-bandera* cuando está siendo atendida, removida o levantada;
- b. A la persona que atiende o sostiene el *asta-bandera*, o cualquier cosa llevada por ella; o
- c. El *asta-bandera* colocada en el hoyo, sin ser atendida, cuando el *golpe* se ejecutó desde el *green*.

Excepción: Cuando la bandera está atendida, removida o levantada sin la autorización del jugador. – Ver Regla 17-2.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 17-3:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes y la bola se debe jugar donde repose.

17-4. Bola recargada en el asta-bandera

Cuando el *asta-bandera* está colocada en el *hoyo* y la *bola* no embocada de un jugador reposa recargada en ella, el jugador, u otra persona autorizada por él, puede mover o sacar el *asta-bandera* y si la *bola* cae dentro del *hoyo*, se considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*. De no ser así, si la *bola* fue *movida*, debe ser colocada en la orilla del *hoyo*, sin castigo.

BOLA MOVIDA, DESVIADA O DETENIDA

Regla 18. Bola en reposo movida

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

18-1. Por un agente externo

Si una *bola* en reposo es *movida* por un *agente externo*, no hay castigo y la *bola* deberá recolocarse.

Nota: Es una cuestión de hecho si una bola ha sido *movida* por un *agente externo*. Para aplicar esta Regla, debe ser conocido o virtualmente cierto que un *agente externo* ha movido la bola. A falta de este conocimiento o certeza, el jugador debe jugar su bola como reposa o, si no se encuentra, proceder bajo la Regla 27-1.

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

18-2. Por el jugador, su compañero de bando, caddie o equipo a. General

Cuando la *bola* de un jugador se encuentra *en juego*, si:

- (i) el jugador, su *compañero de bando* o cualquiera de sus *caddies* levanta o mueve, o toca la *bola* intencionalmente (excepto con el bastón al estar tomando postura) o causa que se *mueva* excepto lo permitido por alguna *Regla*, o

- (ii) el *equipo* del jugador o de su *compañero de bando* causa que la *bola* se mueva,

el jugador incurrirá en castigo de un golpe. Si la *bola* se mueve, deberá ser recolocada a menos que el movimiento ocurra después de que el jugador haya iniciado su *golpe* o el movimiento hacia atrás de su bastón para efectuarlo y lo lleve a cabo.

De acuerdo con las *Reglas* no habrá castigo si el jugador causa accidentalmente que la *bola* se mueva en las siguientes circunstancias:

- Al buscar una *bola* en un *obstáculo* cubierto por *impedimentos sueltos* o arena, en una obstrucción, en *condiciones anormales de terreno* o en el agua creyendo que ella se encuentra en un *obstáculo de agua*. Regla 12-1
- Al reparar un relleno de hoyo viejo o una marca de impacto de bola - Regla 16-1c
- Al medir – Regla 18-6
- Al levantar una *bola* de acuerdo con alguna *Regla* – Regla 20-1
- Al colocar o recolocar una *bola* bajo las *Reglas* – Regla 20-3a
- Al quitar un *impedimento suelto* en el *green* – Regla 23-1
- Al quitar *obstrucciones movibles* – Regla 24-1

b. Bola que se mueve después de tomar postura

Si la *bola en juego* del jugador se mueve después de haber *tomado postura* (a no ser como resultado de un golpe), se considera que él la movió e incurrirá en un golpe de castigo. La *bola* deberá ser recolocada a menos que el movimiento ocurra después de que el jugador haya iniciado su *golpe* o el movimiento hacia atrás de su bastón para efectuarlo y lo lleve a cabo.

18-3. Por un oponente, su caddie o equipo, en juego por hoyos

a. Durante la búsqueda

Si, durante la búsqueda de la *bola* del jugador, un *oponente*, su *caddie* o su *equipo*, mueve la *bola*, la toca o causa que se mueva, no habrá castigo. Si la *bola* se movió deberá recolocarse.

b. En otro caso que no sea la búsqueda

De no tratarse de la búsqueda de la *bola* del jugador, si un *oponente*, su *caddie* o su *equipo* mueve la bola, la toca intencionalmente o causa

que se mueva, excepto como esta previsto en las *Reglas*, **el oponente incurrirá en un golpe de castigo**. Si la *bola* se movió deberá recolocarse.

(Jugar una bola equivocada – ver Regla 15-3)

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

18-4. Por un co-competidor, su caddie o equipo, en juego por golpes

Si un *co-competidor*, su *caddie* o su *equipo* mueven la *bola* de un jugador, la tocan o causan que se *mueva*, no habrá castigo.

Si la *bola* se movió deberá recolocarse.

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

18-5. Por otra bola

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

18-6. Bola movida al medir

Si una *bola* o *marcador de bola* se mueve al medir, mientras se esté procediendo bajo o al determinar la aplicación de una *Regla*, la *bola* o el *marcador* deberá recolocarse. No habrá castigo en caso de que el movimiento de la *bola* o del *marcador* se atribuya directamente al acto específico de medir. De otra forma, aplican las condiciones previstas en las *Reglas* 18-2a, 18-3b ó 18-4.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:**

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

***Si un jugador que debe recolocar una bola no lo hace, o efectúa un golpe a una bola *sustituta* bajo la Regla 18 cuando la sustitución no está permitida, incurre en el castigo general por infracción a la Regla 18, pero no hay castigo adicional bajo esta Regla.**

Nota 1: Si una *bola* que debe ser recolocada según esta *Regla* no es recuperable de inmediato, podrá sustituirse por otra.

Nota 2: Si el lie original de una *bola* a colocarse o recolocarse ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

Nota 3: Si fuera imposible determinar el punto en que una *bola* deba ser colocada, ver Regla 20-3c.

Regla 19. Bola en movimiento desviada o detenida

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

19-1. Por un agente externo

Si la *bola* en movimiento de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *agente externo*, es un *desvío accidental*, no hay castigo y la *bola* deberá jugarse como repose, excepto que:

- a. Si la *bola* en movimiento de un jugador después de un *golpe* desde fuera del *green* se detiene dentro o encima de un *agente externo* vivo o en movimiento, el jugador deberá, *a través del campo* o en un *obstáculo*, droppear la *bola* o, en el *green* colocar la *bola* tan cerca como sea posible del punto en que se encontraba el *agente externo* cuando la *bola* se detuvo dentro o encima de él, sin acercarse al hoyo, y
- b. Si la *bola* en movimiento de un jugador después de un *golpe* en el *green* es desviada o se detiene por, o dentro, o encima de un agente externo vivo o en movimiento, excepto que se trate de un gusano o un insecto o similar, se cancelará el *golpe*, la *bola* deberá colocarse donde estaba y se repetirá el *golpe*.

Si la *bola* no fuera inmediatamente recuperable, podrá sustituirse por otra.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el asta bandera o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

Nota: Si el *Árbitro* o el *Comité* determinan que una *bola* ha sido deliberadamente desviada o detenida por un *agente externo*, la Regla 1-4 se aplica al jugador. Si el *agente externo* fuese un *co-competidor* o su *caddie*, se aplicará la Regla 1-2 al *co-competidor*.

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

19-2. Por el jugador, su compañero de bando, o sus caddies o equipos

Si la *bola* de un jugador es desviada o detenida accidentalmente por él, su *compañero de bando*, o cualquiera de sus *caddies* o *equipos*, **el jugador, incurrirá en castigo de un golpe**. La *bola* deberá jugarse como

repose, excepto si reposa dentro o encima de la ropa o equipo del jugador, su compañero de bando o cualquiera de sus *caddies*; en cuyo caso, el jugador deberá, *a través del campo*, o en un *obstáculo*, dropear la *bola*, o en el *green*, colocarla, tan cerca como sea posible del punto directamente abajo de donde la bola se encontraba en reposo en o sobre el objeto, pero no más cerca del hoyo.

Excepción 1: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el asta bandera o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

Excepción 2: *Bola* dropeada - ver Regla 20-2a.

(Bola desviada o detenida intencionalmente por el jugador, compañero de bando o *caddie* - ver Regla 1-2.)

19-3. Por el oponente, su *caddie* o equipo en juego por hoyos

Si la *bola* del jugador es accidentalmente desviada o detenida por el oponente, su *caddie* o *equipo*, no hay castigo. El jugador podrá, antes de que cualquiera de los *bandos* haya ejecutado otro *golpe*, cancelar el *golpe* y jugar una *bola*, sin castigo, tan cerca como sea posible del punto desde donde la *bola* original fue jugada por última vez. (Ver Regla 20-5), o jugar la *bola* como reposa.

Sin embargo, si el jugador decide no cancelar su *golpe* y la *bola* reposa dentro o encima de la ropa o equipo de su oponente o su *caddie*; el jugador deberá, *a través del campo*, o en un *obstáculo*, dropear la *bola*, o en el *green*, colocarla; tan cerca como sea posible del punto directamente debajo de donde la bola se detuvo dentro o encima del objeto, sin acercarse al hoyo.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el asta bandera o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

(Bola desviada o detenida intencionalmente por el oponente o su *caddie* - ver Regla 1-2.)

19-4. Por un co-competidor, su *caddie* o equipo en juego por golpes

Ver Regla 19-1 respecto a *bola* desviada por un *agente externo*.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene el asta bandera o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

19-5. Por otra bola

a. En reposo

Si la *bola* en movimiento de un jugador, después de un *golpe*, es desviada o detenida por una *bola en juego* y en reposo, el jugador deberá jugar la *bola* como se encuentre. En juego por *hoyos*, no hay castigo. En *juego por golpes*, no hay castigo a menos de que ambas *bolas* reposaran en el *green* antes de ejecutar el *golpe*; en tal caso **el jugador incurrirá en dos golpes de castigo.**

b. En movimiento

Si la *bola* en movimiento de un jugador, después de un *golpe*, es desviada o detenida por otra *bola* en movimiento después de un *golpe*, el jugador deberá jugar la *bola* como se encuentre. No hay castigos a no ser que el jugador haya violado la Regla 16-1f, en cuyo caso **incurrirá en el castigo previsto por dicha Regla.**

Excepción: Si la *bola* de un jugador está en movimiento, después de un *golpe* en el *green* y la otra *bola* en movimiento es un *agente externo* - ver Regla 19-1b.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

SITUACIONES DE ALIVIO Y PROCEDIMIENTOS

Regla 20. Levantar. Dropear y colocar; jugar desde un lugar equivocado

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

20-1. Levantar y marcar

Una *bola* que deba ser levantada de acuerdo con las *Reglas*, puede hacerse por el jugador, su compañero de *bando* o cualquier otra persona autorizada por el jugador. En cualquier caso, el jugador es responsable por cualquier infracción a las *Reglas*.

La posición de la *bola* debe marcarse antes de levantarla bajo una *Regla* que requiera que sea recolocada. Si no se marca, **el jugador incurre en castigo de un golpe** y la *bola* deberá recolocarse. Si no es recolocada, **el jugador incurre en el castigo general por infringir esta Regla**, pero no habrá castigo adicional bajo la Regla 20-1.

Si una *bola* o *marcador* es accidentalmente movido en el proceso de levantar la *bola* bajo una *Regla* o al marcar su posición, la *bola* o el *marcador* deberán recolocarse. No hay castigo siempre que el movimiento de la *bola* o del *marcador* se atribuya directamente al acto específico de marcar la posición o de levantar la *bola*. De otra manera, **el jugador incurre en un golpe de castigo** bajo esta *Regla* o la 18-2a.

Excepción: Si el jugador incurre en castigo por no actuar de acuerdo a lo establecido en las Reglas 5-3 ó 12-2, no hay castigo adicional bajo la Regla 20-1.

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

20-2. Dropear y redropear

a. Por quién y como

Una *bola* que ha de ser dropeada de acuerdo con las *Reglas* debe dropearse por el jugador. Debe pararse derecho, sostener la *bola* a la altura del hombro con el brazo extendido y dejarla caer. Si una *bola* se dropea por cualquier otra persona o de cualquier otra manera y el error no se corrige como lo establece la Regla 20-6, **el jugador incurre en un golpe de castigo**.

Si la *bola* toca a cualquier persona o al equipo de cualquier jugador antes o después de tocar una parte del campo y antes de detenerse, la *bola* deberá redropearse, sin castigo. No hay límite en el número de veces que una *bola* deberá redropearse en estas circunstancias.

(Tomar acción para influenciar la posición o el movimiento de la *bola* – ver Regla 1-2.)

b. Donde dropear

Cuando una *bola* va a ser dropeada tan cerca como sea posible de un punto específico, debe dropearse no más cerca del *hoyo* que ese punto, el cual, si el jugador no sabe exactamente cual es, deberá estimarlo.

Una *bola* al dropearse debe tocar primero una parte del *campo* donde la *Regla* aplicable exige que sea dropeada. Si no se hace de esa manera, aplican las *Reglas* 20-6 y 20-7.

c. Cuando redropear

Una *bola* dropeada debe redropearse sin castigo si:

- (i) rueda y queda en reposo dentro en un obstáculo;
- (ii) rueda y queda en reposo fuera de un obstáculo;
- (iii) rueda y queda en reposo en un *green*;
- (iv) rueda y queda en reposo fuera de límites
- (v) rueda y queda en reposo en una posición donde existe interferencia por la condición de la que se tomó alivio bajo la Regla 24-2b (obstrucción inamovible), Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (*green* equivocado) o una Regla Local (Regla 33-8a), o rueda de regreso hacia el mismo impacto del cual se levanto la *bola* bajo la Regla 25-2 (*bola* enterrada);
- (vi) rueda y queda en reposo a más de dos bastones de distancia del punto donde primero tocó una parte del *campo*; o
- (vii) rueda y queda en reposo más cerca del *hoyo* que:
 - (a) su posición original o estimada (ver Regla 20-2b) a menos que las *Reglas* lo permitan; o
 - (b) el punto de alivio más cercano o máximo disponible (Reglas 24-2, 25-1 ó 25-3); o
 - (c) el punto donde la *bola* original cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral (Regla 26-1.)

Si la *bola* al redropearse rueda hacia cualquiera de las posiciones arriba señaladas, debe colocarse tan cerca como sea posible del punto donde primero tocó una parte del *campo* cuando se redropeó.

Nota 1: Si una *bola* al dropearse o redropearse queda en reposo y posteriormente se mueve, la *bola* deberá jugarse como se encuentre, a menos que aplique lo que estipule cualquier otra *Regla*.

Nota 2: Si una *bola* que deba ser redropeada o colocada bajo esta *Regla* no puede ser recuperada de inmediato, podrá sustituirse por otra *bola*.

(Para el uso de una zona de dropeo – ver Apéndice I parte B, sección 8.)

20-3. Colocar y recolocar

a. Por quién y donde

Una *bola* que debe ser colocada bajo las *Reglas* debe serlo por el jugador o su *compañero de bando*. Si una *bola* debe ser recolocada, el jugador, su *compañero de bando* o la persona que la levantó o *movió* deberá ponerla en el punto desde el que fue *levantada* o *movida*. Si la *bola* es colocada o recolocada por cualquier otra persona y el error no se corrige como lo menciona la Regla 20-6, **el jugador incurre en castigo de un golpe**. En cualquier caso, el jugador es responsable por cualquier otra infracción a las *Reglas* que ocurra como resultado de colocar o recolocar la *bola*.

Si una *bola* o *marcador* es movido accidentalmente en el proceso de colocar o recolocar la *bola*, dicha *bola* o el *marcador* debe recolocarse. No hay castigo siempre que el movimiento de la *bola* o del *marcador* se atribuya directamente al acto específico de colocar o recolocar la *bola* o retirar el *marcador*. De otra manera, **el jugador incurre en un golpe de castigo bajo la Regla 18-2a ó 20-1**.

Si la *bola* a ser recolocada es colocada en un lugar diferente al punto desde el que se levanto o movió y el error no se corrige como señala la Regla 20-6, **el jugador incurre en el castigo general, pérdida del hoyo en juego por hoyos o dos golpes en juego por golpes, por infracción a la Regla aplicable**.

b. Lie de la *bola* a ser colocada o recolocada alterado

Si el lie original de una *bola* a ser colocada o recolocada ha sido alterado:

- (i) excepto en un obstáculo, la *bola* debe ser colocada en el lugar más cercano y más similar al original que no esté a más de un bastón de distancia del lie original, no más cerca del *hoyo* y que no sea en un *obstáculo*;
- (ii) en un obstáculo de agua, la *bola* debe colocarse de acuerdo al inciso (i) anterior, excepto que la *bola* deberá colocarse en el obstáculo de agua.
- (iii) en un bunker, el lie original debe recrearse de la manera más similar posible y la *bola* debe colocarse en ese punto.

c. Punto no determinable

Si es imposible determinar el punto en el que la *bola* ha de ser colocada o recolocada:

- (i) *a través del campo*, la *bola* debe *dropearse* tan cerca como sea posible del lugar en donde reposaba y que no sea un *obstáculo* o un *green*.
- (ii) en un *obstáculo*, la *bola* debe *dropearse* dentro del mismo, tan cerca como sea posible del lugar en donde reposaba;
- (iii) en el *green*, la *bola* debe colocarse tan cerca como sea posible del lugar en donde reposaba y que no sea un *obstáculo*.

Excepción: Al reiniciar el juego (Regla 6-8d), si el punto en el que la *bola* deba recolocarse es imposible de determinar, dicho punto debe estimarse y la *bola* colocarse en ese lugar.

d. La bola no queda en reposo en el punto

Si una *bola* al colocarse no se queda en reposo en el punto, no hay castigo y la *bola* debe *recolocarse*. Si aún así no se queda en reposo:

- (i) excepto en un *obstáculo*, debe colocarse en el punto más cercano en que pueda quedar en reposo que no esté más cerca del *hoyo* y que no sea un *obstáculo*;
- (ii) en un *obstáculo*, debe colocarse dentro del mismo en el punto más cercano en que pueda quedar en reposo y que no esté más cerca del *hoyo*.

Si una *bola* al colocarse queda en reposo en el punto, y posteriormente se *mueve*, no hay *castigo* y la *bola* deberá jugarse como se encuentre, a menos que aplique lo que estipule cualquier otra *Regla*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 20-1, 20-2 ó 20-3:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

20-4 Cuándo una bola dropeada o colocada está en juego

Si la *bola* en juego de un jugador fue levantada, vuelve a estar en juego al dropearla o colocarla.

Una *bola sustituta* está en juego cuando ha sido dropeada o colocada.

(Bola incorrectamente sustituida – ver Regla 15-2)

(Levantar una bola que ha sido incorrectamente sustituida, dropeada o colocada – ver Regla 20-6)

20-5. Jugar el siguiente golpe desde el sitio anterior

Cuando el jugador elige o es requerido para jugar su siguiente *golpe* desde el lugar donde el *golpe* anterior fue realizado, debe proceder como sigue:

- En la *mesa de salida*: La *bola* a ser jugada debe jugarse desde dentro de ésta. Puede jugarse desde cualquier lugar dentro de ella y puede usarse *tee*.
- A través del campo: La *bola* a ser jugada debe dropearse y debe primeramente tocar una parte del campo *a través del campo*.
- En un *obstáculo*: La *bola* a ser jugada debe dropearse y debe primeramente tocar una parte del campo dentro del *obstáculo*.
- En el *green*: La *bola* a ser jugada debe colocarse sobre el *green*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 20-5:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

20-6. Levantar la bola incorrectamente sustituida, dropeada o colocada

Una *bola* incorrectamente *sustituida*, *dropeada* o *colocada* en un lugar equivocado o de otra manera no de acuerdo con las *Reglas* que no ha sido jugada puede levantarse, sin castigo, y el jugador debe entonces proceder correctamente.

20-7. Jugar desde un lugar equivocado

a. General

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

- (i) en una parte de la *campo* donde las *Reglas* no permiten efectuar un *golpe* o *dropear* o colocar una *bola*; o
- (ii) cuando las *Reglas* requieren que una *bola dropeada* sea redropeada o una *bola movida* sea recolocada.

Nota: Para una *bola* jugada desde fuera de la *mesa de salida* o desde una *mesa de salida* equivocada – ver Regla 11-4.

b. Juego por hoyos

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

c. Juego por golpes

Si un *competidor* ejecuta un *golpe* desde un *lugar equivocado*, **incurre en dos golpes de castigo bajo la Regla aplicable**. Debe terminar el *hoyo* con la *bola* jugada desde el *lugar equivocado*, sin corregir el error, siempre que no haya ocurrido una *violación grave* (ver Nota 1).

Si el *competidor* se percata de que ha jugado de un *lugar equivocado* y cree que puede existir una *violación grave*, debe, antes de efectuar un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida*, jugar el *hoyo* con una segunda *bola* jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si el *hoyo* que está jugando es el último de la *ronda*, debe declarar, antes de abandonar el *green*, que jugará el *hoyo* con una segunda *bola* jugada de acuerdo con las *Reglas*.

Si el *competidor* jugó una segunda *bola* debe reportar los hechos al *Comité* antes de entregar su *tarjeta de score*; si no lo hace, **será descalificado**. El *Comité* debe determinar si el *competidor* ha incurrido en una *violación grave* a la *Regla* aplicable. Si así fue, el *score* con la segunda *bola* cuenta y **el competidor debe agregar dos golpes de castigo** a su *score* con esa segunda *bola*. Si el *competidor* cometió una *violación grave* y no la corrige en la forma señalada, **será descalificado**.

Nota 1: Se considera que un *competidor* ha cometido una *violación grave* a la *Regla* aplicable si el *Comité* considera que ha ganado una ventaja significativa como resultado de jugar desde un *lugar equivocado*.

Nota 2: Si el *competidor* juega una segunda *bola* bajo la Regla 20-7c y el Comité decide que ella no cuenta, los *golpes* efectuados con esa *bola*, así como los *castigos* incurridos únicamente al jugarla, no cuentan. Si se decide que la segunda bola es la que cuenta, el golpe desde el lugar equivocado así como los subsecuentes efectuados con la bola original y los castigos incurridos únicamente al jugarla, no cuentan.

Note 3: Si el jugador incurre en castigo por efectuar un *golpe* desde un lugar equivocado, no hay castigo adicional por sustituir una bola cuando no está permitido.

Regla 21. Limpiar la bola

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

Una *bola* en el *green* puede ser limpiada al levantarla bajo la Regla 16-1b. En cualquier otro lugar, una *bola* puede limpiarse al levantarse, excepto cuando lo ha sido:

- a. Para determinar si es inadecuada para jugar (Regla 5-3);
- b. Para identificarla (Regla 12-2), en cuyo caso puede hacerlo solo en la medida necesaria para permitir su identificación; o
- c. Porque asiste o interfiere el juego (Regla 22.)

Si el jugador limpia la *bola* durante el juego de un *hoyo*, excepto como lo permite esta *Regla*, **incurrirá en un golpe de castigo** y la *bola*, si fue levantada, debe ser *recolocada*.

Si el jugador que debe recolocar una *bola* no lo hace, **incurre en el castigo general de la Regla aplicable**, pero no se aplicará *castigo* adicional por la Regla 21.

Excepción: Si el jugador incurre en castigo por no actuar de acuerdo con la Regla 5-3, 12-2 ó 22, no hay castigo adicional bajo la Regla 21.

Regla 22. Bola que asiste o interfiere al juego

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

22-1 Bola que asiste al juego

Excepto cuando una *bola* se encuentra en movimiento, si el jugador considera que una *bola* puede asistir a cualquier otro jugador, puede:

- a. Levantarla si es la suya; o
- b. Pedir que se levante cualquier otra.

Una *bola* que se levanta bajo esta *Regla* debe ser recolocada (ver Regla 20-3.)

La *bola* no debe ser limpiada a menos que repose en el *green* (ver Regla 21.)

En *juego por golpes*, un jugador a quien se ha requerido que levante su *bola* puede jugar primero en lugar de levantarla.

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

22-2 Bola que interfiere con el juego

Excepto cuando una *bola* se encuentra en movimiento, si un jugador considera que otra *bola* puede interferir con su juego, puede pedir que se levante.

Una *bola* que se levanta bajo esta *Regla* debe ser recolocada (ver Regla 20-3.)

La *bola* no debe ser limpiada a menos que repose en el *green* (ver Regla 21.)

En *juego por golpes*, un jugador a quien se ha requerido para que levante su *bola* puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota: Excepto en el *green*, un jugador no puede levantar su *bola* debido a que considera que puede interferir con el juego de cualquier otro. Si el jugador la levanta, sin que nadie se lo pida, **incurre en**

castigo de un golpe por infracción a la Regla 18-2a, sin que reciba *castigo* adicional por la Regla 22.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; **Juego por golpes** – dos golpes

Regla 23. Impedimentos sueltos

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

23-1. Alivio

Excepto cuando ambos, el *impedimento suelto* y la *bola*, se encuentren o toquen el mismo *obstáculo*, cualquier *impedimento suelto* puede retirarse sin *castigo*.

Si la *bola* se encuentra en cualquier lugar que no sea el *green* y la remoción del *impedimento suelto* por el jugador causa que la *bola* se *mueva*, aplica la Regla 18-2a.

En el *green*, si la *bola* o *marcador* se mueve accidentalmente durante el proceso de retirar cualquier impedimento suelto, la *bola* o la marca debe ser recolocada. No hay castigo siempre que el movimiento de la *bola* o de la *marca* se atribuya directamente a la remoción del *impedimento suelto*. De otra manera, si el jugador causa que la *bola* se *mueva*, **incurre en castigo de un golpe** bajo la Regla 18-2a.

Cuando una *bola* se encuentra en movimiento, un *impedimento suelto* que pueda influir en su movimiento no debe moverse.

Nota: Si la *bola* reposa en un *obstáculo*, el jugador no puede tocar o mover cualquier *impedimento suelto* que se encuentre dentro o toque el mismo *obstáculo*. Ver Regla 13-4c.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; **juego por golpes** – dos golpes

(Buscar una bola en un obstáculo – ver Regla 12-1.)

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

Regla 24. Obstrucciones

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

24-1 Obstrucciones movibles

Un jugador puede tener alivio sin castigo de una *obstrucción movible* como sigue:

- a. Si la *bola* no reposa en o sobre la *obstrucción*, la *obstrucción* puede retirarse. Si la *bola* se mueve, debe ser recolocada, y no habrá castigo siempre que el movimiento de la *bola* se atribuya directamente a la remoción de la *obstrucción*. De otra manera, aplica la Regla 18-2a.
- b. Si la *bola* reposa en o sobre la *obstrucción*, la *bola* puede levantarse y la *obstrucción* retirarse. La *bola* debe, *a través del campo* o en un *obstáculo*, *dropearse*, o en el *green* debe colocarse, tan cerca como sea posible al punto directamente debajo del lugar donde la *bola* se encontraba en o sobre la *obstrucción*, sin acercarse al *hoyo*.

La *bola* puede ser limpiada cuando se levanta bajo esta *Regla*.

Cuando una *bola* se encuentra en movimiento, no debe moverse una *obstrucción* que pueda influir en su movimiento, que no sea *equipo* de los jugadores o el *asta-bandera* que ha sido removida, o está siendo atendida o sostenida en alto,

(Ejercer influencia sobre el movimiento de la *bola* – ver Regla 1-2)

Nota: Si una *bola* a ser *dropeada* o colocada bajo esta *Regla* no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra.

24-2 Obstrucción inamovible

a. Interferencia

Interferencia por una *obstrucción inamovible* ocurre cuando una *bola* reposa en o sobre la *obstrucción*, o cuando ésta interfiere con la *cuadratura* del jugador o el área de su *swing*. Si la *bola* se encuentra en el *green* existe interferencia si la *obstrucción* interfiere con su *línea*

de putt. De otra manera, interferencia en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Excepto cuando la *bola* se encuentra en un *obstáculo de agua* o en un *obstáculo de agua lateral*, el jugador puede tomar alivio por interferencia de una *obstrucción inamovible*, como sigue:

- (i) **A través del campo:** Si la *bola* se encuentra *a través del campo*, el jugador debe levantar la *bola* y dropearla sin castigo dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano* sin acercarse al *hoyo*. Dicho punto no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Al ser dropeada dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, la *bola* debe tocar primero una parte del *campo* que evite la interferencia por la obstrucción inamovible y que no esté en un *obstáculo* o en un *green*.
- (ii) **En un bunker:** Si la *bola* reposa en un *bunker*, el jugador debe levantar la *bola* y dropearla de cualquiera de las siguientes formas:
 - (a) Sin castigo, de acuerdo con el inciso (i) anterior, excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar en el *bunker* y la *bola* debe ser dropeada dentro de él; o
 - (b) **Con un golpe de castigo**, fuera del *bunker* manteniendo el punto donde la *bola* reposa en línea recta entre el *hoyo* y el lugar donde la *bola* será dropeada, sin existir límite en relación a que tan lejos atrás del *bunker* podrá dropearse la *bola*.
- (iii) **En el green:** Si la *bola* descansa en el *green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin castigo en el *punto de alivio más cercano* que no sea un *obstáculo*. Dicho punto podrá encontrarse fuera del *green*.
- (iv) **En la mesa de salida:** Si la *bola* se encuentra en la *mesa de salida*, el jugador debe levantar la *bola* y dropearla sin castigo de acuerdo con el inciso (i) anterior.

La *bola* puede ser limpiada cuando se levanta bajo esta *Regla*.

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

Excepción: El jugador no puede tomar alivio bajo esta *Regla* si (a) es claramente irrazonable para él realizar un *golpe* debido a la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una *obstrucción inamovible*, o (b) la interferencia de la *obstrucción inamovible* ocurre únicamente al tomar una *cuadratura*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si una *bola* se encuentra en un *obstáculo de agua* (incluyendo un obstáculo de agua lateral), el jugador no puede tomar alivio de interferencia de una *obstrucción inamovible*. Debe jugar la *bola* como se encuentra o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una *bola* a ser *dropeada* o colocada bajo esta *Regla* no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra.

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

24-3 Bola perdida en una obstrucción

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada, después de haber sido golpeada en dirección a una *obstrucción*, se encuentra en la *obstrucción*. Para aplicar esta Regla, debe ser conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en la *obstrucción*. A falta de este conocimiento o certeza, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

a. Bola en una obstrucción movable no se encuentra

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en una *obstrucción movable*, el jugador puede sustituir la *bola* y tomar alivio sin castigo bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe retirar la *obstrucción* y a través del campo o en un *obstáculo* dropear una bola, o en el green colocar una *bola*, tan cerca como sea posible del punto directamente bajo el lugar en el que la bola cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción movable*, sin acercarse al hoyo.

b. Bola en una obstrucción inamovible no se encuentra

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido

encontrada está en una *obstrucción inamovible*, el jugador puede tomar alivio bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por el que la bola cruzó por última vez el límite exterior de la obstrucción y, para efectos de aplicación de esta *Regla*, se presume que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

- (i) **A través del campo:** Si la *bola* cruzó el límite exterior de la obstrucción inamovible en un punto *a través del campo*, el jugador puede sustituir la *bola* sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 24-2b (i).
- (ii) **En un bunker:** Si la *bola* cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción inamovible* en un punto dentro de un *bunker*, el jugador puede sustituir la *bola* sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 24-2b (ii).
- (iii) **En un obstáculo de agua (incluyendo un obstáculo de agua lateral):** Si la *bola* cruzó por última vez el límite exterior de la *obstrucción inamovible* en un punto dentro de un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo. Debe proceder bajo la Regla 26-1.
- (iv) **En el green:** Si la *bola* cruzó por última vez el límite exterior de la obstrucción inamovible en un punto dentro de un *green*, el jugador puede sustituir la *bola* sin castigo y tomar el alivio como lo dicta la Regla 24-2b (iii.)

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; juego por golpes – dos golpes

Regla 25. Condiciones anormales del terreno, bola enterrada y green equivocado

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

25-1 Condiciones anormales del terreno

a. Interferencia

Interferencia por una *condición anormal del terreno* ocurre cuando una *bola* reposa dentro o toca la condición o cuando la condición interfiere con la *cuadratura* del jugador o con su área de swing. Si la *bola* se encuentra en el *green*, también existe interferencia si una *condición anormal del terreno* sobre el *green* interfiere con su línea de putt. De otra manera, interferencia en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Nota: El Comité puede establecer una Regla Local, determinando que interferencia por una condición anormal del terreno con la cuadratura del jugador, no se considera que sea, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando la *bola* se encuentra en un *obstáculo de agua* o en un *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede obtener alivio de interferencia de una *condición anormal del terreno* como sigue:

- (i) **A través del campo:** Si la *bola* reposa *a través del campo*, el jugador debe levantarla y *dropearla* sin castigo dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano sin acercarse al *hoyo*. Dicho punto no debe estar en un *obstáculo* o en el *green*. Cuando la *bola* se *dropea* dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano*, la *bola* debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia de la condición y que no esté en un *obstáculo* o en un *green*.
- (ii) **En un bunker:** Si la *bola* reposa en un *bunker*, el jugador debe levantar la *bola* y *dropearla* de cualquiera de las siguientes formas:
 - (a) Sin castigo, de acuerdo con el inciso (i) anterior, excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar en el *bunker* y la *bola* debe ser *dropeada* dentro de él; o, si es imposible obtener alivio completo, tan cerca como sea posible del punto donde la *bola* reposa, sin acercarse al *hoyo*, en una parte del campo dentro del *bunker* que ofrezca el máximo alivio disponible de la condición; o

- (b) **Con un golpe de castigo**, fuera del *bunker* manteniendo el punto donde la bola reposa en línea recta entre el *hoyo* y el lugar donde la *bola* será dropeada, sin existir límite en relación a que tan lejos atrás del *bunker* podrá dropearse la *bola*.
- (iii) **En el green:** Si la *bola* reposa en el *green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin castigo en el *punto de alivio más cercano* que no sea un *obstáculo*, o si es imposible obtener alivio completo, en la posición más cercana a donde se encuentra que ofrezca el máximo alivio disponible de la condición, sin acercarse al *hoyo* y que no sea un *obstáculo*. El *punto de alivio más cercano* o el máximo disponible puede estar fuera del *green*.
- (iv) **En la mesa de salida:** Si la *bola* reposa en la *mesa de salida*, el jugador debe levantarla y dropearla sin *castigo* de acuerdo con el inciso (i) anterior.

La *bola* puede limpiarse cuando se levanta bajo la Regla 25-1b.

(Bola que rueda hacia una posición donde existe interferencia de la condición de la que se tomó alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: El jugador no puede tomar alivio bajo esta *Regla* si (a) es claramente irrazonable para él realizar un *golpe* debido a la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una *condición anormal del terreno*, o (b) la interferencia de la *condición anormal del terreno* ocurre únicamente al tomar una *cuadratura*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si una *bola* se encuentra en un *obstáculo de agua* (incluyendo un obstáculo de agua lateral), el jugador no puede tomar alivio de interferencia de una *condición anormal del terreno*. Debe jugar la *bola* como se encuentra (a menos que esté prohibido por una Regla Local) o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una *bola* a ser dropeada o colocada bajo esta *Regla* no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra.

c. Bola en condición anormal del terreno no encontrada

Es una cuestión de hecho si una *bola* que no ha sido encontrada, después de haber sido golpeada en dirección a una condición anormal

del terreno, está en la condición. Para aplicar esta Regla, debe ser conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en la *condición anormal del terreno*. A falta de este conocimiento o certeza, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en una *condición anormal del terreno*, el jugador puede tomar alivio bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por el que la bola cruzó por última vez el límite exterior de la condición y, para efectos de aplicación de esta Regla, se presume que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

- (i) **A través del campo:** Si la *bola* cruzó por última vez el límite exterior de la *condición anormal del terreno* en un punto *a través del campo*, el jugador puede sustituir la *bola* sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 25-1b (i).
- (ii) **En un bunker:** Si la *bola* cruzó por última vez el límite exterior de la *condición anormal del terreno* en un punto dentro de un *bunker*, el jugador puede sustituir la *bola* sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 25-1b (ii).
- (iii) **En un obstáculo de agua (Incluyendo un obstáculo de agua lateral):** Si la *bola* cruzó por última vez el límite exterior de la *condición anormal del terreno* en un punto dentro de un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo. Debe proceder bajo la Regla 26-1.
- (iv) **En el green:** Si la *bola* cruzó por última vez el límite exterior de una *condición anormal del terreno* en un punto dentro de un *green*, el jugador puede sustituir la *bola* sin castigo y tomar el alivio como lo dicta la Regla 25-1b (iii).

25-2 Bola enterrada

Una *bola enterrada* por su propio impacto contra el terreno en cualquier área *a través del campo* con pasto cortado a la altura de la pista de juego o menos puede ser levantada, limpiada y *dropeada* sin castigo, tan cerca como sea posible del punto donde se encuentra, sin acercarse al hoyo. Al *dropearla* debe tocar primero una parte del *campo*, *a través del campo*. El “Pasto cortado a la altura de la pista de

juego o menos” quiere decir en cualquier parte del *campo*, incluyendo caminos en el rough, con pasto cortado a la altura de la pista o menos.

25-3 Green equivocado

a. Interferencia

Interferencia por un *green equivocado* ocurre cuando una *bola* reposa sobre un *green* que no sea el del *hoyo* en juego.

Interferencia de la *cuadratura* del jugador o del área de swing no es, por sí misma, interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Si la *bola* de un jugador reposa en un *green equivocado* no debe jugarla desde ese lugar. Debe tomar alivio, sin castigo, como sigue:

El jugador debe levantar la *bola* y dropearla dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, sin acercarse al *hoyo*. Dicho punto no debe estar en un obstáculo o en un *green*. Al dropearla dentro del largo de un bastón del *punto de alivio más cercano*, debe tocar primero una parte del *campo* que evite interferencia por el *green equivocado* y que no sea un obstáculo o un *green*. La *bola* puede limpiarse cuando se levanta bajo esta *Regla*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

Regla 26. Obstáculos de agua (Incluyendo obstáculos de agua lateral)

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

26-1. Alivio para bola en obstáculo de agua

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada, después de haber sido golpeada en dirección a un obstáculo de agua se encuentra en el obstáculo. Para aplicar esta *Regla*, debe ser conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en el obstáculo. A falta de

este conocimiento o certeza, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si una bola se encuentra en un obstáculo de agua o es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en un *obstáculo de agua*, (repose la bola en agua o no), el jugador puede, **con un golpe de castigo**:

- (a) Jugar una *bola* tan cerca como sea posible del punto desde el cual se jugó la *bola* original por última vez (ver Regla 20-5); o
- (b) Dropear una bola atrás del obstáculo de agua, conservando el punto en el cual la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua directamente entre el hoyo y el punto en donde se dropea la bola, sin haber límite en que tan atrás del obstáculo de agua podrá dropearse, o
- (c) **Como opciones adicionales, únicamente si la bola original cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral**, dropear una bola fuera del obstáculo de agua dentro del largo de dos bastones y no más cerca del hoyo que (i) el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua, o (ii) un punto equidistante del hoyo en el margen opuesto del obstáculo de agua.

La *bola* puede ser levantada y limpiada o sustituida por otra bola al proceder bajo esta *Regla*.

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

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

26-2. Bola jugada dentro de un obstáculo de agua

a. Bola que queda en reposo en el mismo u otro obstáculo de agua

Si una *bola* jugada desde un obstáculo de agua queda en reposo en el mismo u otro *obstáculo de agua* después de un *golpe*, el jugador puede:

- (i) proceder bajo la Regla 26-1a. Si, después de dropear en el obstáculo, elige no jugar la bola dropeada, puede:

- (a) proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable bajo la Regla 26-1c, agregando **un golpe de castigo adicional** previsto por esa *Regla*, utilizando como referencia el punto en el que la bola original cruzó por última vez el margen de este obstáculo antes de quedar en reposo en el mismo; o
- (b) agregar **un golpe de castigo adicional** y jugar una *bola* tan cerca como sea posible del punto desde el que el último *golpe* desde fuera del obstáculo de agua se efectuó (ver Regla 20-5).

o

- (ii) proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable bajo la Regla 26-1c; o
- (iii) **con un golpe de castigo**, jugar una *bola* tan cerca como sea posible del punto desde el que se efectuó el último *golpe* fuera del obstáculo de agua (ver Regla 20-5).

b. Bola perdida o injugable fuera del obstáculo de agua o fuera de límites

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

- (i) jugar una *bola* tan cerca como sea posible al punto, en el obstáculo, desde el que la *bola* original se jugó por última vez (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable, bajo la Regla 26-1c, agregando **un golpe de castigo adicional** previsto por esa *Regla* y utilizar como referencia el punto en el cual la *bola* original cruzó por última vez el margen del *obstáculo* antes de quedar en reposo en el *obstáculo*; o
- (iii) agregar **un golpe de castigo adicional** y jugar una *bola* tan cerca como sea posible del punto desde el que se efectuó el último *golpe* desde fuera del *obstáculo* (ver Regla 20-5).

Nota 1: Al proceder bajo la Regla 26-2b, el jugador no tiene obligación de droppear una *bola* bajo la Regla 27-1 ó 28a. Si lo hace,

no está obligado a jugarla. Puede proceder alternativamente bajo la Regla 26-2b (ii) ó (iii).

Nota 2: Si una *bola* jugada desde el *obstáculo de agua* se considera injugable fuera del obstáculo, nada en la Regla 26-2b impide al jugador proceder bajo la Regla 28b ó 28c.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

Regla 27. Bola perdida o fuera de límites

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

27-1. Golpe y distancia; bola fuera de límites; bola no encontrada dentro de cinco minutos

a. Procediendo bajo golpe y distancia

En cualquier momento, el jugador puede, **con un golpe de castigo**, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), es decir, proceder bajo castigo de golpe y distancia.

Excepto si las Reglas indican lo contrario, si el jugador ejecuta un golpe a una bola desde el punto desde el que la bola original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido bajo **castigo de golpe y distancia**.

b. Bola fuera de límites

Si la bola se encuentra fuera de límites, el jugador debe jugar una bola, **bajo castigo de golpe y distancia**, tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original se jugó por última vez (ver Regla 20-5).

c. Bola no encontrada dentro de cinco minutos

Si la bola está perdida como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador, dentro de cinco minutos después de que el bando del jugador o su o sus caddies iniciaron su

búsqueda, el jugador debe jugar una bola, **bajo castigo de un golpe**, tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original se jugó por última vez (ver Regla 20-5).

Excepciones:

1. Si es conocido o virtualmente cierto que la bola original que no ha sido encontrada se encuentra en una *obstrucción* (Regla 24-3) o en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c), el jugador puede proceder bajo la *Regla* aplicable.
2. Si es conocido o virtualmente cierto que la bola original que no ha sido encontrada, fue movida por un *agente externo* (Regla 18-1) o se encuentra en un *obstáculo de agua* (Regla 26-1), el jugador debe proceder bajo la *Regla* aplicable.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 27-1:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

27-2. Bola provisional

a. Procedimiento

Si una *bola* puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*, el jugador, para ahorrar tiempo, puede jugar otra *bola provisionalmente* de acuerdo con la Regla 27-1. El jugador debe informar a su *oponente* en *juego por hoyos* o a su *anotador* o a su *co-competidor* en *juego por golpes*, que intenta jugar una *bola provisional*, y debe hacerlo antes de que él o su *compañero de bando* se adelanten a buscar la *bola* original.

Si no lo hace de esta manera y juega otra *bola*, dicha *bola* no es una *bola provisional* y se convierte en la *bola en juego* **bajo castigo de golpe y distancia** (Regla 27-1); la *bola* original se considera *perdida*.

(Orden de juego desde la mesa de salida – ver Regla 10-3)

Nota: Si una *bola provisional* jugada bajo la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *bola provisional*. Si la juega, ella mantiene la misma relación con la *bola provisional* anterior como la que mantiene la primera *bola provisional* respecto de la *bola* original.

b. Cuando la bola provisional se convierte en la bola en juego

El jugador puede jugar una *bola provisional* hasta que alcance el lugar

donde se supone que se encuentra la *bola original*. Si ejecuta un *golpe* con la *bola provisional* desde el lugar donde la *bola original* supuestamente se encuentra o desde un punto más cercano al *hoyo* que ese lugar, la *bola original* se considera *perdida* y la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego* **bajo castigo de golpe y distancia** (Regla 27-1).

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

Si es conocido o virtualmente cierto que la *bola original* está perdida en un *obstáculo de agua*, el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla 26-1.

Excepción: Si es conocido o virtualmente cierto que la *bola original* está perdida en una *obstrucción* (Regla 24-3) o en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c) el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable.

c. Cuándo debe abandonarse la bola provisional

Si la *bola original* no está *perdida* ni *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar jugando con la *bola original*. Si efectúa cualquier *golpe* adicional a la *bola provisional*, estará jugando una *bola equivocada* y aplicará lo que establece la Regla 15-3.

Nota: Si el jugador juega una *bola provisional* bajo la Regla 27-2a, y es posteriormente abandonada bajo la Regla 27-2c, los *golpes* efectuados con ella, así como los *golpes* de castigo incurridos únicamente al jugarla no cuentan.

Regla 28. Bola injugable

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

El jugador puede considerar su *bola injugable* en cualquier lugar del *campo* excepto cuando la *bola* se encuentra en un *obstáculo de agua*.

El jugador es el único juez para determinar si su bola está injugable. Si el jugador decide que su *bola* es injugable, debe, **bajo castigo de un golpe**:

- a. Jugar una *bola* tan cerca como sea posible del punto desde el cual se jugó la *bola* original por última vez (ver Regla 20-5); o
- b. Dropear una *bola* atrás del punto donde se encuentra la *bola*, manteniendo ese punto en línea recta entre el *hoyo* y el lugar en donde se dropea la *bola*, sin haber límite en que tan atrás la *bola* podrá ser dropeada.
- c. Dropear una *bola* dentro del largo de dos *bastones* desde el punto donde la *bola* se encuentra, sin acercarse al *hoyo*.

Si la *bola injugable* se encuentra en un *bunker*, el jugador puede proceder bajo el inciso a, b ó c. Si elige proceder bajo el inciso b ó c, deberá dropear una *bola* en el *bunker*.

La *bola* puede ser levantada y limpiada o sustituida por otra bola al proceder bajo esta *Regla*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes

OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

Regla 29. Grupos de tres y golpes alternos

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

29-1. General

En *grupos de tres* o en *golpes alternos*, durante cualquier *ronda estipulada* los *compañeros de bando* deben jugar alternadamente desde las *mesas de salida* y de la misma manera durante el juego de cada *hoyo*. Los *golpes de castigo* no afectan el orden de juego.

29-2. Juego por hoyos

Si un jugador juega cuando su *compañero* debió hacerlo, **su bando pierde el hoyo.**

29-3. Juego por golpes

Si los *compañeros* ejecutan un *golpe* o *golpes* en orden incorrecto, ese *golpe* o *golpes* se cancelarán y **el bando incurre en dos golpes de castigo.** El *bando* debe corregir el error jugando una *bola* en orden correcto tan cerca como sea posible del punto donde se jugó en orden erróneo por primera vez (ver Regla 20-5). Si el *bando* ejecuta un *golpe* desde la siguiente *mesa de salida* sin antes corregir el error o, en el caso del último *hoyo* de la *ronda*, sale del *green* sin declarar su intención de corregir el error, **el bando será descalificado.**

Regla 30. Tres bolas, mejor bola y bola baja en juego por hoyos

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

30-1. Aplican las Reglas de Golf

Las *Reglas* del Golf, mientras no varíen con respecto a las siguientes *Reglas* específicas, aplican en los partidos bajo formato de *tres bolas*, *mejor bola* y *bola baja*.

30-2. Tres bolas en juego por hoyos

a. Bola en reposo movida por un oponente

Excepto si las *Reglas* indican lo contrario, si la *bola* de un jugador es tocada o movida por un oponente, su *caddie* o su *equipo* en otras circunstancias que no sea durante su búsqueda, aplica la Regla 18-3b. **Ese oponente incurre en un golpe de castigo en su partido contra el jugador,** pero no en su partido contra el otro oponente.

b. Bola desviada o detenida por el oponente en forma accidental

Si la *bola* de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un oponente, su *caddie* o su *equipo*, no hay castigo. En su partido con ese oponente el jugador puede jugar su *bola* como está o, antes de que ninguno de los dos *bandos* ejecute otro *golpe*, puede cancelarlo y

jugar una *bola* sin castigo, tan cerca como sea posible del punto desde el que se jugó la *bola* original por última vez (ver Regla 20-5). En su partido contra el otro oponente, la *bola* debe ser jugada como se encuentre.

Excepción: *Bola* que le pega a la persona que atiende el *asta-bandera* o cualquier cosa llevada por ella – ver Regla 17-3b.

(Bola desviada o detenida intencionalmente por el oponente –ver Regla 1-2.)

30-3. Mejor bola y bola baja en juego por hoyos

a. Representación del bando.

Un *bando* puede estar representado por un compañero de bando durante todo o una parte del juego; no es necesario que estén presentes todos los compañeros de *bando*. Un jugador que estuvo ausente puede incorporarse al partido entre el juego de dos *hoyos*, pero no durante el juego de un *hoyo*.

b. Orden de juego

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

c. Bola equivocada

Si un jugador incurre en castigo de pérdida del hoyo bajo la Regla 15-3a por efectuar un golpe a una bola equivocada, será **descalificado por ese hoyo**, pero su *compañero* no tendrá castigo aunque la *bola* equivocada sea la suya. Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, éste debe colocar una *bola* en el punto desde el cual la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

d. Castigos al bando.

Un bando será penalizado por violación a cualquiera de las siguientes *Reglas* por cualquier compañero:

- Regla 4 – bastones
- Regla 6-4 – caddie
- Cualquier Regla Local o condición de la competencia cuyo castigo es un ajuste al estado del partido.

e. Descalificación del bando

(i) **Un bando será descalificado** si cualquier compañero queda descalificado o incurre en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3 – Acuerdo para eludir las *Reglas*
- Regla 4 – Bastones
- Regla 5-1 ó 5-2 – La *bola*
- Regla 6-2a – Handicap
- Regla 6-4 – Caddie
- Regla 6-7 – Retraso injustificado; juego lento
- Regla 11-1 Uso de Tee ilegal
- Regla 14-3 – Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo
- Regla 33-7 – Castigo de descalificación impuesto por el Comité

(ii) **Un bando será descalificado** si todos los compañeros incurren en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 6-3 – Hora de salida y grupos
- Regla 6-8 – Suspender el juego

(iii) En todos los demás casos cuando una violación a la *Regla* pueda resultar en una descalificación, **el jugador será descalificado sólo por ese hoyo.**

f. Efecto de otros castigos

Si la violación de una *Regla* por parte de un jugador ayuda a su *compañero* de juego, o afecta adversamente el juego del contrario, **el compañero incurre en el castigo aplicable además de cualquier castigo incurrido por el jugador.**

En todos los demás casos en los que un jugador incurra en un castigo por violar una *Regla*, el castigo no se le aplica a su *compañero*. Cuando la pena sea perder el *hoyo*, el efecto será descalificar al jugador por ese *hoyo*.

Regla 31. Bola baja en juego por golpes

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

31-1. General

Las *Reglas* de Golf, mientras no varíen con respecto a las siguientes *Reglas* específicas, aplican en los partidos bajo formato de *bola baja en juego por golpes*.

31-2. Representación del bando

Un *bando* puede estar representado por cualquier *compañero* durante parte o toda la *ronda estipulada*; ambos *compañeros* no tienen que estar presentes. Un competidor que estuvo ausente puede unirse a su *compañero* entre el juego de dos *hoyos*, pero no durante el juego de un *hoyo*.

31-3. Registro de score

Se requiere que el *anotador* registre para cada *hoyo* solamente el score bruto de cualquiera de los *compañeros de bando* cuyo resultado ha de contar. El *score* bruto que contará deberá ser individualmente identificable; de otra manera **el bando será descalificado**. Solamente uno de los *compañeros* debe responsabilizarse por cumplir con lo previsto en la Regla 6-6b.

(Score equivocado – ver Regla 31-7a)

31-4. Orden de juego

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

31-5. Bola equivocada.

Si un competidor viola la Regla 15-3b por ejecutar un golpe a una bola equivocada, **incurrirá en dos golpes de castigo**, y debe corregir su error jugando la *bola* correcta o proceder de acuerdo con las *Reglas*. Su *compañero de bando* no tendrá castigo aunque la *bola* equivocada sea la suya.

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

31-6. Castigos al bando.

Un bando será penalizado por violación a cualquiera de las siguientes *Reglas* por cualquier compañero:

- Regla 4 – bastones
- Regla 6-4 – caddie
- Cualquier Regla Local o condición de la competencia cuyo castigo tiene un límite máximo por ronda.

31-7. Castigos de descalificación

a. Infracción por uno de los compañeros de bando

El bando será descalificado de la competencia si cualquiera de los compañeros de *bando* incurre en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes *Reglas*:

- Regla 1-3 – Acuerdo para eludir las Reglas
- Regla 3-4 – Rehusar cumplir una Regla
- Regla 4 – Bastones
- Regla 5-1 ó 5-2 – La bola
- Regla 6-2b – Handicap
- Regla 6-4 – Caddie
- Regla 6-6b – Firmar y entregar la tarjeta de score
- Regla 6-6d – Score equivocado para un hoyo
- Regla 6-7 – Retraso indebido, juego lento
- Regla 7-1 – Practicar antes o entre rondas
- Regla 11-1 – Colocar la bola en la mesa de salida
- Regla 14-3 – Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo
- Regla 22-1 – Bola que asiste al juego

- Regla 31-4 – Scores brutos que cuentan en el resultado no son individualmente identificables
- Regla 33-7 – Castigo de descalificación impuesto por el Comité

b. Infracción por ambos compañeros

Un bando será descalificado de la competencia:

- (i) Si cada compañero incurre en castigo de descalificación por infringir la Regla 6-3 (hora de salida y grupos) o Regla 6-8 (Suspensión del juego), o
- (ii) Si, en el mismo hoyo, cada compañero de bando infringe una Regla cuyo castigo sea la descalificación de la competencia o del hoyo.

c. Solamente por el hoyo

En cualquier otro caso donde la infracción a una *Regla* resulte en descalificación, **el competidor será descalificado solamente por el hoyo en el que la infracción ocurre.**

31-8 Efecto de otros castigos

Si la infracción de una *Regla* por parte de un competidor ayuda al juego de su compañero, **el compañero incurre en el castigo aplicable adicionalmente al castigo incurrido por el competidor.**

En todos los demás casos en los que un competidor incurra en un castigo por violar una *Regla*, el castigo no se le aplica a su compañero.

Regla 32. Competencias contra Bogey y par, y Stableford

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

32-1. Condiciones

Competencias contra Bogey y par, y Stableford son formatos de *juego por golpes* en que el juego es contra un score fijo en cada *hoyo*. Aplican las *Reglas de juego por golpes*, mientras no varíen con respecto a las siguientes *Reglas* específicas.

En competencias con ventajas contra Bogey y par, y Stableford el competidor con el score neto más bajo en un hoyo tendrá el honor en la siguiente mesa de salida.

a. Competencias contra Bogey y par

El resultado de cada hoyo en competencias contra Bogey y par se registra como en *juego por hoyos*. Cualquier *hoyo* en el que un competidor no tenga score se considera como perdido. El ganador es el competidor con el mejor resultado final de juego por hoyos.

El *anotador* es responsable de anotar solamente el score bruto para cada *hoyo* en el que el competidor efectúe un neto igual a o menor que el score fijo del *hoyo*.

Nota 1: El resultado del competidor se ajusta **deduciendo un hoyo u hoyos bajo la Regla aplicable**, cuando se incurre en un castigo que no sea descalificación, bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 4 – bastones
- Regla 6-4 – caddie
- Cualquier Regla Local o condición de la competencia cuyo castigo tiene un límite máximo por ronda.

El competidor es responsable de reportar los hechos respecto a cualquier violación al Comité antes de entregar su tarjeta de score para que éste pueda aplicar el castigo. Si el competidor omite reportar la violación al Comité **será descalificado**.

Nota 2: Si el competidor infringe la Regla 6-7 (retraso indebido; juego lento), el Comité **deducirá un hoyo** de su resultado final. En caso de reincidencia ver Regla 32-2a.

b. Competencias Stableford

La puntuación en competencias Stableford se lleva por puntos ganados en relación a un score predeterminado en cada *hoyo* como sigue:

Hoyo jugado en	puntos
Más de un golpe sobre el score predeterminado o	
Sin score para el <i>hoyo</i>	0
Uno más sobre el score predeterminado	1
Igual al score predeterminado.....	2

Uno menos que el score predeterminado.....	3
Dos menos que el score predeterminado.....	4
Tres menos que el score predeterminado.....	5
Cuatro menos que el score predeterminado.....	6

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

El *anotador* es responsable de registrar únicamente el score bruto en cada *hoyo* en el que el score neto del jugador obtenga uno o más puntos.

Nota 1: Si el competidor infringe una Regla que tiene un castigo máximo por ronda, debe reportar los hechos al Comité antes de entregar su tarjeta de score; si omite hacerlo **será descalificado**. De la puntuación total de la ronda el Comité **deducirá dos puntos por cada hoyo en el que ocurrió cualquier violación, la deducción máxima por ronda será de 4 puntos por cada Regla violada**.

Nota 2: Si el competidor infringe la Regla 6-7 (retraso indebido; juego lento), el Comité **deducirá 2 puntos de su puntuación total de la ronda**. En caso de reincidencia ver Regla 32-2a.

32-2. Castigos de descalificación

a. De la competencia

Un competidor será descalificado de la competencia si incurre en castigo de descalificación bajo cualquiera de las siguientes *Reglas*:

- Regla 1-3 – Acuerdo para eludir las *Reglas*
- Regla 3-4 – Rehusar cumplir una *Regla*
- Regla 4 – Bastones
- Regla 5-1 ó 5-2 – La *bola*
- Regla 6-2b – Handicap
- Regla 6-3 – Hora de salida y grupos
- Regla 6-4 – Caddie
- Regla 6-6b – Firmar y regresar la tarjeta de score
- Regla 6-6d – Score equivocado para un *hoyo*, es decir, cuando el score registrado es inferior al realmente obtenido, excepto que no habrá castigo si una violación de esta *Regla* no afecta el resultado del *hoyo*.
- Regla 6-7 – Retraso indebido, juego lento

- Regla 6-8 – Interrupción del juego
- Regla 7-1 – Practicar antes o entre rondas
- Regla 11-1 – Colocar la bola en la mesa de salida
- Regla 14-3 – Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo
- Regla 22-1 – Bola que asiste al juego
- Regla 33-7 – Castigo de descalificación impuesto por el Comité

b. Solamente por el hoyo

En cualquier otro caso donde la infracción a una *Regla* resulte en descalificación, **el competidor será descalificado solamente por el hoyo en el que la infracción ocurre.**

ADMINISTRACIÓN

Regla 33. El Comité

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

33-1 Condiciones; dejar sin efecto una Regla

El *Comité* debe establecer las *condiciones* bajo las cuales se jugará una *competencia*.

El *Comité* no tiene facultades para dejar sin efecto una *Regla* de Golf.

Ciertas *Reglas* específicas que rigen el *juego por golpes* son tan sustancialmente diferentes de aquellas que rigen el *juego por hoyos* que combinar los dos formatos de juego no es práctico y no está permitido. El resultado de un *partido* jugado bajo estas circunstancias es nulo e inválido y, en la competencia de juego por golpes **los competidores serán descalificados.**

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

33-2. El campo

a. Definir límites y márgenes

El *Comité* debe definir con precisión:

- (i) El *campo* y los *fuera de límites*,

- (ii) Los márgenes de *obstáculos de agua* y *obstáculos de agua lateral*,
- (iii) El *terreno en reparación*, y
- (iv) Las *obstrucciones y partes integrales del campo*

b. Hoyos nuevos

Deberían cortarse *hoyos* nuevos el día en que una competencia de *juego por golpes* inicia así como en cualquier momento que el *Comité* considere necesario, con tal de que todos los *competidores* en la misma ronda jueguen los *hoyos* en la misma posición.

Excepción: Cuando es imposible reparar un *hoyo* dañado para que cumpla con la Definición, el *Comité* puede cortar un *hoyo* nuevo en una posición cercana y similar.

Nota: Cuando una ronda se jugará en más de un día, el *Comité* puede establecer en las *Condiciones de la Competencia* (Regla 33-1) que los *hoyos* y las *mesas de salida* pueden estar situados en lugares diferentes cada día, con tal de que, en cualquier día, todos los *competidores* jueguen cada *hoyo* y *mesa de salida* en la misma posición.

c. Campo de práctica

Cuando no existe un *área* de práctica disponible fuera de los límites del *campo* que será usado para la competencia, el *Comité* debe establecer el *área* en la que los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competencia, si es factible hacerlo de esa manera. En cualquier día de una competencia de *juego por golpes*, el *Comité* no debería, normalmente, permitir la práctica en o hacia cualquier *green* o desde cualquier obstáculo del *campo* donde se llevará a cabo.

d. Campo injugable

Si el *Comité* o su representante autorizado consideran que por cualquier razón el *campo* no está en condiciones de jugarse o que existen circunstancias que hacen imposible el desarrollo apropiado del juego, puede, en *juego por hoyos* o *juego por golpes*, ordenar una suspensión temporal del juego o, en *juego por golpes*, declarar lo jugado nulo e inválido y cancelar los scores de la ronda en cuestión. Cuando una ronda se cancela, todos los castigos incurridos en ella también son cancelados.

(Procedimiento al suspender y reanudar el juego – ver Regla 6-8)

33-3. Hora de salida y grupos

El *Comité* debe establecer los horarios de salida y, en *juego por golpes*, organizar los grupos en los que los competidores deben jugar.

Cuando una competencia de *juego por hoyos* sea jugada en un período extendido de tiempo, el *Comité* establecerá el límite de tiempo dentro del cual cada ronda deberá terminarse. Cuando se permita a los jugadores ponerse de acuerdo sobre la fecha de celebración de su partido, dentro de estos límites, el *Comité* deberá anunciar que el partido se jugará a determinada hora del último día permitido a menos que los jugadores acuerden una fecha anterior.

33-4. Tabla de ventajas

El *Comité* debe publicar una tabla que indique el orden de los *hoyos* en que se conceden o dan golpes de ventaja.

33-5. Tarjeta de score

En *juego por golpes*, el *Comité* debe proporcionar a cada *competidor* una *tarjeta de score* que contenga la fecha y su nombre, o en competencias de golpes alternos o *bola baja* en juego por golpes, los nombres de los competidores.

En *juego por golpes*, el *Comité* es responsable de sumar los scores y la aplicación del handicap registrado en la tarjeta.

En *bola baja* en *juego por golpes*, el *Comité* es responsable de registrar el mejor score de cada *hoyo* y al mismo tiempo, aplicar los handicaps registrados en la tarjeta, y sumar el score de la *bola baja*.

En competencias contra Bogey, par y Stableford, el *Comité* es responsable de aplicar el handicap registrado en la tarjeta de score y determinar el resultado de cada *hoyo* así como el resultado final o total de puntos obtenidos.

Nota: El *Comité* puede requerir que cada *competidor* registre la fecha y su nombre en su tarjeta de score.

33-6. Desempates

El *Comité* debe anunciar la manera, día y hora en que debe decidirse un partido empatado o un empate, ya sea que se apliquen o no ventajas.

Un partido empatado de juego por *hoyos* no debe decidirse en *juego por golpes*. Un empate en *juego por golpes* no debe decidirse en juego por *hoyos*.

33-7. Castigo de descalificación; discrecionalidad del Comité

Un castigo de descalificación puede, en circunstancias individuales y excepcionales, dejarse sin efecto, modificarse o imponerse si el *Comité* considera dicha acción justificada.

Cualquier castigo menor a descalificación no puede dejarse sin efecto o modificarse.

Si el *Comité* considera que un jugador es culpable de una infracción seria de etiqueta, le puede imponer la pena de descalificación bajo esta *Regla*.

33-8. Reglas locales

a. Política

El *Comité* puede establecer *Reglas* locales para condiciones locales anormales si son consistentes con la política señalada en el Apéndice I.

b. Excluir o modificar una *Regla*

Una *Regla* de Golf no debe dejarse sin efecto por una Regla Local. Sin embargo, si el *Comité* considera que las condiciones locales anormales interfieren con el correcto desarrollo del juego al grado que es necesario hacer una Regla Local que modifique las *Reglas* de Golf, dicha Regla Local debe ser aprobada por la Federación Mexicana de Golf.

Regla 34. Disputas y decisiones

Definiciones

Todas las definiciones están en *cursiva* y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

34-1. Reclamaciones y castigos

a. Juego por hoyos

Si se presenta una reclamación ante el *Comité* bajo la Regla 2-5, éste debería emitir una decisión tan pronto como sea posible para que, de

ser necesario, el estado del partido se ajuste. Si una reclamación no se presenta según lo dispuesto en la Regla 2-5, no debe ser considerada por el *Comité*.

No hay un límite de tiempo para aplicar el castigo de descalificación por una violación a la Regla 1-3.

b. Juego por golpes

En *juego por golpes*, ningún castigo debe dejarse sin efecto, modificarse o imponerse después del cierre de la competencia. Una competencia se considera cerrada cuando el resultado ha sido oficialmente anunciado o, en el caso de una etapa de calificación de *juego por golpes* para un torneo de juego por *hoyos*, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida en su primer partido.

Excepciones: Un castigo de descalificación debe aplicarse después del cierre de la competencia si un *competidor*:

- (i) infringió la Regla 1-3 (Acuerdo para eludir las Reglas); o
- (ii) entregó una tarjeta donde había anotado un handicap que, antes del cierre de la competencia, sabía que era mayor al que tenía derecho, afectando así el número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o
- (iii) entregó una tarjeta con un score menor al realmente obtenido en cualquier *hoyo* (Regla 6- 6d) por cualquier razón diferente a omitir un castigo del cual no tenía conocimiento antes del cierre de la competencia; o
- (iv) sabía, antes del cierre de la competencia, que había infringido cualquier otra *Regla* cuyo castigo es descalificación.

34-2. Decisión del árbitro

Si un *árbitro* ha sido designado por el *Comité*, su decisión es inapelable.

34-3. Decisión del Comité

En ausencia de un *árbitro*, cualquier disputa o duda sobre las *Reglas* debe ser turnada al *Comité*, cuya decisión es inapelable.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede referir la disputa o duda al *Comité de Reglas* de la Federación Mexicana de Golf, cuya decisión es inapelable.

Si el punto en duda o la disputa no ha sido referido al Comité Nacional de Reglas, el jugador o jugadores tienen derecho a enviarle un escrito acordado por ambos, por medio de un representante debidamente autorizado del *Comité*, con el objeto de obtener su opinión sobre la exactitud de la decisión emitida. La respuesta se enviará a dicho representante autorizado.

Si el juego no se realiza de acuerdo con las *Reglas* de Golf, el Comité Nacional de Reglas no emitirá decisiones.

Sección A Reglas locales

1.	Definir límites y márgenes.....	117
2.	Obstáculos de agua	117
	a. Obstáculos de agua lateral.....	117
	b. Bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1	117
3.	Áreas en el campo que requieren protección; Áreas ecológicas	118
4.	Condiciones del campo – lodo, demasiada humedad, malas condiciones y protección del campo.....	118
	a. Levantar una bola enterrada; limpiar.....	118
	b. "Colocaciones preferentes" y "Reglas de Invierno"	118
5.	Obstrucciones	118
	a. General.....	118
	b. Piedras en bunkers	119
	c. Caminos y senderos	119
	d. Obstrucciones inamovibles cerca del green	119
	e. Protección de árboles jóvenes	119
	f. Obstrucciones temporales.....	119
6.	Zonas de dropeo	119

Sección B Ejemplos de Reglas locales

1.	Obstáculos de agua; bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1	120
2.	Áreas del campo que requieren protección; áreas ecológicas	120
	a. Terreno en reparación, prohibido jugar.....	121
	b. Áreas ecológicas	121
3.	Protección de árboles jóvenes.....	123
4.	Condiciones del campo – lodo, demasiada humedad, malas condiciones y protección del campo.....	124
	a. Alivio de bola enterrada;	124

b. limpiar la bola.....	125
c. "Colocaciones preferentes" y "Reglas de Invierno"	125
d. Hoyos de aireación	126
e. Uniones de trozos de pasto recién plantado	127
5. Piedras en bunkers.....	127
6. Obstrucciones inamovibles cerca del green.....	127
7. Obstrucciones temporales.....	128
a. Obstrucciones temporales inamovibles (TIO's).....	128
b. Cables y líneas de electricidad temporales	131
8. Zonas de dropeo	132
9. Equipo para medir distancia	133

Sección C Condiciones de la Competencia

1. Especificaciones de bastones y la bola	135
a. Lista de cabezas de driver aprobadas	135
b. Lista de bolas de golf aprobadas.....	136
c. Condición de “una bola”	136
2. Hora de salida.....	137
3. Caddie.....	137
4. Ritmo de juego	138
5. Suspensión de juego a causa de una situación peligrosa	138
6. Práctica.....	139
a. General.....	139
b. Entre hoyos	139
7. Consejo en competencias de equipos	140
8. Hoyos nuevos	140
9. Transportación.....	140
10. Anti-doping	141
11. Cómo decidir empates	141
12. Distribución para juego por hoyos (draw for match play)	142

APÉNDICE I REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

Definiciones

Todas las definiciones están en cursiva y se encuentran alfabéticamente en la sección de definiciones – ver páginas 20-34.

Sección A: Reglas Locales

Según lo previsto en la Regla 33-8a, el *Comité* está facultado para elaborar y publicar *Reglas Locales* para condiciones anormales locales si tales *Reglas* son consistentes con la política establecida en este Apéndice. Además, se encuentra información detallada con relación a *Reglas Locales* aceptables y prohibidas en los libros "Decisiones sobre las *Reglas de Golf*" bajo la Regla 33-8 y "Guía para conducir una Competencia".

Si las condiciones anormales locales interfieren con el desarrollo adecuado del juego, y el *Comité* considera necesario hacer una Regla Local que modifique una *Regla de Golf*, dicha Regla Local debe ser autorizada por la Federación Mexicana de Golf.

1. Definir fuera de límites y márgenes

Especificar claramente los medios usados para definir *fuera de límites*, *obstáculos de agua* y *obstáculos de agua lateral*, *terreno en reparación*, *obstrucciones* y partes integrales del *campo* (Regla 33-2a).

2. Obstáculos de agua

a. Obstáculos de agua lateral

Definir claramente los *obstáculos de agua* que puedan ser marcados como *obstáculos de agua lateral* (Regla 26).

b. Bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1

Permitir jugar una *bola* provisionalmente bajo la Regla 26-1 en el caso de una *bola* que pueda estar en un *obstáculo de agua* (incluyendo un obstáculo de agua lateral), de tales características que si no se encuentra la *bola* original, se conozca o sea virtualmente cierto que se encuentra en el obstáculo de agua y que sería impracticable determinar si

la *bola* está en el *obstáculo*, o determinarlo causaría un retraso indebido.

3. Áreas en el campo que requieren protección; Áreas ecológicas

Conservar el *campo* mediante la Definición de áreas, incluyendo viveros y otras zonas del *campo* en cultivo, como *terreno en reparación* donde se prohíbe el juego.

Cuando el *Comité* requiere prohibir el juego en áreas ecológicas que están dentro o colindan el *campo*, debería elaborar una Regla Local detallando el procedimiento de alivio.

4. Condiciones del campo – lodo, demasiada humedad, malas condiciones y protección del campo

a. Levantar una bola enterrada; limpiar

Las condiciones temporales que puedan afectar el desarrollo adecuado del juego, incluyendo lodo o demasiada humedad que justifican dar alivio por una *bola* enterrada en cualquier lugar *a través del campo*, o permitir levantar, limpiar y recolocar una *bola* en cualquier lugar *a través del campo* o en áreas podadas al nivel de la pista que están *a través* de él.

b. "Colocaciones preferentes" y "Reglas de Invierno"

Algunas veces, las condiciones adversas, incluyendo las malas condiciones del *campo* o la presencia de lodo, son tan generales, especialmente durante el invierno, que el *Comité* puede decidir dar alivio mediante una Regla Local temporal para conservar el *campo* o bien para dar lugar al juego justo y placentero. Se debe cancelar esta Regla Local en cuanto las condiciones del *campo* lo permitan.

5. Obstrucciones

a. General

Definir cuales son los objetos que se consideren como *obstrucciones* (Regla 24).

Definir cuales son las construcciones que se consideren como partes integrales del *campo* y que por ende no son *obstrucciones*; por ejemplo, los muros de contención de las *mesas de salida*, *greenes* y *bunkers* (Reglas 24 y 33-2a).

b. Piedras en bunkers

Permitir la remoción de piedras en los bunkers, definiéndolas como *obstrucciones móviles* (Regla 24-1).

c. Caminos y senderos

- (i) Declarar los caminos con superficie artificial y sus guarniciones como partes integrales del *campo*, o
- (ii) Proporcionar alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b para los caminos y senderos que no tengan recubrimiento artificial ni guarnición, si éstos pudieran afectar el juego en forma injusta.

d. Obstrucciones inamovibles cerca del green

Proporcionar alivio por intervención de obstrucciones inamovibles que están en el *green* o dentro del largo de dos bastones del *green*, cuando la *bola* está dentro de dos bastones de la obstrucción.

e. Protección a árboles jóvenes

Proporcionar alivio para la protección de árboles jóvenes.

f. Obstrucciones temporales

Proporcionar alivio por la interferencia de *obstrucciones* temporales (por ejemplo: gradas, cables y equipo de televisión, etc.).

6. Zonas de dropeo

Determinar las áreas especiales donde se pueda o deba droppear una *bola* cuando no es posible o práctico proceder exactamente de acuerdo con las *Reglas* 24-2b o 24-3 (Obstrucción inamovible), las *Reglas* 25-1b ó 25-1c (Condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (Green equivocado), la Regla 26-1 (Obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral), o la Regla 28 (Bola injugable).

Sección B: Ejemplos de Reglas Locales

De acuerdo con la política que aparece en la Sección A de este Apéndice, el *Comité* podrá adoptar un ejemplo de Regla Local publicándolo en la tarjeta de score o en el tablero de anuncios, usando los ejemplos de esta sección.

Sin embargo, los ejemplos de *Reglas* Locales de naturaleza temporal, no deberían estar impresos en las tarjetas de score.

1. Obstáculos de agua; bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1

Si un obstáculo de agua (incluyendo un obstáculo de agua lateral) es de tal tamaño y forma y/o esta localizado en una posición que:

- (i) sería impracticable determinar si la *bola* está en el *obstáculo*, o determinarlo causaría un retraso indebido, y
- (ii) si la bola original no se encuentra y es conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en el obstáculo de agua,

el Comité puede establecer una Regla Local permitiendo el juego de una bola que se juegue provisionalmente bajo la Regla 26-1. La bola se juega provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1 o cualquier Regla Local aplicable. En este caso, si la bola jugada provisionalmente y la bola original están en un obstáculo de agua, el jugador puede jugar la bola original como se encuentre o continuar con la bola jugada provisionalmente, pero no puede proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a su bola original.

En estas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Si existe duda de que una bola esté en o esté perdida en el obstáculo de agua (especificar localización), el jugador puede jugar otra bola provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1.

Si la bola original es encontrada fuera del obstáculo de agua, el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la bola original es encontrada en el obstáculo de agua, el jugador puede jugar la bola original como se encuentra o continuar jugando con la bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1.

Si la bola original no es encontrada o identificada dentro del periodo de búsqueda de 5 minutos, el jugador debe continuar con la bola jugada provisionalmente.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

2. Áreas del campo que requieren protección;- Áreas ecológicas

a. Terreno en reparación –prohibido jugar

Si el *Comité* quiere proteger cualquier área del *campo*, debería declararla como *terreno en reparación* y prohibir el juego desde esa área. Se recomienda la siguiente Regla Local:

"El _____ (definido por _____) es *terreno en reparación* y está prohibido jugar desde ahí. Si la *bola* del jugador se encuentra en el área, o si tal área interfiere con la *cuadratura* o el área de *golpe*, el jugador deberá tomar alivio de acuerdo con la Regla 25-1.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

b. Áreas ecológicas

Si alguna autoridad apropiada (tal como agencia gubernamental o similar) prohíbe entrar o jugar desde un área en o adyacente al *campo* por razones ecológicas, el *Comité* debería hacer una Regla Local con el procedimiento de alivio.

El *Comité* podrá decidir si el área se define como *terreno en reparación*, un *obstáculo de agua*, o *fuera de límites*. Sin embargo, no puede ser simplemente definido como un *obstáculo de agua* si no llena los requisitos de su Definición y el *Comité* debería conservar la integridad del hoyo.

Se recomienda la siguiente Regla Local:

“I. Definición

Un área ecológica (ESA por sus siglas en inglés) es un área declarada así por las autoridades. Está prohibido entrar o jugar desde ella por razones ecológicas. El *Comité* podrá definir estas áreas como *terreno en reparación*, *obstáculo de agua*, *obstáculo de agua lateral*, o *fuera de límites*; siempre y cuando, al definirla como un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el área sea, por Definición, un *obstáculo de agua*.

Nota: El *Comité* no tiene autoridad para declarar un área como área ecológica.

II. Bola en un área ecológica

a. Terreno en reparación

Si una *bola* reposa en un área ecológica que ha sido definida como *terreno en reparación*, una *bola* debe ser dropeada de acuerdo con la Regla 25-1b.

Si se conoce o es virtualmente cierto que una *bola* que no ha sido encontrada en el área ecológica definida como *terreno en reparación*, el jugador podrá tomar alivio sin castigo de acuerdo con el procedimiento descrito en la Regla 25-1c.

b. Obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral

Si se conoce o es virtualmente cierto que la *bola* que no ha sido encontrada se encuentra en un área ecológica que ha sido definida como un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el jugador deberá, con castigo de un golpe, proceder de acuerdo con lo que establece la Regla 26-1.

Nota: Si una *bola* dropeada según la Regla 26 rueda y queda en reposo de tal manera que el área ecológica interfiere con la *cuadratura* o el área de *golpe*, el jugador deberá tomar alivio según lo descrito en el inciso III de esta Regla Local.

c. Fuera de límites

Si una *bola* reposa en un área ecológica que ha sido definida como *fuera de límites*, el jugador deberá, **con castigo de un golpe** jugar una *bola* tan cerca como sea posible del punto en que la *bola* original se jugó por última vez (ver Regla 20-5).

III. Interferencia con la cuadratura o área de swing

Interferencia por un área ecológica ocurre cuando ésta obstaculiza con la *cuadratura* del jugador o el área del *golpe*. Si existe tal interferencia, el jugador deberá tomar alivio como sigue:

- (a) **A través del campo:** Si la *bola* reposa *a través del campo*, debe determinarse el punto en el *campo* más cercano a donde está la *bola* que (a) no se acerque al *hoyo*, (b) evite la interferencia del área y, (c) no esté en un *obstáculo*, ni en un *green*. El jugador deberá levantar la *bola* y dropearla sin castigo dentro del largo de un bastón desde el punto en el *campo* así determinado que cumpla con los incisos (a), (b) y (c) anteriores.

- (b) **En un obstáculo:** Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador deberá levantarla y dropearla de acuerdo con alguna de las siguientes opciones:
- (i) Sin castigo, en el mismo obstáculo, lo más cerca posible al punto donde estaba la *bola*, sin acercarse al *hoyo*, en una parte del *campo* dentro del mismo obstáculo que proporcione alivio completo del área ecológica; o
 - (ii) Con castigo de un golpe, fuera del obstáculo, conservando el punto en que la bola reposaba directamente entre el hoyo y el punto en donde se dropea, sin haber límite en que tan atrás del obstáculo podrá dropearse. Adicionalmente, el jugador podrá proceder de acuerdo al procedimiento descrito en las Regla 26 ó 28 si estas *Reglas* aplican.
- (c) **En un green:** Si la bola reposa en un green, el jugador deberá levantarla sin castigo, y colocarla en el punto más cercano que tenga alivio completo del área ecológica, pero sin acercarse al hoyo, y que no esté en un obstáculo. La *bola* puede ser limpiada al ser levantada bajo el inciso III de esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no podrá obtener alivio según el inciso III de esta *Regla* si (a) es claramente irrazonable efectuar el *golpe* debido a interferencia por cualquier condición no cubierta por esta Regla Local, o (b) sólo ocurre la interferencia por la condición al tomar la *cuadratura*, intentar un *golpe*, o elegir una dirección de juego innecesariamente anormal.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

Nota: En caso de una violación grave a esta Regla Local, el *Comité* podrá imponer un castigo de descalificación.”

3. Protección a árboles jóvenes

Cuando se desea prevenir daños en árboles jóvenes, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Protección a árboles jóvenes identificados con _____. Si tal árbol interfiere con la cuadratura del jugador o con su área de intención de swing, podrá levantar la *bola*, sin castigo y dropearla de acuerdo con el procedimiento descrito en la Regla 24-2b (Obstrucción inamovible).

Si la *bola* reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador deberá levantarla y dropearla de acuerdo con el procedimiento descrito en la Regla 24-2b(i) excepto que el punto de alivio más cercano deberá estar dentro del mismo *obstáculo de agua*, y la *bola* deberá ser dropeada en él o proceder según la Regla 26. La *bola* puede ser limpiada al levantarse bajo esta *Regla*.

Excepción: El jugador no podrá obtener alivio según esta *Regla* si (a) es claramente irrazonable efectuar el *golpe* debido a interferencia por cualquier condición que no sea ese árbol, o (b) la interferencia de ese árbol ocurre sólo al tomar la cuadratura, o intentar el *golpe* o elegir una dirección de juego innecesariamente anormal.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

4. Condiciones del campo – lodo, demasiada humedad, malas condiciones y protección del campo

a. Alivio de bola enterrada

La Regla 25-2 proporciona alivio sin castigo para una *bola* enterrada por su propio impacto en un área de pasto podado a la altura de la pista o menos, *a través del campo*. En el *green*, una *bola* podrá ser levantada y los daños causados por marcas de impacto de *bola* podrán repararse (Regla 16-1b y c). Cuando la autorización para levantar una *bola* enterrada en cualquier lugar *a través del campo* se justifique, se sugiere la siguiente Regla Local:

"En cualquier lugar *a través del campo*, una *bola* que esté enterrada por su propio impacto, podrá ser levantada, sin castigo, limpiada y dropeada lo más cerca posible de donde reposaba, sin acercarse al *hoyo*. Cuando se dropea la *bola* debe tocar primero una parte del *campo a través del campo*."

Excepciones:

1. Un jugador no puede tomar alivio bajo esta Regla Local si la bola está enterrada en su propio impacto en arena en un área que no está cortada a la altura de la pista o menos.
2. Un jugador no podrá obtener alivio según esta Regla Local si es claramente irrazonable que intente efectuar un *golpe* debido a la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la condición cubierta en esta Regla Local.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

b. Limpiar la bola

Condiciones como excesiva humedad causan que una cantidad significativa de lodo se adhiera a la bola, al grado que otorgar permiso para levantar, limpiar y recolocar la bola sería apropiado. En estas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

“En (especificar el área), una *bola* podrá ser levantada, limpiada y recolocada, sin castigo.”

Nota: La posición de la *bola* deberá ser marcada antes de levantarla según esta Regla Local. – ver Regla 20-1.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

c. "Colocaciones preferentes" y "Reglas de invierno"

En la Regla 25 se cubre el tema de *terreno en reparación*. Las condiciones locales anormales ocasionales que puedan interferir en el juego justo y no sean generalizadas en todo el *campo*, deberían definirse como *terreno en reparación*.

Sin embargo, algunas veces las condiciones adversas tales como las nevadas fuertes, los deshielos, las lluvias prolongadas o el calor extremo, podrán hacer las pistas difíciles y a veces, imposibilitan el uso de las máquinas de corte. Cuando tales condiciones son tan generalizadas que el *Comité* considerara que las "Colocaciones Preferentes" o las "Reglas de Invierno" ayudarían a un juego justo o ayudarían a proteger el *campo*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Una *bola* que se encuentra en pasto podado a la altura de la pista *a través del campo*, [o especificar un área más restringida, por ejemplo: solamente en el Hoyo 6], podrá ser levantada sin castigo y limpiada. Antes de levantarla, el jugador deberá marcar su posición. Una vez levantada, deberá colocarla dentro de [especificar el área, por ejemplo, seis pulgadas, un bastón, etc.] desde el lugar donde originalmente reposaba, sin acercarse al *hoyo*, y no en un *obstáculo*, ni en un *green*.

El jugador podrá colocar su *bola* solamente una vez, y después de hacerlo, la *bola* estará *en juego* (Regla 20-4). Si la *bola* no se queda en reposo en el punto donde fue colocada, se aplica la Regla 20-3d. Si la *bola* se queda en reposo en el punto cuando se coloca, y luego se mueve, no hay castigo y la *bola* deberá ser jugada desde donde quedó, a menos que se aplique cualquier otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la *bola* antes de levantarla, o si la mueve de cualquier otra manera, por ejemplo, rodándola con un bastón, **incurrir en castigo de un golpe**.

Nota: “Pasto cortado a la altura de la pista” significa cualquier área en el campo, incluyendo senderos a través del rough, cortado a la altura de la pista o menos.

***CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:**

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.

*** Si el jugador incurre en el castigo general por violar esta Regla Local, no hay castigo adicional bajo la Regla Local.”**

d. Hoyos de aireación

Cuando un *campo* ha sido aireado, puede ser que proceda una Regla Local que permita alivio sin castigo de los *hoyos* de aireación. Se recomienda la siguiente Regla Local:

“*A través del campo*, cuando una *bola* está dentro o encima de un *hoyo* de aireación, la *bola* podrá ser levantada sin castigo, limpiada y dropeada, lo más cerca posible a donde estaba, sin acercarse al *hoyo*. Al dropearse, debe tocar primero una parte del *campo a través del campo*.”

En el *green*, el jugador podrá colocar su *bola* lo más cerca posible, sin acercarse al *hoyo*, en donde evite la situación.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

e. Uniones de trozos de pasto recién plantado

Si el Comité desea permitir alivio de uniones de trozos de pasto recién plantado, pero no del pasto recién plantado, se recomienda la siguiente Regla Local:

“A través del campo, uniones de trozos de pasto recién plantado (no el pasto mismo) se consideran *terreno en reparación*. Sin embargo, interferencia por una unión con la cuadratura del jugador no se considera, por sí misma, interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola reposa en o toca la unión o la unión interfiere con el área de intención de swing, se tendrá alivio bajo la Regla 25-1. Todas las uniones dentro del área de trozos de pastos recién plantados se consideran como la misma unión.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

5. Piedras en bunkers

Por Definición, piedras son *impedimentos sueltos*, y cuando la *bola* de un jugador está en un *obstáculo*, una piedra dentro o tocando el *obstáculo* no se puede tocar o mover (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en los *bunkers* podrían representar un peligro para los jugadores (un jugador podría ser herido por una piedra golpeada por el bastón durante un golpe) o interferir con el juego justo.

Cuando el *Comité* considere que se justifica permitir que se levanten piedras en un bunker, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Piedras en las bunkers son *obstrucciones móviles* (se aplica la Regla 24-1)"

6. Obstrucciones inamovibles cerca del green

La Regla 24-2 proporciona alivio sin castigo por interferencia de una *obstrucción inamovible*, pero aclara que, excepto en el *green*, la intervención en la *línea de juego* no se considera interferencia según esta *Regla*.

Sin embargo, en algunos *campos*, los collarines de los *greens* están tan podados que los jugadores desearían usar el putter desde fuera de

ellos. En tales circunstancias, las *obstrucciones inamovibles* en los collarines, podrían interferir con el juego justo y se justifica publicar la siguiente Regla Local para alivio adicional sin castigo de intervención por una obstrucción inamovible:

“El alivio por interferencia de una obstrucción inamovible está previsto en la Regla 24-2. Adicionalmente, si una *bola* reposa fuera del *green*, pero no dentro de un *obstáculo*; y existe una *obstrucción inamovible* en el *green* o dentro de dos bastones del mismo; y la *bola* reposa dentro de dos bastones de la *obstrucción inamovible*; y de existir intervención en la *línea de juego* entre la *bola* y el *hoyo*, el jugador podrá tomar alivio como sigue:

Se deberá levantar la *bola* y dropear lo más cerca posible de donde se encontraba, que (a) no se acerque al *hoyo*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo*, ni en un *green*. La *bola* puede limpiarse al ser levantada.

Esta Regla Local también proporciona alivio si la *bola* del jugador está en el *green* y una *obstrucción inamovible* que está dentro del largo de dos bastones del *green* interviene en su línea de putt. El jugador deberá tomar alivio como sigue:

Debe levantar la *bola* y colocarla en el punto más cercano de donde se encontraba que (a) no se acerque al *hoyo*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo*. La *bola* puede limpiarse al ser levantada.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

7. Obstrucciones temporales

Cuando se instalen *obstrucciones* temporales en o junto al *campo*, el *Comité* debería definir si se consideran como *obstrucciones movibles* u *inamovibles* o *temporales inamovibles*.

a. Obstrucciones temporales inamovibles (tio’s)

Si el *Comité* define tales obstrucciones como *obstrucciones temporales inamovibles*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“I. Definición

Una *obstrucción temporal inamovible* es un objeto artificial no

permanente, el cual se instala frecuentemente para una competencia, y que está fijo o no fácilmente movable.

Ejemplos de obstrucciones temporales inamovibles incluyen, entre otros: pabellones, pizarrones, gradas, torres de televisión, y sanitarios.

A menos que el Comité determine que los cables de soporte deberán tratarse como líneas de alta tensión o cables elevados, son parte de la *obstrucción temporal inamovible*.

II. Interferencia

Interferencia por una *obstrucción temporal inamovible* ocurre cuando (a) la *bola* reposa frente a la *obstrucción* y tan cerca de ella que interfiere con la *cuadratura* del jugador o con el área de intención de swing, o (b) la *bola* reposa dentro, encima, abajo o atrás de la *obstrucción*, de tal manera que cualquier parte de ella se interpone directamente entre la *bola* del jugador y el *hoyo* y se encuentra en su *línea de juego*; también existe interferencia si la *bola* está dentro del largo de un bastón de un punto equidistante del *hoyo*, en donde tal intervención existiera.

Nota: Una *bola* está por debajo de la *obstrucción temporal inamovible* cuando se encuentra abajo del límite exterior de la obstrucción aún cuando esos límites no se extiendan verticalmente hacia abajo hasta el suelo.

III. Alivio

Un jugador podrá obtener alivio por interferencia de una *obstrucción temporal inamovible* aunque la obstrucción se encuentre fuera de límites, como sigue:

- (a) **A través del campo:** Si la *bola* reposa a través del campo, debe determinarse el punto en el campo más cercano al lugar donde se encuentra la *bola* (a) que no esté más cerca del *hoyo*, (b) que evite la interferencia como se define en el inciso II de esta Regla Local, y (c) que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*. El jugador deberá levantar la *bola* y dropearla sin castigo, dentro del largo de un bastón desde el punto en el campo así determinado que cumpla con los puntos (a), (b) y (c) anteriores.

- (b) **En un obstáculo:** Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador deberá levantarla y dropearla de acuerdo con alguna de las siguientes opciones:
- (i) Sin castigo, según el inciso IIIa anterior, excepto que la parte del *campo* más cercana que ofrezca alivio completo deberá estar dentro del mismo *obstáculo* y la *bola* deberá ser dropeada dentro del mismo, o si el alivio completo no es posible, en una parte del *campo* dentro del mismo obstáculo que proporcione el máximo alivio disponible; o,
 - (ii) **con castigo de un golpe**, fuera del *obstáculo* de la siguiente forma: el jugador debe determinar el punto en el *campo* más cercano a donde está la *bola*, el cual (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia como se define en el inciso II y (c) no esté en un *obstáculo*. Deberá dropear la *bola* dentro del largo de un bastón del lugar así determinado en el *campo* que cumpla con los puntos (a), (b) y (c) anteriores.

La *bola* puede ser limpiada cuando se levanta según el inciso III.

Nota 1: Si la *bola* está en un *obstáculo* esta Regla Local no excluye la posibilidad de que el jugador proceda bajo la Regla 26 ó la Regla 28 si es aplicable.

Nota 2: Si una *bola* que se requiere dropear bajo esta *Regla* no se puede recuperar inmediatamente se puede sustituir por otra.

Nota 3: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que (a) permita o requiera que el jugador use la zona de dropeo al tomar alivio de una *obstrucción temporal inamovible*, o (b) permita al jugador como opción adicional, dropear una *bola* al lado opuesto de la *obstrucción* del punto establecido en el inciso III, siempre de conformidad con los requerimientos de dicho inciso.

Excepciones: Si la *bola* de un jugador está enfrente de o atrás de la *obstrucción temporal inamovible* (pero no está dentro, encima o debajo de la *obstrucción*), no podrá obtener alivio según el inciso III si:

1. Debido a interferencia de cualquier otra cosa que no sea la *obstrucción temporal inamovible*, es claramente irrazonable

- ejecutar un *golpe*, o en el caso de intervención, sería irrazonable realizar un *golpe* ya que la *bola* no puede tomar una trayectoria en dirección al hoyo;
2. La interferencia por la *obstrucción temporal inamovible* ocurre solamente al tomar la *cuadratura*, swing o elegir una dirección de juego innecesariamente anormal; o
 3. En el caso de intervención sería claramente irrazonable que el jugador pudiera golpear la *bola* hacia el *hoyo* y que la *bola* llegara a la *obstrucción temporal inamovible*.

Si un jugador no tiene derecho a alivio debido a estas excepciones, podrá proceder según la Regla 24-2 si es aplicable.

IV. Bola en TIO no encontrada

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en, sobre o debajo de una *obstrucción temporal inamovible*, el jugador podrá dropear una *bola* según lo previsto en las Cláusulas III ó V, si son aplicables. Para aplicar las Cláusulas III y V, se considera que la *bola* reposa en el punto por donde cruzó por última vez los límites exteriores de la *obstrucción* (Regla 24-3).

V. Zonas de dropeo

Si a un jugador le interfiere una *obstrucción temporal inamovible*, el *Comité* podrá permitir o requerir que el jugador use una zona de dropeo. Si al tomar alivio, el jugador decide usar una zona de dropeo deberá usar la más cercana a donde estaba la *bola* originalmente o se considera que estaba según el inciso IV, (no obstante que la zona de dropeo más cercana esté más cerca del hoyo).

Nota 1: El *Comité* podrá hacer una Regla Local que prohíba el uso de una zona de dropeo que esté más cerca del *hoyo*.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:
Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

b. Cables y líneas de electricidad temporales

Cuando existen cables eléctricos, cables o líneas telefónicas instaladas temporalmente en el *campo*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Cables eléctricos, cables o líneas telefónicas temporales, y sus cubiertas y soportes, se consideran *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, se aplica la Regla 24-1.
2. Si son fijos o no fácilmente movibles, si la *bola* reposa *a través del campo* o dentro de un *bunker*, el jugador podrá obtener alivio según la Regla 24-2b. Si la *bola* reposa dentro de un *obstáculo de agua*, el jugador podrá obtener alivio según la Regla 24-2b (i), excepto que el *punto de alivio más cercano* debe estar dentro del mismo *obstáculo de agua* y la *bola* deberá dropearse dentro de él. El jugador también tiene la opción de proceder según la Regla 26.
3. Si una *bola* golpea un cable o línea telefónica elevada, debe cancelarse el golpe y repetirse sin castigo (ver Regla 20-5). Si la *bola* no es inmediatamente recuperable, se permite sustituirla.

Nota: Los cables de soporte de una *obstrucción temporal inamovible* son parte de ella, si es que el *Comité* no declara en una Regla Local que se consideran como cables elevados.

Excepción: Si una *bola* golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no debe repetirse el *golpe*.

4. Zanjas para cables que están cubiertos con pasto son terreno en reparación aunque no estén marcadas y se aplica la Regla 25-1b.”

8. Zonas de dropeo

Si el *Comité* considera que no es posible o práctico proceder de acuerdo con una Regla que proporcione alivio, puede establecer zonas de dropeo en donde se pueda o se deba dropear una bola al tomar alivio. Generalmente, estas zonas de dropeo deben considerarse como una opción adicional de dropeo a los alivios previstos por la Regla aplicable, en lugar de considerarse obligatorias.

Usando el ejemplo de una zona de dropeo para un obstáculo de agua, cuando se utiliza una zona de dropeo, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Si la bola está en o es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en el obstáculo de agua (especificar el lugar), el jugador puede:

- (i) proceder bajo la Regla 26-1; ó
- (ii) como opción adicional, dropear una bola, con castigo de un golpe, en la zona de dropeo.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo; Juego por golpes – dos golpes.”

Nota: Al utilizar una zona de dropeo aplican las siguientes consideraciones respecto al dropeo y redropeo de la bola:

- (a) El jugador no tiene que estar parado dentro de la zona de dropeo al dropear la bola.
- (b) La bola dropeada debe primero tocar una parte del campo dentro de la zona de dropeo.
- (c) Si la zona de dropeo está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropeo.
- (d) La bola dropeada no tiene que quedar en reposo dentro de la zona de dropeo.
- (e) La bola dropeada debe redropearse si rueda y queda en reposo en una posición cubierta por la Regla 20-2c(i-vi).
- (f) La bola dropeada puede rodar más cerca del hoyo que el punto que primero toco una parte del campo, siempre que quede en reposo dentro del largo de dos bastones de dicho punto y no en cualquier posición cubierta por (e).
- (g) Sujeto a lo que señalan las consideraciones de (e) y (f), la bola dropeada puede rodar y quedar en reposo más cerca del hoyo que:
 - su posición original o estimada (ver Regla 20-2b);
 - el punto de alivio más cercano o alivio máximo disponible (Regla 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3); o
 - el punto en el que la bola original cruzo el margen del obstáculo de agua o del obstáculo de agua lateral (Regla 26-1).

9. Equipos para medir distancia

Si el Comité desea proceder de acuerdo con la Nota bajo la Regla 14-3, se recomienda el siguiente texto:

“Aparatos para medir distancia:

[Especificar como corresponda, ejemplo, En esta competencia, o para todo juego en este campo, etc.], un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un aparato que únicamente mida distancia. Si, durante una ronda estipulada, un jugador utiliza un aparato para medir distancia que fue diseñado para calcular o medir otras condiciones que pueden afectar su juego (ejemplo: inclinación, velocidad del viento, temperatura, etc.), el jugador estará violando la Regla 14-3, cuyo castigo es descalificación, sin importar que cualquier función adicional no esté siendo utilizada.”

Sección C: Condiciones de la Competencia

La Regla 33 -1 estipula que: "El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales se jugará una competencia". Estas condiciones deberían incluir información acerca de la forma de inscripción, requerimientos de elegibilidad, número de rondas, y otros temas que no sería apropiado tratar en las *Reglas* de Golf o en este Apéndice. Existe información detallada de estos temas en el libro "Decisiones sobre las *Reglas* de Golf" en la Regla 33-1 y el libro "Guía para Competencias".

Sin embargo, se llama la atención del Comité sobre los siguientes puntos específicos que podrían ser incluidos en las Condiciones de la Competencia:

1. Especificaciones de bastones y la bola

Las siguientes dos condiciones se recomiendan solamente para competencias que involucren jugadores expertos:

a. Lista de cabezas de driver aprobadas

En su página (<http://www.usga.org>) la USGA periódicamente emite una lista de cabezas de driver aprobadas; en esta lista aparecen las que han sido evaluadas y que cubren las especificaciones de Las Reglas de Golf. Si el Comité desea limitar a los jugadores a utilizar cabezas de driver identificadas por modelo e inclinación que se encuentren en la lista, la lista debería estar disponible y la siguiente condición de la competencia utilizarse:

“Cualquier driver que el jugador lleve debe tener una cabeza identificada por modelo e inclinación, debe aparecer en la Lista actualizada de Cabezas de driver aceptadas emitida por la USGA.

Excepción: Un driver con una cabeza fabricada antes de 1999 está exento de esta condición.

***CASTIGO POR TRAER, PERO NO EFECTUAR UN GOLPE, UN BASTÓN O BASTONES, EN VIOLACIÓN A LA CONDICIÓN:**

Juego por hoyos – Al término del hoyo en el que se descubre la falta, el estado del partido se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en que ocurrió la infracción; deducción máxima por ronda – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes.

Juego por hoyos o por golpes – En el caso de infracción entre el juego de dos hoyos, la castigo se aplica al siguiente hoyo.

Competencias contra Bogey y par – ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

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

*Cualquier bastón o bastones traídos en violación de esta condición deben declararse fuera de juego por el jugador a su oponente en juego por hoyos o a su anotador o a un co-competidor en juego por golpes inmediatamente después de que se descubre la infracción. Si el jugador no lo hace, será descalificado.

CASTIGO POR EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN EN VIOLACIÓN DE LA CONDICIÓN: Descalificación.”

b. Lista de Bolas de golf Aprobadas

La USGA periódicamente publica una Lista de Bolas de Golf aprobadas, las cuales han sido probadas y aceptadas. Si el *Comité* desea exigir a los jugadores el uso de una *bola* de golf de la lista, ésta debería publicarse en el tablero de avisos y utilizar la siguiente Condición de la Competencia:

"La *bola* jugada por el jugador deberá aparecer en la Lista de Bolas Aprobadas por la USGA.”.

**CASTIGO POR INFRINGIR ESTA CONDICIÓN:
Descalificación"**

c. Condición de una bola

Si el *Comité* desea prohibir el cambio de marca y tipo de *bola* durante una *ronda estipulada*, se recomienda la siguiente condición:

"Limitación de bolas usadas durante la ronda (nota a la Regla 5-1).

(i) Condición de “una *Bola*”:

Durante una *ronda estipulada*, el jugador deberá usar *bolas* de golf de la misma marca y tipo, como figuran en una sola entrada en la Lista de *bolas* aceptadas.

Nota: Si una *bola* de otra marca y/o tipo es dropeada o colocada, podrá ser levantada sin castigo, y el jugador deberá entonces proceder dropeando o colocando una *bola* correcta (Regla 20-6).

CASTIGO POR INFRINGIR ESTA CONDICIÓN:

Juego por hoyos – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado del partido deberá ajustarse deduciendo un hoyo por cada uno en el que se cometió la infracción; deducción máxima por ronda – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes de castigo por cada *hoyo* en el que la infracción ocurrió; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes.

(ii) Procedimiento cuando la violación se descubre

Cuando un jugador descubre que ha jugado una *bola* que viola esta condición, deberá abandonarla antes de jugar desde la siguiente *mesa de salida* y completar la ronda usando una *bola* correcta; de otra forma **el jugador será descalificado**. Si se descubre la violación durante el juego de un *hoyo*, y el jugador decide sustituir la *bola* con una *bola* correcta antes de terminarlo, deberá colocarla en el punto en donde reposaba la *bola* que violó la condición.”

2. Hora de salida (nota a la Regla 6-3a)

Si el *Comité* desea adoptar la condición en la Nota de la Regla 6-3a, se recomienda el siguiente texto:

"Si el jugador llega a su punto de salida, listo para jugar, dentro de los cinco minutos contados desde su hora de salida, en la ausencia de circunstancias que justifican modificar el castigo de descalificación como se prevé en la Regla 33-7, **el castigo por no salir a tiempo es pérdida del primer hoyo a jugarse en juego por hoyos, o dos golpes en juego por golpes**. El castigo por llegar después de los cinco minutos es descalificación.”

3. Caddie (Nota a la Regla 6-4)

La Regla 6-4 permite que el jugador utilice un *caddie*, siempre que tenga uno solo a la vez. Sin embargo, podrá haber circunstancias en las cuales el *Comité* desea prohibir el uso de *caddies* o desea restringir quién podrá salir como *caddie*, por ejemplo: un profesional de golf,

sus hermanos, sus padres, u otro jugador participando en la misma competencia, etc. En tales casos, se recomienda el siguiente texto:

Se prohíbe el uso de caddie.

“Se prohíbe al jugador el uso de *caddie* durante la *ronda estipulada*.”

RESTRICCIÓN DE CADDIES

“Se prohíbe al jugador que utilice a _____ como su *caddie* durante la *ronda estipulada*.”

CASTIGO POR VIOLAR ESTA CONDICIÓN:

Juego por hoyos – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado del partido se ajustará deduciendo un hoyo por cada uno en el que se cometió la infracción; deducción máxima por ronda – dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes de castigo por cada hoyo en el que la infracción ocurrió; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes.

Juego por hoyos o por golpes – En el caso de que la infracción se produzca entre el juego de dos hoyos, el castigo se aplicará en el siguiente hoyo.

Un jugador con más de un *caddie* en violación a esta *Regla* debe, inmediatamente, al descubrirse la infracción, asegurarse de no tener más de uno durante el resto de la *ronda estipulada*. De otra manera, será descalificado.”

4. Ritmo de juego (Nota 2 a la Regla 6-7)

Para prevenir el juego lento, el *Comité* podrá publicar un tiempo de juego de acuerdo a la Nota 2 de la Regla 6-7.

5. Suspensión del juego a causa de una situación peligrosa (Nota a la Regla 6-8b)

Debido a que ha habido muchas muertes y lesiones a causa de los rayos en los *campos* de golf, se exhorta a todos los clubes y Comités de competencias de golf, que tomen las precauciones necesarias para la protección de las personas contra los rayos. Se hace hincapié en las *Reglas* 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición de la Nota a la Regla 6-8b, se recomienda el siguiente texto:

“Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité* por una situación peligrosa, si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos *hoyos*, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* lo

ordene. Si están jugando un *hoyo*, deben interrumpir de inmediato y no lo reanudarán hasta que el *Comité* lo ordene. Si un jugador no interrumpe de inmediato, **será descalificado** a menos que existan circunstancias que justifiquen dejar sin efecto el castigo como se establece en la Regla 33-7.

La señal para suspensión inmediata del juego debido a una situación peligrosa será una nota prolongada de sirena”

Las siguientes señales se usan generalmente y se recomienda que todos los *Comités* lo hagan de la misma manera:

- **Suspensión inmediata del juego:**
Una nota prolongada de sirena.
- **Suspensión de juego:**
Tres notas consecutivas de sirena, repetidas.
- **Reanudar el juego:** dos notas breves de sirena, repetidas.

6. Práctica

a. General

El *Comité* podrá establecer normas específicas para la práctica, de acuerdo con la Nota a la Regla 7-1, excepción (c) a la Regla 7-2, la Nota 2 a la Regla 7 y Regla 33-2c.

b. Práctica entre hoyos (Nota 2 a la Regla 7)

Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota 2 de la Regla 7-2, se recomienda el siguiente texto:

“Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe hacer cualquier golpe de práctica en o cerca del green del último hoyo jugado y no debe probar la superficie del green del último hoyo jugado rodando una bola.

CASTIGO POR INFRINGIR LA CONDICIÓN:

Juego por hoyos – pérdida del siguiente hoyo.

Juego por golpes – 2 golpes en el siguiente hoyo.

Juego por hoyos o por golpes – En caso de que la infracción suceda en el último hoyo de la ronda estipulada, el jugador incurre en castigo en ese hoyo.”

7. Consejo en competencias por equipos (Nota a la Regla 8)

Si el *Comité* desea adoptar la condición de la Nota a la Regla 8, **se recomienda el siguiente texto:**

"De conformidad con la Nota a la Regla 8 de las *Reglas* de Golf, cada equipo podrá designar a una persona (además de las personas de las cuales se puede solicitar consejo según esa Regla) quien podrá dar *consejos* a los integrantes del equipo. Dicha persona (**inserte aquí cualesquier restricción deseada con relación a quién podrá ser nombrado**) debe ser plenamente identificada ante el *Comité*, antes de dar *consejos*."

8. Hoyos nuevos (Nota a la Regla 33-2b)

El *Comité* podrá estipular de acuerdo a la Nota a la Regla 33-2b, que si una competencia de una sola ronda se juegue en más de un día, se podrán cambiar las posiciones de las *mesas de salida* y de los *hoyos* cada día.

9. Transportación

Si se desea requerir que los jugadores caminen en una competencia, se recomienda la siguiente condición:

"Los jugadores deberán caminar durante toda una *ronda estipulada*."

CASTIGO POR INFRINGIR ESTA CONDICIÓN:

Juego por hoyos – Al finalizar el hoyo en el que la infracción fue descubierta, el estado del partido debe ajustarse deduciendo un hoyo por cada uno en el que se cometió la infracción; deducción máxima por ronda – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes de castigo por cada hoyo en el que la infracción ocurrió; máximo castigo por ronda – Cuatro golpes.

Juego por hoyos o por golpes – En el caso de que la infracción se produzca entre el juego de dos hoyos, el castigo se aplicará en el siguiente hoyo. El uso de vehículos no autorizados debe ser suspendido inmediatamente después de que la violación ha sido descubierta. De otra forma, el jugador será descalificado."

10. Anti-doping

El *Comité* podrá establecer en las Condiciones de la Competencia, que los jugadores deberán cumplir con una política anti-doping.

11. Cómo decidir empates

En ambos, juego por hoyos y juego por golpes, un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se requiere tener un solo ganador, el Comité tiene la autoridad bajo la Regla 33-6 de determinar como y cuando se efectuará el desempate. La decisión debería publicarse antes del inicio de la Competencia.

La USGA recomienda:

Juego por hoyos

Un juego por *hoyos* que termina empatado, debería desempatarse en juego *hoyo por hoyo*, hasta que uno de los *bandos* gane un *hoyo*. El desempate debería empezar en el *hoyo* en donde empezó el partido. En un partido con ventaja se deberían conceder los mismos golpes de ventaja que en la ronda estipulada.

Juego por golpes

- (a) En el caso de un empate en una competencia de *juego por golpes* sin ventaja (*scratch stroke play*), se recomienda un desempate en el campo. El desempate podrá ser de 18 *hoyos*, o menos, si así lo especifica el Comité. Si esto no es práctico, o si siguen empatados, se recomienda un desempate *hoyo por hoyo*.
- (b) En el caso de un empate en una competencia de juego por golpes con handicap, se recomienda un desempate con handicap. El desempate podrá ser de 18 hoyos, o menos si así lo especifica el Comité. Se recomienda que cualquier desempate de este tipo consista de cómo mínimo 3 hoyos.
En competencias en las que la asignación de ventajas no tiene importancia, si el desempate es de menos de 18 hoyos las ventajas de cada jugador para el desempate deberían calcularse proporcionalmente al número de hoyos a jugar. Las fracciones de golpe de ventaja de medio o más, se deben contar como un golpe de ventaja; las fracciones de golpe de ventaja de menos de medio, se deben descartar.
En competencias en las que la asignación de ventajas tiene relevancia, tales como bola baja en juego por golpes y competencias contra Bogey, par y Stableford; las ventajas deberían asignarse tal y como se hizo durante la competencia

mediante el uso del cuadro de ventajas respectivo de cada jugador.

- (c) Si un desempate de cualquier tipo no es práctico, se recomienda la comparación de las tarjetas de score. El método de comparar las tarjetas de score se debería anunciar con anticipación y debería incluir que pasará si este método no produce un ganador. Un método aceptable para comparar tarjetas, es determinar el ganador basado en el mejor score o la mejor puntuación de los últimos nueve hoyos. Si los jugadores empatados tienen el mismo score o la misma puntuación para los últimos nueve hoyos, se debe determinar el ganador basado en los últimos seis hoyos, últimos tres y finalmente, el hoyo 18. Si se usa este método en una competencia de salidas múltiples, se recomienda que "los últimos nueve *hoyos*, últimos seis *hoyos*, etc." sean los *hoyos* 10-18, 13-18, etc.

Para competencias en las que las ventajas no tienen relevancia, tales como juego por golpes individual, si el método de los últimos nueve, últimos seis, últimos tres se utiliza; una mitad, una tercera o sexta parte, etc. de los golpes de ventaja, deberá deducirse del score de dichos hoyos. Para el uso de fracciones en las deducciones, el Comité debería respetar las recomendaciones de la autoridad de handicap relevante.

En competencias en las que la asignación de ventajas tiene relevancia, tales como bola baja en juego por golpes y competencias de contra Bogey, par y Stableford; las ventajas deberían asignarse tal y como se hizo durante la competencia mediante el uso del cuadro de ventajas respectivo de cada jugador.

12. Distribución para juego por hoyos (draw for match play)

Aunque la distribución (draw) para juego por *hoyos* podrá ser ciega o ciertos jugadores podrán ser distribuidos en diferentes cuartos u octavos, se recomienda la Distribución Numérica General, si los partidos se determinan por una ronda de calificación.

Distribución numérica general

Con el propósito de determinar los lugares en la distribución, los empates en la ronda de calificación, con excepción del último lugar

calificado, se deberán decidir por el orden en que las tarjetas de score fueran entregadas por los jugadores; la primera puntuación que se entrega recibe el número más bajo disponible, etc. Si es imposible determinar dicho orden, se deberá decidir los empates por medio de un sorteo.

Mitad superior	Mitad inferior	Mitad superior	Mitad inferior
64 clasificados		32 clasificados	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 clasificados	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 clasificados	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

APÉNDICES II Y III

La USGA se reserva el derecho en cualquier momento de cambiar las Reglas relacionadas con bastones y bolas y crear o modificar las interpretaciones relacionadas con ellas. Para información actualizada ponerse en contacto con la USGA o consultar www.usga.org.

Cualquier diseño de un bastón o de una *bola* que no esté cubierto por las *Reglas*, y que sea contrario al propósito e intención de las *Reglas* o que pudiese significar un cambio sustancial en la naturaleza del juego, será reglamentado por la USGA.

Las dimensiones y límites contenidos en los Apéndices II y III se refieren a medidas usadas para determinar su cumplimiento. También incluyen, a manera de información, la equivalencia en medidas imperiales y métricas, calculando las conversiones con la fórmula 1 pulgada = 25.4 Mm.

APÉNDICE II DISEÑO DE BASTONES

Un jugador que dude de las especificaciones de un bastón deberá consultar a la USGA.

Un fabricante debería enviar una muestra del bastón que proyecta fabricar a la USGA para que se dictamine si el bastón cubre con las especificaciones de las *Reglas*. Si un fabricante no envía una muestra o no espera el dictamen antes de fabricarlo o venderlo, asume el riesgo de un dictamen desfavorable en el caso de que el bastón no las cubra.

Los siguientes párrafos describen los lineamientos generales para el diseño de bastones e incluyen especificaciones e interpretaciones. Información adicional con relación a estos reglamentos y su adecuada interpretación, aparece publicada en la “Guía acerca de las *Reglas* sobre bastones y *bolas*”.

Cuando se requiere que un bastón o parte de él cumpla con las especificaciones de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con la intención de que cumpla con dicha especificación.

1. Bastones

a. General

Un bastón es un implemento diseñado para golpear la *bola* y generalmente tiene tres presentaciones: maderas, fierros y putters, que se distinguen por su forma e intención de uso. Un putter es un bastón cuya inclinación (*loft*) no excede de diez grados y está diseñado básicamente para ser usado en el *green*.

Un bastón no debe ser sustancialmente diferente de la forma y fabricación tradicional. El bastón deberá estar compuesto de una varilla y una cabeza y puede contar con material agregado a la varilla para permitirle al jugador lograr un buen agarre (ver 3 abajo). Todas las partes del bastón deben ser fijas para que el bastón sea una unidad, y no deberá tener ningún agregado externo. Se permiten excepciones para agregados que no afecten el desempeño del bastón.

b. Ajustabilidad

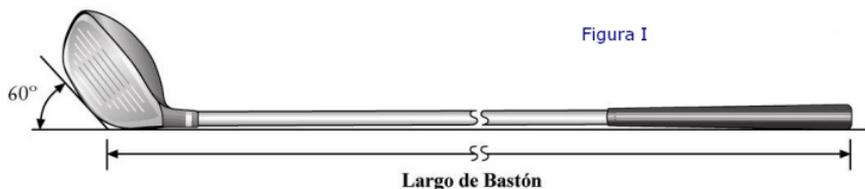
Todos los bastones pueden incluir mecanismos que permitan un ajuste del peso. Otras formas de ajustabilidad pueden permitirse después de ser evaluadas por parte de la USGA. Los siguientes requisitos se aplican a todos los métodos de ajuste permitidos:

- (i) no pueda hacerse de un momento a otro;
- (ii) todas las partes ajustables estén firmemente fijas y no exista ninguna probabilidad razonable de que se aflojen durante una ronda; y
- (iii) todas las configuraciones de ajuste cumplan con las *Reglas*.

Durante el juego de una ronda estipulada, las características de juego de un bastón no deben ser alteradas intencionalmente mediante un ajuste o de cualquier otra forma (ver Regla 4-2a).

c. Longitud

La longitud total de un bastón deberá ser mínimo de 18 pulgadas (0.457 M.) y, excepto para los putters, no deberá exceder de 48 pulgadas (1.219 M.). Para las maderas y los fierros, la longitud se

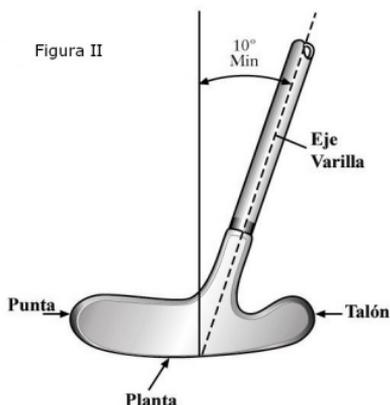


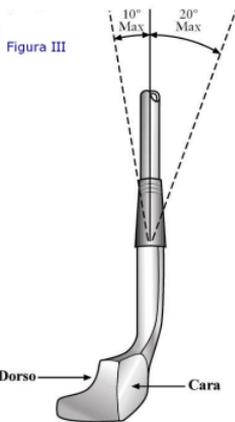
mide cuando el bastón reposa en un plano horizontal y la planta del bastón se coloca contra un plano de 60° como se muestra en la Figura I. La longitud se define como la distancia medida desde el punto de intersección de los dos planos hasta la parte superior de la empuñadura. Para los putters, la medida de longitud se mide desde la parte superior de la empuñadura a lo largo del eje de la varilla o una extensión en línea recta hasta la planta del bastón.

d. Alineación

Cuando el bastón está en su posición normal de postura, la alineación de la varilla debe ser de tal forma que:

- (i) el eje de la varilla deberá variar de la vertical con respecto al plano punta-talón del bastón cuando menos 10 grados (ver Figura II); Si el diseño general del bastón permite que el jugador lo pueda usar efectivamente en una posición vertical o casi vertical, la varilla puede ser requerida para variar del plano vertical cuando mucho por 25 grados;





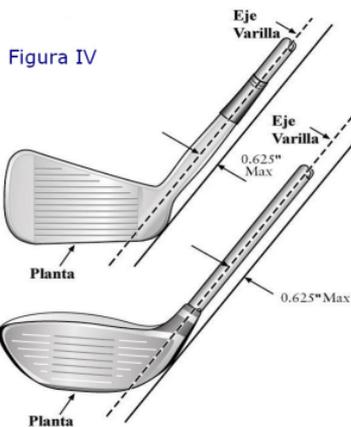
(ii) el eje de la varilla no debe variar de la vertical con respecto al plano de la línea de juego por más de 20 grados hacia adelante ó 10 grados hacia atrás (ver Figura III).

Excepto para putters, toda la extensión del talón debe quedar dentro de 0.625 pulgadas (15.88 Mm.) del plano conteniendo el eje de la parte recta de la varilla y de la línea (horizontal) proyectada de juego (ver Figura IV).

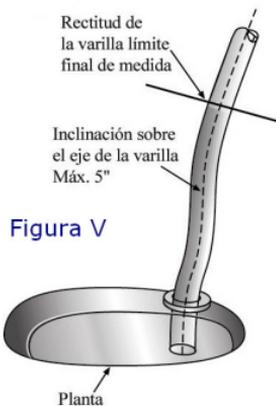
2. Varilla

a. Rectitud

La varilla deberá ser recta desde la parte superior de la empuñadura hasta un punto a no más de 5 pulgadas (127 Mm.) arriba de la planta del bastón, medido desde el punto en que la varilla deja de estar recta a lo largo del eje de la varilla curvada hasta el cuello y/o la boquilla (ver Figura V).



b. Propiedades de flexión y torsión



En cualquier punto a lo largo, la varilla debe:

- (i) flexionarse de tal forma que la deformación sea la misma sin importar como sea rotada alrededor de su eje longitudinal; y
- (ii) se tuerza la misma cantidad en ambas direcciones.

c. Unión con la cabeza del bastón

La varilla debe fijarse a la cabeza del bastón en el talón directamente o a través de un solo cuello sencillo y/o una boquilla.

La longitud desde la parte superior del cuello y/o boquilla hasta la planta del bastón, no deberá tener una longitud mayor de 5 pulgadas (127 mm.) medida a lo largo de su eje siguiendo cualquier curva que tenga el cuello y/o la boquilla (ver Figura VI).

Excepción para putters:

La varilla, el cuello o la boquilla de un putter podrán fijarse en cualquier punto de la cabeza.

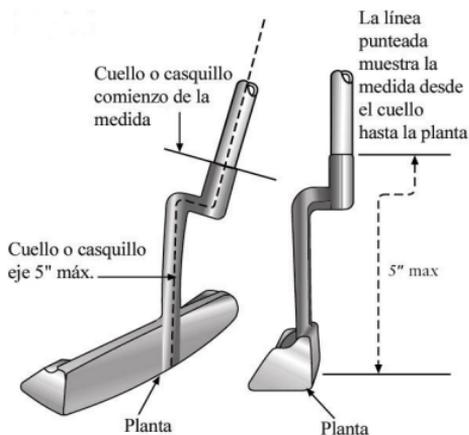


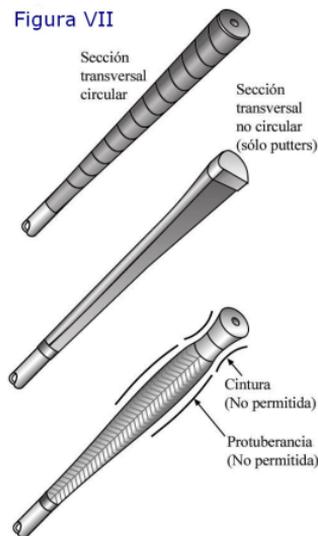
Figura VI

3. Empuñadura (ver figura VII)

La empuñadura consiste en un material adherido a la varilla para que el jugador pueda agarrar el bastón con firmeza. Deberá estar fija a la varilla, deberá ser recta y sencilla en su forma, prolongarse hasta la punta de la varilla y no deberá tener ningún molde para cualquier parte de las manos. Si no existe ningún material adherido, esa sección de la varilla designada para que el jugador la agarre, debe considerarse como la empuñadura.

- (i) Para bastones distintos al putter, la empuñadura debe tener una sección transversal circular, excepto que puede incorporarse una costilla recta y continua ligeramente levantada a todo lo largo de ella. Se permiten una espiral ligeramente en relieve sobresaliente sobre una empuñadura encintada o una imitación de la misma.

Figura VII



- (ii) La empuñadura de un putter podrá no tener una sección transversal circular, siempre y cuando la sección transversal no sea cóncava y sea simétrica y permanezca generalmente de forma similar a todo lo largo (ver inciso (v) a continuación).
- (iii) La empuñadura puede ser cónica pero no debe tener ningún engrosamiento, ni cintura. La dimensión transversal de una empuñadura medida en cualquier dirección, no deberá exceder de 1.75 pulgadas (44.45 mm.).
- (iv) Para bastones distintos al putter el eje de la empuñadura debe coincidir con el eje de la varilla.
- (v) Un putter puede tener dos empuñaduras, siempre y cuando cada una tenga la sección transversal circular, el eje de cada

una coincide con el eje de la varilla y estén separados por un mínimo de 1.5 pulgadas (38 mm.).

4. Cabeza del bastón

a. Sencilla en su forma

La cabeza del bastón deberá ser en general de forma sencilla. Todas sus partes deberán ser rígidas, de naturaleza estructural y funcional. La cabeza del bastón o sus partes no deben diseñarse con el propósito de parecer cualquier otro objeto. No es práctico definir con exactitud y de manera comprensiva lo que es forma sencilla. Sin embargo, las características que se considera que no cubre este requerimiento, y por lo tanto no están permitidas, incluyen, pero no están limitadas a las siguientes:

(i) Todos los bastones

- perforaciones a través de la cara;
- perforaciones a través de la cabeza (algunas excepciones para putters y fierros tipo “cavity back”);
- representaciones de bolas de golf o verdaderas bolas de golf incorporadas dentro de la cabeza;
- características diseñadas para cumplir con especificaciones de dimensión;
- características que se extienden a o por delante de la cara
- características que se extienden significativamente por encima de la línea superior de la cabeza;
- surcos o guías en la cabeza que se extienden hacia la cara (algunas excepciones para putters)
- Dispositivos ópticos o electrónicos

(ii) Maderas y fierros

- todas las características citadas en el punto (i) anterior;
- cavidades en el perfil del talón y o punta de la cabeza que se puedan ver desde arriba;

- cavidades severas o múltiples en el perfil de la parte trasera de la cabeza que se puedan ver desde arriba;
- material transparente añadido a la cabeza con el fin de que una característica que no esté de acuerdo con las especificaciones de las *Reglas* la cumpla;
- características que se extienden más allá del perfil de la cabeza que se puedan ver desde arriba;

b. Dimensiones, volumen y momento de inercia

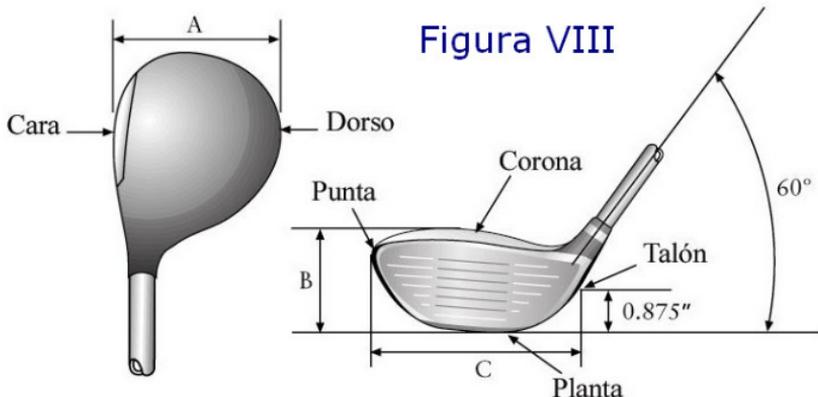
(i) Maderas

Cuando el asiento del bastón está a 60 grados, las dimensiones de la cabeza del bastón deberán ser tales que:

- la distancia desde el talón hasta la punta de la cabeza del bastón deberá ser mayor que la distancia de la cara hasta la parte trasera de la cabeza;
- la distancia desde el talón hasta la punta de la cabeza del bastón no podrá ser mayor de 5 pulgadas (127 mm.); y
- la distancia desde la planta hasta la corona de la cabeza del bastón no deberá ser mayor de 2.8 pulgadas (71.12 mm.), incluyendo cualquier carácter.

Estas dimensiones deberán ser medidas en líneas horizontales entre los puntos exteriores proyectados de:

- el talón y la punta; y
- la cara y la parte trasera de la cabeza del bastón. (ver Fig. VIII, referencia A); y en las líneas verticales entre los puntos exteriores proyectados horizontalmente entre la planta y la corona de la cabeza del bastón (ver Fig. VIII, referencia B); si el punto exterior del talón no se puede definir con exactitud, se considera que es de 0.875 pulgadas (22.23 Mm.) arriba del plano horizontal en el cual descansa el bastón (ver Fig. VIII, referencia C).



El volumen de la cabeza del bastón no deberá exceder 460 centímetros cúbicos (28.06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0.61 pulgadas cúbicas).

Cuando el bastón está en su lie natural en un ángulo de 60 grados, el componente del momento de inercia alrededor del eje vertical a través del centro de gravedad de la cabeza no debe exceder de 5,900 g cm² (32.259 oz in²), más una tolerancia de prueba de 100 g cm² (0.547 oz in²).

(ii) Fierros

Cuando la cabeza del bastón está en su posición normal de golpear la *bola*, las dimensiones de la cabeza deberán ser tales que la distancia desde el talón hasta la punta sea mayor que la distancia de la cara hasta la parte trasera de la cabeza.

(iii) Putters (ver figura IX)

Cuando la cabeza del bastón está en su posición normal, las dimensiones de la cabeza deberán ser tales que:

- la distancia desde el talón hasta la punta sea mayor que la distancia de la cara hasta la parte trasera de la cabeza;
- la distancia desde el talón hasta la punta sea menor o igual a 7 pulgadas (177.8 mm);

- la distancia desde el talón hasta la punta de la cara es mayor o igual a dos tercios de la distancia desde la cara hasta la parte trasera de la cabeza;
- la distancia desde el talón hasta la punta de la cara es mayor o igual a la mitad de la distancia del talón a la punta de la cabeza;
- La distancia de la planta a la parte de arriba de la cabeza, incluyendo cualquier característica permitida, es menor que o igual a 2.5 pulgadas (63.5 mm).

Para cabezas de bastones con forma tradicional, estas dimensiones deberán ser medidas en las líneas horizontales entre los puntos exteriores proyectados verticalmente de:

- el talón y la punta de la cabeza;
- el talón y la punta de la cara; y
- la cara y la parte trasera de la cabeza; y

en líneas verticales entre los puntos exteriores proyectados verticalmente de la planta y la parte superior de la cabeza.

Para cabezas de bastones de formas inusuales, se podrá hacer la medición de la punta al talón sobre la cara.

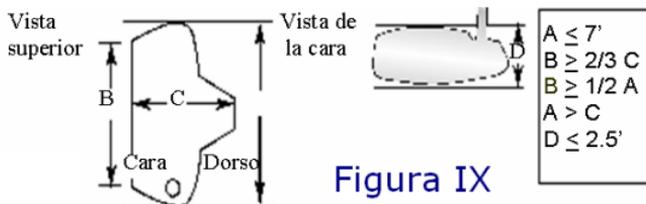


Figura IX

c. Efecto de resorte y propiedades dinámicas

El diseño, material y/o construcción o cualquier preparación, de la cabeza del bastón (que incluye la cara) y cualquier tratamiento que se le haga, no debe:

- tener el efecto de resorte que exceda el límite establecido en el protocolo de prueba Pendulum en los archivos de la USGA, o

(ii) incorporar características o tecnología, incluyendo, pero no limitado a resortes separados o características de resorte, que tengan la intención de afectar, indebidamente, el efecto de resorte de la cabeza, o

(iii) Indebidamente influenciar el movimiento de la bola.

Nota: el inciso (i) no aplica a putters.

d. Área de impacto

La cabeza del bastón deberá tener solamente un área de impacto, excepto que el putter podrá tener dos de tales caras si sus características son idénticas y las caras son opuestas una a la otra.

5. Cara del bastón

a. General

La cara del bastón deberá ser dura y rígida y no deberá proporcionar una rotación a la bola significativamente más que una cara estándar de acero (puede haber excepciones para los putters); excepto por las marcas que se mencionan más adelante, la cara del bastón debe ser lisa y no tener ningún grado de concavidad.

b. Aspereza de área de impacto y material

Excepto por las marcaciones mencionadas en los siguientes párrafos, la aspereza de la superficie dentro del área diseñada para recibir el impacto (área de impacto) no deberá exceder a aquellas de la decoración por chorro de arena (sand blasting) o de molienda fina (milling) (ver figura IX).

El área total de impacto deberá ser fabricada de un sólo material (podrá haber excepciones para bastones con cabeza de madera).

c. Marcas en el área de impacto

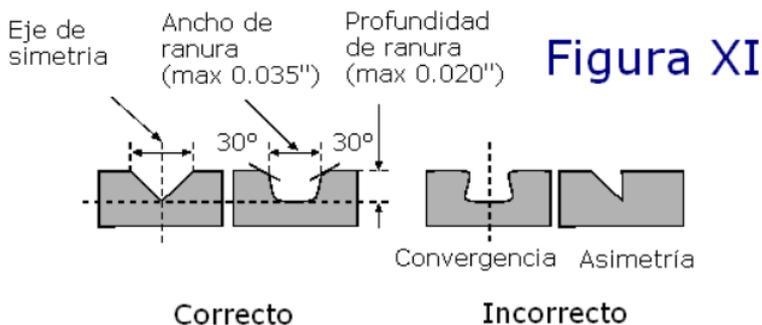
Si un bastón tiene ranuras y o marcas de punzón en el área de impacto, éstas deben ser diseñadas y fabricadas para cumplir las siguientes especificaciones:

(i) Ranuras

Figura X



- Las ranuras no deben tener aristas afiladas o bordes levantados (prueba en archivo).
- Deben ser rectas y paralelas.
- Deben tener la sección transversal simétrica y tener lados que no converjan (ver figura XI).
- La profundidad, espaciado y la sección transversal de las ranuras deberá ser consistente en toda el área de impacto.
- Cualquier redondeo de las orillas de las ranuras deberá ser en forma de radios que no exceda de 0.020 pulgadas (0.508 mm.).
- El ancho de cada ranura no deberá exceder 0.035 pulgadas (0.9 mm.), usando para medir el método de los 30 grados que está en el archivo de la USGA.
- La distancia entre las orillas de ranuras adyacentes, no deberá ser menor de tres veces el ancho de una ranura y no menos de 0.075 pulgadas (1.905 mm.).
- La profundidad de una ranura no deberá exceder de 0.020 pulgadas (0.508 mm.).



(ii) Marcas de punzón

- El área de cualquier marca no deberá exceder de 0.0044 pulgadas cuadradas (2.84 mm. cuadrados).

- La distancia entre marcas de punzón adyacentes (o entre marcas de punzón y ranuras) no debe ser menor que 0.168 pulgadas (4.27 mm.) medida de centro a centro.
- La profundidad de cualquier marca no deberá exceder de 0.040 pulgadas (1.02 mm.).
- Las marcas de punzón no deben tener aristas filosas o bordes levantados (prueba en archivo).

d. Marcas decorativas

El centro del área de impacto podrá estar indicado por un diseño dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados no excederán de 0.375 pulgadas (9.53 Mm.) de largo por lado. Tal diseño no deberá producir influencia inapropiada en el movimiento de la *bola*. Las marcas decorativas están permitidas fuera del área de impacto.

e. Marcas en cara no metálicas

Las especificaciones anteriores no aplican a cabezas de bastón hechas de madera en las que el área de impacto de la cara es de un material de dureza menor a la dureza de metal y cuyo ángulo de inclinación es de 24 grados o menos, pero las marcas que podrían influenciar indebidamente el movimiento de la bola están prohibidas.

f. Marcas en la cara del putter

Cualquier marca en la cabeza de un putter no debe tener aristas afiladas o bordes elevados. Las especificaciones relacionadas con aspereza, material y marcas en el área de impacto no aplican.

APÉNDICE III LA BOLA

1. General

La bola no debe ser sustancialmente diferente a la forma y hechura tradicional y habitual. El material y construcción no debe ser contrario al propósito e intento de las *Reglas*.

2. Peso

El peso de la *bola* no debe ser mayor que 1.620 onzas avoirdupois (unidad de peso antigua) (45.93 gramos).

3. Tamaño

El diámetro de la *bola* no debe ser menor de 1.680 pulgadas (42.67 mm.) Esta especificación queda satisfecha sí, bajo su propio peso, una *bola* cae a través de un anillo de 1.680 pulgadas de diámetro en menos de 25 de 100 posiciones elegidas al azar, la prueba se efectuará a una temperatura de 23 +/- 1° C.

4. Simetría esférica

La *bola* no debe ser diseñada, fabricada o intencionalmente modificada para tener propiedades que difieran de aquellas de una *bola* de simetría esférica.

5. Velocidad inicial

La velocidad inicial de la *bola* no debe exceder el límite especificado (prueba en archivo) cuando se mide en equipo aprobado por la USGA.

6. Norma para distancia total

La distancia combinada de vuelo y rodado de la *bola*, al probarse en equipo propiedad de la USGA, no debe exceder la distancia especificada bajo las condiciones establecidas en la Norma para Distancia Total para *bolas* de golf en los archivos de la USGA.

REGLAS DE ESTATUS DE AMATEUR

Aprobadas por la USGA y adoptadas por la Federación Mexicana de Golf, A.C. Efectivas a partir del 1° de enero 2008.

Prólogo

La USGA se reserva el derecho de cambiar las Reglas de Estatus de Amateur y de cambiar la interpretación relativa a las mismas en cualquier momento.

En éstas se entiende que el género usado en relación con cualquier persona aplica a ambos géneros.

DEFINICIONES

Las Definiciones están en el orden alfabético y, en las mismas Reglas, aparecen en letra cursiva.

Golfista aficionado o amateur

Un “golfista aficionado” o “golfista amateur” es aquel que juega golf como un deporte sin remuneración y sin fines de lucro, y que además no recibe ninguna remuneración por enseñar a jugar golf o por otras actividades derivadas de su destreza o reputación como golfista, excepto como lo indican las Reglas.

Comité

El “Comité” es el Comité de Estatus de Amateur de la Federación Mexicana de Golf, A.C.

Destreza o reputación como golfista

Le compete a la FMG determinar si un golfista amateur en específico tiene destreza o reputación como golfista.

Generalmente se considera que un golfista aficionado tiene destreza como golfista si:

- (i) Ha tenido éxito en torneos a nivel regional o nacional o ha sido seleccionado para representar su asociación de golf nacional, estatal o regional; o
- (ii) Compite en un nivel de alto rendimiento.

La reputación dentro del golf solo puede ser ganada a través de la destreza como golfista y no incluye reconocimiento por servicios prestados dentro del golf como administrador.

Instrucción

La “instrucción” cubre la enseñanza de los aspectos físicos de jugar golf, por ejemplo, la mecánica de swing y golpear una bola.

Nota: La instrucción no incluye los aspectos psicológicos para jugar golf, ni las Reglas, ni la Etiqueta del Golf.

Golfista juvenil

Un “golfista juvenil” es un golfista amateur que no ha (i) pasado el primero de septiembre después de su graduación de la preparatoria o (ii) cumplido los 18 años, lo que suceda primero.

Cupón para premios

Un “cupón para premios” es un cupón o certificado emitido por el Comité a cargo de una competencia destinado a la compra de artículos en la tienda del profesional o cualquier otro proveedor de menudeo.

Precio al público

El “precio al público” es aquel en el que la mercancía que constituye un premio está disponible al público en general al momento de otorgarse dicho premio.

Regla o Reglas

El término “Regla” o “Reglas” se refiere a las Reglas de Estatus de Amateur como las determina la USGA.

Premio simbólico

Un “premio simbólico” es un trofeo hecho de oro, plata, cerámica, cristal u otro similar grabado distintiva y permanentemente.

Testimonio

Un “testimonio” es un galardón por actuaciones notables o bien, contribuciones al golf de manera diferente a la de los premios dentro de las competencias. Un testimonio no puede ser un premio monetario.

Regla 1. Amateurismo

1-1 General

Un golfista aficionado debe jugar el juego y comportarse de acuerdo con las Reglas.

1-2 Estatus de Amateur

El Estatus de Amateur es un requisito universal de elegibilidad para poder jugar golf en competencias como golfista aficionado. Una persona que actúa al margen de las Reglas puede perder su Estatus de Amateur y por consiguiente será inelegible para jugar en competencias de aficionados.

1-3 Objetivo y Espíritu de las Reglas

El objetivo y espíritu de las Reglas es mantener la distinción entre el golf amateur y el profesional y proteger el juego amateur en tanto sea posible de los abusos que pueden darse como resultado de los patrocinios e iniciativas financieras descontrolados. Lo anterior se considera necesario para salvaguardar el golf amateur, que en gran parte se autorregula con respecto a las Reglas del juego y los handicaps, para que todos los golfistas amateurs puedan disfrutarlo.

Dudas sobre las Reglas

Cualquier persona que desea ser un golfista amateur y tiene una duda si una acción que quiere tomar sea permitida bajo las Reglas debería consultar a la FMG.

Cualquier organizador o patrocinador de una competencia que involucra a golfistas amateurs que tiene una duda si una propuesta cumpla con las Reglas debería consultar a la FMG.

Regla 2. Profesionalismo

2-1. General

Excepto como provisto en las Reglas un golfista amateur no debe tomar ninguna acción con el propósito de convertirse en golfista profesional, y no debe identificarse como tal.

Nota 1: Dichas acciones por parte de un golfista amateur para el propósito de convertirse en golfista profesional incluyen pero no se limitan a:

- (a) Aceptar el puesto de golfista profesional:
- (b) Recibir los servicios o pagos, directa o indirectamente, de una gente profesional
- (c) Celebrar un contrato escrito o verbal directa o indirectamente con una gente profesional o patrocinador:

Aceptar remuneración o compensación, directa o indirectamente, por permitir el uso con fines comerciales del propio nombre o imagen por ser un jugador con destreza o reputación dentro del golf.

Nota 2: Un golfista amateur puede averiguar acerca de sus posibilidades como golfista profesional, incluso solicitar, sin éxito, un puesto de golfista profesional, y puede trabajar en la tienda de un profesional y recibir pago o compensación siempre y cuando no infrinja las reglas de cualquier otra manera.

2-2. Membresía en una organización de golfistas profesionales

a. Asociación de golfistas profesionales

Un golfista amateur no debe tener o conservar una membresía de cualquier asociación de golfistas profesionales.

b. Giras profesionales

Un golfista amateur no debe tener o conservar una membresía de una Gira Profesional limitada exclusivamente para golfistas profesionales.

Nota: Si un golfista amateur necesita competir en una o más competencias de calificación con la finalidad de ser elegible como miembro de una gira profesional, puede inscribirse y jugar en dicha competencia de calificación sin perder su Estatus de Amateur siempre que, antes de jugar y por escrito, renuncie a su derecho a ganar cualquier premio en dinero en la competencia.

Regla 3. Premios

3-1. Jugar por un premio en dinero.

Un *golfista amateur* no debe jugar golf por dinero como premio o su equivalente en un partido, torneo o exhibición.

Nota: Un golfista amateur puede participar en un evento que otorgue dinero como premio o su equivalente siempre y cuando renuncie con anticipación su derecho de aceptar el premio en dicho evento.

(Comportamiento en contra del propósito y el espíritu de las Reglas- Ver Regla 7-2).

(Política de apuestas- Ver Apéndice).

3-2. Límite en los premios

a. General

Un golfista amateur no debe aceptar un premio (excepto un premio simbólico) ó un cupón para premios que tenga un precio al público superior a los 750 dólares americanos, o una cantidad menor determinada por la FMG. Dicho límite se aplica al total de los premios o cupones para premios recibidos por un golfista amateur en cualquier competencia o serie de competencias.

Excepción: Un premio, incluso un premio de dinero, para un hoyo-en-uno realizado mientras se juega el golf, puede exceder el límite arriba mencionado.

b. Convertir premios en dinero

Un golfista amateur no debe convertir un premio o un cupón para premios en dinero.

Excepción: Un golfista amateur puede entregar un cupón para premios a una asociación de golf regional o estatal y posteriormente recibir un reembolso de dicho cupón para cubrir gastos incurridos al participar en una competencia de golf, siempre que el reembolso de dichos gastos se permita bajo la Regla 4-2.

Nota 1: La responsabilidad de comprobar el precio al público de un premio en particular le compete al Comité a cargo de la competencia.

Nota 2: Se recomienda que el valor total de los premios en una competencia gross, o en cada categoría de una competencia con handicap, no debería exceder dos veces el límite prescrito para una competencia de 18 hoyos, tres veces el límite para una competencia de 36 hoyos, cinco veces para una competencia de 54 hoyos, y seis veces para una competencia de 72 hoyos.

3-3. Testimonios

a. General.

Un golfista amateur no debe aceptar un testimonio cuyo precio al público supere los límites establecidos en la Regla 3-2a.

b. Premios múltiples

Un golfista amateur puede aceptar más de un premio por concepto de testimonio de donadores diferentes, aunque su precio al público total exceda el límite establecido, siempre que no se otorguen con el propósito de evadir el límite para un solo premio.

Regla 4. Gastos

4-1. General

Excepto como previsto en las Reglas un golfista amateur no debe aceptar gastos en dinero o especie, de cualquier fuente para jugar en una competencia o exhibición de golf.

4-2. Obtención de gastos

Un golfista amateur puede recibir gastos razonables que no exceden los gastos reales incurridos para jugar en una competencia o exhibición de golf como a continuación se detalla:

a. Apoyo familiar

Un golfista amateur puede percibir gastos de un miembro familiar o de un tutor legal.

b. Golfistas juveniles

Un golfista juvenil puede recibir gastos para jugar en una competencia que se limita exclusivamente a golfistas juveniles.

Nota: Aceptar gastos puede violar las reglas de elegibilidad de la ‘National Collegiate Athletic Association’ (NCAA).

c) Eventos individuales

Un golfista amateur puede recibir gastos al competir en eventos individuales siempre y cuando cumpla con los siguientes lineamientos:

- (i) Cuando la competencia se lleva a cabo en los Estados Unidos o México, los gastos deben ser autorizados y pagados por la asociación de golf regional o estatal del jugador.
- (ii) Cuando la competencia se lleva a cabo en otro país, los gastos deben ser autorizados tanto por la FMG como por la asociación o federación nacional del país sede de la competencia. Los gastos deben ser pagados por medio de la asociación de golf regional o estatal del jugador o, con la autorización de la FMG, de organismo rector de golf en el territorio que visita.

La FMG puede limitar la obtención de gastos a un número específico de días de competencia en cualquier año calendario, y un golfista amateur no debe exceder dicho límite. En tal caso, se considera que

los gastos incluyen tiempos de traslado y días de práctica razonables para los días de competencia.

Excepción: Un golfista amateur no debe recibir gastos directa o indirectamente de cualquier agente profesional (ver Regla 2-1) o cualquier otra fuente similar así determinada por la FMG.

Nota 1: Aceptar gastos puede violar las Reglas de elegibilidad de la ‘National Collegiate Athletic Association’ (NCAA).

Nota 2: Un golfista amateur de destreza o reputación como golfista no debe promover o anunciar la fuente de cualquier gastos recibido (ver Regla 6-2).

d. Eventos por equipos

Un golfista amateur puede recibir gastos al representar en una competencia por equipos, sesión de práctica o concentración de entrenamiento:

- su país,
- su asociación de golf regional o estatal,
- su club de golf,
- su negocio o industria, o
- un organismo similar.

Nota 1: Un “organismo similar” incluye una institución educativa o servicio militar reconocidos.

Nota 2: A menos de que se señale lo contrario, los gastos deben ser pagados por el organismo que el golfista amateur representa o el organismo rector de golf en el país que visita.

e. Invitación no relacionada con la destreza como golfista

Un golfista amateur a quien se le invita, por motivos no relacionados con la destreza como golfista (Ej. una celebridad, un socio comercial o cliente), a participar en un evento de golf puede recibir gastos.

f. Exhibiciones

Un golfista amateur que participa en una exhibición de beneficencia de una caridad reconocida puede recibir gastos siempre que la exhibición no se relacione con otro evento de golf en el cual compite el jugador.

g. Competencias con handicap patrocinadas

Un golfista amateur puede recibir gastos al competir en una competencia de handicap patrocinada, siempre y cuando la competencia haya sido autorizada como sigue:

- (i) Cuando la competencia se lleva a cabo en México, la autorización anual de la FMG debe ser tramitada por adelantado por el patrocinador; y
- (ii) Cuando la competencia se lleva a cabo en más de un país o involucra a golfistas de otro país, el patrocinador debe obtener previamente la autorización de la FMG y la federación nacional del otro país. Si la primera etapa de la competencia no inicia en México, la solicitud de autorización debe enviarse a la federación nacional del país donde inicia.

Regla 5. Instrucción

5-1. General

Excepto como previsto en las Reglas un golfista amateur no debe recibir pago o prestaciones, directa o indirectamente, por impartir instrucción sobre cómo jugar golf.

5-2. Cuando se permite recibir pago

a. Escuelas, colegios, campamentos, etc.

Un golfista amateur que sea (i) empleado de una institución o sistema educativos, o (ii) consejero en un campamento u otro programa organizado de la misma índole, puede recibir pago o prestaciones por impartir instrucción a los estudiantes de la institución, sistema o campamento siempre que el tiempo total dedicado a la instrucción de

golf comprenda menos del 50% del tiempo que dedica a todas sus responsabilidades de empleado o consejero.

b. Programas autorizados

Un golfista amateur puede recibir gastos, pago o prestaciones por impartir instrucción sobre golf como parte de un programa que haya sido aprobado por la Federación Mexicana de Golf, A.C.

5-3. Instrucción por escrito

Un golfista amateur puede recibir pago o prestaciones por impartir instrucción por escrito siempre y cuando su destreza o reputación como golfista no haya sido la razón para su contratación, su nombramiento como autor, o principal factor para la venta de su obra.

Regla 6. Uso de la destreza o reputación como golfista

6-1. General

Excepto como previsto en las Reglas un golfista amateur con destreza o reputación como golfista no debe usar dicha destreza o reputación para promover, anunciar o vender cualquier cosa o para obtener una ganancia económica.

6-2. Prestar nombre o imagen

Un golfista amateur con destreza o reputación como golfista no debe usar dicha destreza o reputación para obtener pago, prestaciones, beneficio personal o cualquier ganancia económica, directa o indirectamente, por permitir que su nombre o imagen sean usados para vender cualquier cosa.

Excepción: Un golfista amateur con destreza o reputación como golfista puede permitir que se use su nombre o imagen para promover:

- (a) su asociación o federación nacional, regional o estatal; o
- (b) (i) cualquier competencia de golf o cualquier otro evento que se puedan considerar de beneficio para el golf o bien contribuyan al desarrollo del juego, o (ii) para promover una

beneficencia reconocida (u obras de caridad de la misma índole).

El golfista amateur no deberá recibir cualquier pago, prestación o ganancia económica, directa o indirectamente, de esta actividad.

Nota: Un golfista amateur puede aceptar equipo de golf de cualquier persona que comercialice tal equipo siempre que no sea por razones de publicidad.

6-3. Presentación personal

Un golfista amateur con destreza o reputación como golfista no debe usar dicha destreza o reputación para obtener pago, prestaciones, beneficio personal o cualquier ganancia económica directa o indirectamente por una presentación personal.

Excepción: Un golfista amateur puede recibir gastos incurridos relativos a una presentación personal siempre que no este involucrada ninguna exhibición o competencia de golf.

6-4. Transmisión y redacción mediáticas

Un golfista amateur con destreza o reputación como golfista puede recibir pago, prestaciones, beneficio personal o cualquier ganancia económica directa o indirectamente por realizar trabajos de transmisión o redacción siempre y cuando:

- (a) Dicha transmisión o redacción sea parte de su trabajo principal y no se incluya la instrucción sobre el golf (Regla 5); o
- (b) La transmisión o redacción se realice de tiempo parcial, siempre y cuando el jugador realmente sea el autor del comentario, artículos o libros y no se incluya la instrucción sobre como jugar golf.

Nota: Un golfista amateur con destreza o reputación como golfista no debe promover o anunciar cualquier cosa en su comentario, artículos o libros y no debe prestar su nombre o imagen para la promoción o venta del comentario, artículo o libros (ver Regla 6-2).

6-5. Becas

Un golfista amateur con destreza o reputación como golfista no debe aceptar los beneficios de una beca excepto que sus términos y condiciones hayan sido aprobados por la USGA.

Nota: La USGA aprueba los términos y condiciones de becas otorgadas por escuelas que pertenecen a la National Collegiate Athletic Association, la Association of Intercollegiate Athletics for Women, la National Association for Intercollegiate Athletics, la National Junior College Athletic Association u otras organizaciones similares que son responsables por los atletas en instituciones académicas.

6-6. Membresías

Un golfista amateur con destreza o reputación como golfista no debe aceptar la oferta de membresía o privilegios en un club de golf sin el pago total de la clase de membresía correspondiente cuando le fue ofrecida como incentivo para representar al club como jugador.

Regla 7. Otros conductos incompatibles con el amateurismo

7-1. Conducta en detrimento del amateurismo

Un golfista amateur no debe conducirse de una manera que perjudique los intereses del juego amateur.

7-2. Conducta contraria al propósito y espíritu de las Reglas

Un golfista amateur no debe tomar ninguna acción, incluyendo acciones relativas a las apuestas en golf, que sea contrario al propósito y espíritu de las Reglas.

(Política sobre apuestas – ver Apéndice)

Regla 8. Procedimiento para hacer respetar las Reglas

8-1. Decisión sobre una violación

Si datos concernientes a una posible violación de las Reglas por un golfista amateur son sometidos a la atención del Comité de Estatus de Amateur, le compete al Comité determinar si ocurrió tal violación. Cada caso será investigado en la profundidad que el Comité determine adecuada y considerará todos sus aspectos. La decisión del Comité es final, sujeta a una apelación según lo permitan estas Reglas.

8-2. Ejecución de las Reglas

Al determinar que una persona ha infringido las Reglas, el Comité puede declarar que la persona perdió su Estatus de Amateur o bien requerirle a dicha persona que se detenga, o desista de hacer acciones específicas, como una condición para retener su Estatus de Amateur.

El Comité debería notificar a la persona y puede informar a las asociaciones de golf involucradas acerca de cualquier proceso iniciado bajo la Regla 8-21.

8-3. Procedimiento de apelación

Cualquier persona que pretenda realizar una acción que a su juicio pudiera poner en peligro su Estatus de Amateur podrá consultar al personal de la FMG. Si no queda satisfecho con la opinión del personal, podrá, por escrito y dentro de un plazo de 30 días de la fecha en la cual recibió dicha opinión, apelar al Comité y deberá otorgársele el derecho de presentar sus argumentos en persona o por escrito. En tales casos, el personal debe entregar al Comité toda la información proporcionada por el jugador junto con su análisis y recomendación, y el Comité deberá tomar una decisión al respecto. En caso de estar en desacuerdo con la decisión del Comité el jugador podrá apelar al Consejo Directivo por escrito dentro de un plazo de 30 días de haber recibido la notificación. La decisión del Consejo Directivo es inapelable.

Regla 9. Restitución del Estatus de Amateur

9-1. General

El Comité es la única autoridad que puede restituirle el Estatus de Amateur a una persona, imponer un período de espera requerido para la restitución o negar la restitución sujeto a una apelación según lo permitan las Reglas.

9-2. Solicitudes de restitución

Cada solicitud de restitución se considerará de acuerdo con sus méritos, generalmente tomando en cuenta los siguientes principios:

a. Espera para la restitución

Se considera que el profesional tiene una ventaja sobre el golfista amateur por haberse dedicado al golf como una profesión; otras personas que infrinjan las Reglas también reciben ventajas no disponibles para el golfista amateur, y no necesariamente pierden dichas ventajas por el simple hecho de dejar de infringir las Reglas. Por lo consiguiente, una persona que solicita la restitución del Estatus de Amateur debe cumplir un período de espera determinado por el Comité.

El período de espera generalmente inicia desde la fecha en que la persona violó las Reglas por última vez, a no ser que el Comité decida que empezará desde (a) la fecha cuando el Comité tuvo conocimiento de la última violación, o (b) cualquier otra fecha determinada por el Comité.

b. Período de espera

(i) Profesionalismo

Generalmente, el período de espera se relaciona con el tiempo durante el cual la persona infringía las Reglas. Sin embargo, normalmente un jugador no será restituido hasta conducirse de acuerdo con las Reglas por lo menos durante el plazo de un año.

Se recomienda que se apliquen los siguientes lineamientos por parte del Comité:

Período de la violación	Período de espera
Menos de 5 años	1 año
5 ó más años	2 años

Sin embargo, el período se puede extender si el jugador solicitante de la restitución ha jugado por dinero como premio durante un largo tiempo, sin importar su desempeño. En todos los casos, el Comité se reserva el derecho de extender o reducir el período de espera.

(ii) Otras violaciones de las Reglas

Normalmente se requerirá un período de espera de un año; sin embargo, se puede extender el período si la violación se considera grave.

c. Número de restituciones

Normalmente, una persona no podrá restituirse más de dos veces.

d. Jugadores sobresalientes a nivel nacional

Un jugador sobresaliente a nivel nacional que haya violado las Reglas por más de 5 años, normalmente no será elegible para su restitución.

e. El estatus durante la espera para la restitución.

Un golfista que haya solicitado su restitución debe cumplir con estas Reglas aplicables a un golfista amateur durante su período de espera.

El solicitante no será elegible para inscribirse en competencias como golfista amateur, excepto que podrá participar en las competencias reservadas para los socios de un club al que pertenece con la previa autorización del club. No deberá representar dicho club en competencias con otros clubes a menos de que cuente con la aprobación de los clubes involucrados y/o el Comité organizador.

Asimismo, sin perjudicar su solicitud, podrá inscribirse en competencias no limitadas a los golfistas aficionados siempre y

cuando lo haga como solicitante de restitución. Deberá renunciar su derecho a aceptar cualquier cantidad de dinero ofrecida como premio en la competencia y no deberá aceptar ningún premio reservado para un golfista amateur (Regla 3-1).

9-3. Procedimiento para solicitudes

Cada solicitud de restitución debe ser remitida al Comité de acuerdo con los procedimientos e información requeridos por el Comité.

9-4. Procedimiento de apelación

Ver Regla 8-3.

Regla 10. Decisión del Comité

10-1. Decisión del Comité

La decisión del Comité es final, sujeta a una apelación según lo permitan las Reglas 8-3 y 9-4.

APÉNDICE – POLÍTICA SOBRE APUESTAS

General

Un “golfista amateur” es el que juega golf sin buscar remuneración alguna como un deporte no lucrativo. Incentivos económicos en el golf amateur como son las apuestas se pueden prestar a abusos de las Reglas tanto durante el juego como la manipulación de los handicaps en detrimento del golf.

Existe una diferencia entre jugar por dinero como premio (Regla 3-1), hacer apuestas consideradas incompatibles con el propósito y espíritu de las Reglas (Regla 7-2), y apuestas que en sí no infringen las Reglas. Un golfista amateur o un Comité a cargo de una competencia entre golfistas amateurs deberían consultar con la FMG en caso de existir cualquier duda sobre la aplicación de las Reglas. En ausencia de tal orientación, se recomienda que no se otorguen premios de dinero para asegurar que las Reglas se cumplan.

Formas permitidas de apuestas

No hay objeción en el caso de apuestas informales entre golfistas individuales o equipos de golfistas cuando no influya sobre la esencia del juego. No es práctico elaborar una definición exacta de las apuestas informales, pero algunas características que tipifican dichas apuestas serían:

- En general, los jugadores se conocen;
- Participación en las apuestas es opcional y limitada a los jugadores;
- La única fuente de los premios económicos son los jugadores; y
- La cantidad de dinero involucrado generalmente no es excesiva.

Por lo tanto, las apuestas informales son permitidas siempre y cuando el propósito primario sea disfrutar el juego y no las ganancias económicas.

Formas no permitidas de apuestas

No se autorizan otras formas de apuestas donde se requiere a los jugadores participar (Ej. bolsas obligatorias) o donde se pueden involucrar cantidades considerables de dinero (Ejemplo: calcutas en las cuales se subastan jugadores o equipos).

Por lo contrario, es difícil definir formas no permitidas de apuestas de forma precisa, pero sus características incluirían:

- Se permite la participación en las apuestas a no-jugadores;
- La cantidad de dinero involucrado se considera generalmente excesiva.

En caso de que un golfista amateur participe en apuestas no autorizadas podría ser considerado como incompatible con el propósito y espíritu de las Reglas (Regla 7-2) y poner en peligro su Estatus de Amateur.

Asimismo, nos se permiten los eventos organizados que son diseñados o promovidos para la generación de premios en efectivo. Se considera que juegan por premios de dinero a los golfistas que participan en tales eventos sin renunciar su derecho a dichos premios de dinero en violación de la Regla 3-1.

Nota: Las Reglas de Estatus de Amateur no se aplican a apuestas hechas por golfistas amateurs sobre los resultados de una competencia limitada a, u organizada para golfistas profesionales.

INDÍCE: LAS REGLAS DE GOLF

(Las partidas en azul se refieren a las Reglas de estatus de amateur)

A través del campo

Bola movida después de tocar impedimentos suetos [Regla 23-1].....	86
Definición.....	20
Golpe anterior jugado desde [Regla 20-5].....	82
Hoyos de aireación [Apéndice I].....	126
Punto de alivio más cercano [Reglas 24-2, 25-1].....	87, 90

Agente externo

Anotador (Definición).....	21
Árbitro (Definición).....	21
Bola en movimiento desviada o detenida por [Regla 19-1].....	75
Bola en reposo movida por [Regla 18-1].....	72
Caddie delantero [Definición].....	24
Co-competidor (Definición).....	24
Definición.....	20
Observador (Definición).....	29

Agua ocasional

Bola movida al buscar [Regla 12-1].....	59
Definición.....	20
Interferencia por y alivio de [Regla 25-1].....	90

Animal, hoyo excavado por un animal de madriguera

Definición.....	20
Bola en, movida durante la búsqueda [Regla 12-1].....	59

Anotador

Agente externo (Definición).....	20
Definición.....	21
Disputa sobre bola inadecuada para jugar [Regla 5-3 nota 1].....	44
Duda de procedimiento [Regla 3-3a].....	38
Examinar la bola [Regla 5-3].....	44
Identificar la bola [Regla 12-2].....	60
Registro de scores	

Competencia contra Bogey y par [Regla 32-1a].....	107
Competencia Stableford [Regla 32-1b].....	107
Cuatro bolas juego por golpes [Regla 31-3].....	104
Juego por golpes [Regla 6-6a].....	47
Reportar castigo al [Regla 9-3].....	55
Apuestas – política sobre	173
Árbitro	
Agente externo [Definición de agente externo]	20
Decisión final [Regla 34-2]	113
Definición.....	21
Limitar las funciones del árbitro [Regla 33-1].....	109
Árboles jóvenes	
Protección, Regla local [Apéndice I]	119, 123
Área de práctica	
Decisión del Comité [Regla 33-2c]	110
Áreas ecológicas	
Decisión del Comité [Apéndice I]	118
Regla Local [Apéndice I].....	121
Asistencia física [Regla 14-2]	64
Asta-bandera	
Atendida sin autorización [Regla 17-2]	71
Atendida, removida o levantada [Regla 17-1]	70
Definición.....	21
Golpear el [Regla 17-3]	71
Moverla siendo atendida, removerla, o detenerla en alto mientras una bola se encuentra en movimiento.....	87
Prevenir daños innecesarios [Etiqueta].....	18
Ayuda	
Castigo [Regla 14-2].....	64
Ayudas artificiales	
Equipo inusual y uso inusual de equipo [Regla 14-3].....	57
Bandos ver Partidos	
Definición.....	21
Castigo, máximo 14 bastones Cuatro bolas en juego por golpes [Regla 31-6]	105

Mejor bola o cuatro bolas en juego por hoyos [Regla 30-3d].....	102
Descalificación del	
Cuatro bolas en juego por hoyos [Regla 31-7].....	105
Mejor bola o cuatro bolas en juego por hoyos [Regla 30-3e].....	102
Orden de juego	
Cuatro bolas en juego por golpes [Regla 31-4].....	104
Honor en la mesa de salida [Regla 10-1a].....	55
Mejor bola o cuatro bolas en juego por hoyos [Regla 30-3b].....	102
Representación	
Cuatro bolas en juego por golpes [Regla 31-2].....	104
Mejor bola o cuatro bolas en juego por hoyos [Regla 30-3a].....	102
Bastones	
Ajustes [Apéndice II]	145
Asentar contra el suelo	
En un obstáculo [Regla 13-4].....	62
Ligeramente [Regla 13-2]	61
Cambiar características de juego [Regla 4-2].....	41
Cara [Apéndice II].....	154
Castigos	
Aplicar material ajeno [Regla 4-2b].....	41
Bastones en exceso [Regla 4-4]	43
Bastones que no cumplen las especificaciones [Regla 4-1]	40
Cambiar las características de juego [Regla 4-2a].....	41
Compartir con el compañero [Regla 4-4b]	43
Dañados	
Antes de la ronda [Regla 4-3c].....	42
De forma diferente al transcurso normal del juego [Regla 4-3b].....	42
En el transcurso normal del juego [Regla 4-3a]	42
Declarado fuera de juego [Regla 4-4c].....	43
Desgaste y modificación [Regla 4-1b]	41

Diseño [Apéndice II]	145
Empuñadura	
Ayuda artificial para empuñar [Regla 14-3].....	64
Especificaciones [Apéndice II].....	149
Especificaciones [Regla 4-1, apéndice II].....	40, 145
Inadecuado para jugar [Regla 4-3a].....	41
Lista de cabezas de cabezas de drivers permitidas [Apéndice I].....	135
Longitud [Apéndice II].....	146
Máximo número permitido [Regla 4-4a]	43
Muestras enviadas a la USGA [Regla 4]	40
Obtener en préstamo o compartir [Regla 4-4a].....	43
Reemplazarlo durante la ronda [Regla 4-3a]	42
Varilla [Apéndice II]	147
Becas – aceptarla [Regla 6-5]	168
Bola baja juego por golpes	
Castigos	
Aplicables al bando [Regla 31-6].....	105
Castigos de descalificación [Regla 31-7]	105
Efecto de otros castigos [Regla 31-8].....	106
Compañero ausente [Regla 31-2]	104
Definición [Definición de formatos de juego por golpes]	26
Orden de juego [Regla 31-4]	104
Registro de scores [Reglas 6-6d Nota 2, 31-3, 31-7].....	48, 104, 105
Bola baja juego por hoyos	
Castigos	
Aplicables al bando [Regla 30-3d].....	102
Descalificación al bando [Regla 30-3e].....	102
Efecto de otros castigos [Regla 30-3f]	103
Compañero ausente [Regla 30-3a].....	102
Definición [Definición de formatos de juego por hoyos]	26
Orden de juego [Regla 30-3b]	102
Bola dañada	
Inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	44
Bola en juego ver bola; bola movida	

Definición.....	21
Bola provisional se convierte en [Regla 27-2b].....	98
Bola sustituta [Regla 20-4].....	82
Bola enterrada	
Alivio [Regla 25-2].....	93
Regla Local [Apéndice I]	118, 124
Bola equivocada	
Definición.....	22
Bola baja	
Juego por golpes [Regla 31-6]	104
Juego por hoyos [Regla 30-3d]	102
Golpes con	
Juego por golpes [Regla 15-3b]	67
Juego por hoyos [Regla 15-3a].....	67
Tiempo utilizado en jugar [Definición de bola perdida].....	23
Bola injugable	
Alivio [Regla 28].....	99
Bola jugada desde un obstáculo de agua	95
Dañada, inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	44
Bola movida ver Levantar la bola	
Al buscar	
En obstáculo de agua [Reglas 12-1, 14-6].....	59, 66
Una bola cubierta en un obstáculo [Regla 12-1]	59
Una bola en condiciones anormales del terreno [Regla 12-1]	59
Al medir [Regla 18-6]	74
Al reparar hoyos viejos o divots [Regla 16-1c]	69
Al quitar	
Impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	86
Marcador de bola [Reglas 20-1, 20-3a].....	77, 80
Obstrucciones movibles [Regla 24-1]	87
Definición [Definición de bola movida].....	22
Después de tocar impedimentos sueltos [Regla 23-1]	86
Después de tomar postura [Regla 18-2b].....	73
Durante la búsqueda	
[Reglas 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4].....	72, 73, 74

Jugar una bola en movimiento [Regla 14-5].....	58
Por el jugador	
Intencionalmente [Regla 18-2a]	72
Accidentalmente [Regla 18-2a].....	72
Después de tocar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	86
Después de tomar postura [Regla 18-2b]	65
Por otra bola [Regla 18-5]	74
Por un agente externo [Regla 18-1]	72
Por un co-competidor [Regla 18-4]	74
Por un oponente	
Durante la búsqueda [Regla 18-3a]	73
En juego de tres bolas [Regla 30-2a].....	101
No durante la búsqueda [Regla 18-3b].....	73
No recuperable inmediatamente [Regla 18, nota 1].....	74
Bola perdida	
Agua ocasional, terreno en reparación, Etc.	
[Regla 25-1c]	92
Condiciones anormales del terreno [Regla 25-1c].....	92
Consideración al ritmo de juego [Etiqueta]	17
Definición	25
En obstáculo de agua [Regla 26-1]	94
En obstrucciones temporales inamovibles [Apéndice I].....	128
Jugar una bola provisional cuando la bola puede	
estar perdida [Regla 27-2a]	98
Obstrucción [Regla 24-3]	89
Procedimiento [Regla 27-1].....	97
Bola provisional	
Abandonar [Regla 27-2c]	99
Consideración al ritmo de juego [Etiqueta]	17
Cuando se permite [Regla 27-2a]	98
Definición	23
Desde la mesa de salida [Regla 10-3].....	57
Regla local permitiendo jugar en obstáculo de	
agua [Apéndice I]	120
Se convierte en la bola en juego	
[Definición de Bola perdida, Regla 27-2b]	17, 98

Bola, ver Bola dropeada; Bola levantada; Bola movida; Bola perdida;

Bola provisional ver Colocar la bola; Fuera de límites;

Golpear la bola

Lista de bolas permitidas; Tomar postura

Ayuda al juego [Regla 22-1]	85
Aplicar material ajeno [Regla 5-2]	44
Buscarla [Regla 12-1].....	59
Cambiada durante el juego de un hoyo [Regla 15-3a].....	67
Dañada, inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	44
Desviada o detenida [Regla 19].....	75
Ejercer influencia sobre [Regla 1-2].....	35
Embocada	
Definición	23
Que sobre cuelga el hoyo [Regla 16-2].....	70
Embocar	
La jugada desde la mesa de salida	
[Reglas 1-1, 15-1]	35,66
No embocar en juego por hoyos [Regla 3-2].....	38
En agua ocasional [Definición]	20
En obstáculo de agua	
Alivio [Regla 26-1]	94
En agua en movimiento [Regla 14-6].....	66
Perdida o injugable fuera del obstáculo o fuera	
de límites desde [Regla 26-2b].....	96
Reposa en el mismo obstáculo después de	
jugarse desde [Regla 26-2a]	95
En movimiento	
Desviada o detenida [Regla 19]	74
Quitar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	86
Quitar obstrucciones [Regla 24-1]	87
Enterrada	
Alivio [Regla 25-2]	93
Regla Local [Apéndice I]	118,124
En terreno en reparación	
[Definición de Terreno en reparación]	33

Equivocada	
Bola baja, juego por golpes [Regla 31-5].....	104
Bola baja, juego por hoyos [Regla 30-3c].....	102
Definición.....	22
Tiempo empleado en jugar [Definición de bola perdida].....	22
Especificaciones de la bola	
Detalles [Apéndice III].....	157
General [Regla 5-1].....	44
Golpearla honestamente [Regla 14-1]	64
Identificación	
Levantar para [Regla 12-2].....	60
Marcar para [Reglas 6-5, 12-2]	47,60
Influenciar el movimiento de la bola [Regla 1-2].....	35
Injugable	
Dañada, inadecuada para jugar [Regla 5-3].....	44
Procedimiento [Regla 28].....	99
Intención de golpearla [Regla 14-1]	64
Interfiere con el juego [Regla 22-2].....	85
Jugada	
Como se encuentra [Regla 13-1]	61
Desde un lugar equivocado en juego por golpes [Regla 20-7c].....	83
Desde un lugar equivocado en juego por hoyos [Regla 20-7b]	83
En movimiento [Reglas 14-5,14-6]	65,66
Mientras otra bola se encuentra en movimiento después de un golpe desde el green [Regla 16-1f].....	70
Lie	
Lie alterado [20-3b].....	80
Mejorar [Regla 13-2].....	61
Lista de bolas permitidas [Apéndice I]	136
Limpiar [Regla 21]	85
Recargada contra el asta bandera [Regla 17-4].....	72
Sustituir	
Definición [Definición de bola sustituta]	23
Durante el juego de un hoyo [Reglas 15-1, 15-2].....	66,66

Incorrectamente sustituida [Regla 20-6]	82
No encontrada en condiciones anormales del terreno [Regla 25-1c].....	92
No encontrada en una obstrucción [Regla 24-3]	89
Se convierte en la bola en juego [Reglas 15-2, 20-4]	66-82
Si la bola no es inmediatamente recuperable [Regla 18 Nota 1, Regla 19-1, Regla 24-1 Nota, Regla 24-2b Nota 2, Regla 25-1b Nota 2]	72,75,87,89,92
Tocada	
Por el jugador, intencionalmente [Regla 18-2a].....	72
Por el oponente [Regla 18-3]	73
Verla para jugar [Regla 12-1].....	59
Bunker ver Obstáculos	
Bola injugable en [Regla 28]	99
Definición.....	23
Punto de alivio más cercano [Reglas 24-2b, 25-1b]	119,127
Regla local, piedras en [Apéndice. I].....	114
Caddie ver equipo	
Atender el asta-bandera [Regla 17]	70
Bola movida por [Reglas 18-2, 18-3, 18-4].....	72,73,74
Compartir, estatus del [Definición de caddie]	24
Definición.....	24
Infringir una Regla por [Regla 6-1]	45
Prohibición del uso de caddie, Condiciones De la Competencia [Apéndice I]	138
Restricción para quien puede ser caddie [Condiciones de la Competencia [Apéndice I]	138
Posición durante el golpe [Regla 14-2].....	64
Uno por jugador [Regla 6-4]	47
Caddie delantero	
Definición.....	24
Definición de Agente externo.....	20
Campo ver terreno en reparación	
Cuidado de [Etiqueta].....	17
Definición.....	24
Definición de límites y márgenes [Regla 33-2a]	109

Injugable [Regla 33-2d].....	110
Prioridades en [Etiqueta]	17
Campo injugable	
Decisión del Comité [Regla 33-2d]	110
Carros de golf	
Condición de la Competencia prohibir el uso [Apéndice I].....	140
Prevenir daños innecesarios [Etiqueta].....	18
Castigo	
Castigo general	
Juego por golpes [Regla 3-5].....	38
Juego por hoyos [Regla 2-6]	40
De descalificación; cancelar, modificar o imponer [Regla 33-7].....	112
Dejado sin efecto al cancelar la ronda en juego por golpes [Regla 33-2d]	110
Dejar sin efecto	
Por acuerdo [Regla 1-3]	35
Por una Regla local [Regla 33-8b]	112
Reportar al Comité cualquier infracción de una Regla que tenga penalidad máxima por ronda en competencias contra Bogey, par y Stableford [Regla 32-1a Nota].....	107
Reportar al oponente o Anotador [Reglas 9-2, 9-3].....	54,55
Tiempo límite para imponer	
Juego por golpes [Regla 34-1b].....	113
Juego por hoyos [Regla 34-1a].....	112
Castigo de Golpe y distancia	
Bola en Obstáculo de agua [Regla 26-1a].....	95
Bola perdida [Regla 27-1]	97
Bola Fuera de límites [Regla 27-1].....	97
Bola Injugable [Regla 28].....	100
Castigo General ver bajo Castigo	
Césped	
Cortes apilados para se retirado [Definición de Terreno en reparación].....	33

En o alrededor de bunker, no es obstáculo [Definición de Bunker].....	23
Pastos suelto no adheridos a la bola [Definición de Impedimentos sueltos].....	28
Tocar	
Al buscar e identificar la bola [Regla 12-1]	59
Con un bastón en un obstáculo [Regla 13-4 Nota].....	63
Chipping	
Práctica antes de la ronda [Regla 7-1b].....	51
Práctica durante la ronda [Regla 7-2].....	52
Co-competidor	
Atender el asta-bandera [Regla 17]	70
Bola en movimiento que golpea a [Regla 19-4]	75
Bola movida por [Regla 18-4].....	74
Definición.....	24
Dudas de procedimiento [Regla 3-3a]	38
Examinar la bola [Regla 5-3].....	44
Identificar la bola [Regla 12-2]	60
Reclamación sobre bola inadecuada para jugar [nota a la Regla 5-3 Nota 1].....	45
Colocación preferente	
Decisión del Comité [Apéndice I]	118
Regla local [Apéndice I].....	125
Colocar la bola	
Al dropearse o colocarse la bola está en juego [Regla 20-4].....	82
En el punto de donde se movió [Regla 20-3a].....	80
Incorrectamente sustituida, dropeada o colocada [Regla 20-6].....	82
Lie original alterado [Regla 20-3b]	80
Movida accidentalmente [Regla 20-3a].....	80
No se queda en reposo en un punto [Regla 20-3d]	81
Procedimiento al reanudar el juego [Regla 6-8d]	50
Punto no determinable [Regla 20-3c].....	81
Comité ver Condiciones	
Anotador designado por el [Definición de Anotador]	21

Condiciones de la competencia	
[Regla 33-1, Apéndice I]	109,135
Construcción declarada como parte integral del campo	
[Definición de Obstrucción, Regla 33-2a]	31,109
Decisión	
De empates [Regla 33-6, Apéndice I]	111,141
Final [Regla 34-3]	113
Definición	24
Definir	
Área de práctica [Regla 33-2c]	110
Límites y márgenes del campo	
[Regla 33-2, Apéndice I]	109,117
Obstáculos de agua [Definición de Obstáculos de agua	
Y obstáculos de agua lateral]	30,30
Obstrucciones movibles se convierten en	
inamovibles [Definición de Obstrucción]	31
Extender la ronda estipulada en match play para decidir	
Un empate [Regla 2-3]	36
Infracción seria por jugar de un lugar equivocado,	
reportar bola jugada para corregir [Regla 20-7c]	83
Obligaciones y facultades [Regla 33]	109
Prevenir el juego lento [Regla 6-7, nota 2]	49
Reglamento de práctica [Reglas 7-1, 7-2 notas]	51,53
Reglas locales hechas por [Regla 33-8a, Apéndice I]	109,135
Salidas y grupos [Reglas 6-3, 33-3]	46,111
Segunda bola, reportar haber jugado una [Regla 3-3a]	38
Suma de scores y aplicación de ventajas	
[Reglas 6-6d nota 1, 33-5]	48,111
Suspensión del juego [Regla 6-8]	48
Tabla de ventajas [Regla 33-4]	111
Compañero	
Ausente	
Bola baja en juego por golpes [Regla 31-2]	104
Mejor bola y bola baja en juego por	
hoyos [Regla 30-3a]	102
Compartir bastones [Regla 4-4b]	43

Definición.....	24
Pedir consejo [Regla 8-1]	53
Posición durante el golpe [Regla 14-2].....	64
Competencias con handicap patrocinadas – gastos	
[Regla 4-2g]	166
Competencias por equipos – gastos [Regla 4-2d].....	165
Competencia contra Bogey	
Descripción de [Regla 32-1].....	106
Registro de scores [Regla 32-1a].....	107
Infracción a una Regla que requiere ajuste del número de hoyos ganados [32-1a Nota 1]	107
Resultado por hoyo [Regla 32-1a].....	107
Retraso indebido, juego lento [Regla 32-1a Nota 2].....	107
Competencias contra par	
Descripción de [Regla 32-1].....	106
Registro de scores [Regla 32-1a].....	107
Infracción a una Regla que requiere ajuste del número de hoyos ganados [32-1a Nota 1]	107
Resultado por hoyo [Regla 32-1a].....	107
Retraso indebido, juego lento [Regla 32-1a Nota 2].....	107
Competencias Stableford	
Castigos de descalificación [32-2].....	108
Infracción a una Regla que requiere ajuste del número de hoyos ganados [32-1b Nota 1]	107
Puntuación [Regla 32-1b].....	107
Registro de scores [Regla 32-1b].....	107
Retraso indebido, juego lento [Regla 32-1b Nota 2]	107
Competidor ver Co-competidor	
Bola no embocada [Regla 3-2]	38
Definición.....	24
Dudas de procedimiento [Regla 3-3].....	38
Golpear bola en movimiento [Regla 19-2b]	75
Jugar fuera de la mesa de salida [Regla 11-4b]	59
Jugar fuera de turno [Regla 10-2c]	57
Jugar una bola equivocada [Regla 15-3b].....	67

Rehusar cumplir las Reglas [Regla 3-4]	39
Responsabilidades en el score [Regla 6-6]	47
Concesión	
Del partido, hoyo o siguiente golpe [Regla 2-4].....	37
Condición de una bola	
Condiciones de la competencia [Apéndice I]	136
Condiciones	
Antidoping [Apéndice I].....	141
Caddie	
Prohibición del uso de caddie [Apéndice I].....	138
Restricción para quien puede ser caddie [Apéndice I]	138
Consejo en competencias por equipo [Apéndice I].....	140
Decisión de empates [Apéndice I].....	141
Distribución numérica para juego por hoyos [Apéndice I].....	142
El jugador es responsable de conocer las Reglas [Apéndice I].....	45
Especificaciones de bastones y de la bola	
Condición de “una bola” [Apéndice I]	136
Lista de bolas permitidas [Apéndice I].....	136
Lista de cabezas de driver permitidas [Apéndice I]	135
Establecidas por el Comité [Regla 33-1, Apéndice I]	109,135
Hoyos nuevos [Apéndice I]	140
Práctica [Apéndice I]	139
Ritmo de juego [Apéndice I]	138
Salidas [Apéndice I]	137
Suspensión del juego por situación peligrosa [Apéndice I].....	138
Transportación [Apéndice I].....	140
Condiciones anormales del terreno	
Alivio [Regla 25-1b].....	91
Bola movida durante la búsqueda [Regla 12-1].....	53
Definición	25

Interferencia [Regla 25-1a]	91
Punto de alivio más cercano [Definición].....	32
Condiciones temporales ver Condiciones del campo	
Conducta	
Contraria al espíritu del amateurismo [Regla 7-2].....	169
Detrimento del amateurismo [Regla 7-1]	169
Consejo	
Definición.....	25
Durante la ronda estipulada [Regla 8-1].....	53
En competencias por equipos [Apéndice I]	140
Cuadratura ver golpe	
Cuadratura anormal, interferencia con	
Condición anormal del terreno [Regla 25-1b excepción].....	92
Obstrucción inamovible [Regla 24-2b excepción]	89
Construir una [Regla 13-3].....	61
Consejo.....	25
Evitar interferencia con las marcas en la mesa de salida [Regla 11-2]	58
Fuera de la mesa de salida [Regla 11-1].....	58
Fuera de límites [Definición de Fuera de límites]	27
Honestamente tomar [Regla 13-2].....	61
Interferencia con.....	
Condición anormal del terreno [Regla 25-1a].....	91
Obstrucción inamovible [Regla 24-2a]	87
Pararse a horcajadas o tocar la línea de putt [Regla 16-1e]	69
Regla Local, Negar alivio por interferencia de [Regla 25-1a].....	91
Decisiones ver Comité	
Decisión final del árbitro [Regla 34-2].....	113
Equidad [Regla 1-4]	36
Descalificación ver bajo Castigo	
Destreza o reputación [definición]	158
Desvío accidental	
Bola accidentalmente desviada o detenida por un agente externo [Regla 19-1]	75
Definición.....	25

Disputas	
Protestas [Reglas 2-5, 34]	37,112
Sobre puntos no cubiertos por las Reglas [Regla 1-4]	36
Distancia	
Estimar o medir distancias	
[Regla 14-3, Regla 14-3 Nota].....	64,65
Compartir información sobre distancia	
[Definición de Consejo].....	25
Distribución	
Distribución numérica [Apéndice I]	143
Juego por hoyos [Apéndice I].....	142
Divots	
Reparar divots [Etiqueta].....	18
Reponer [Regla 13-2]	61
Dormie	
Definición [Regla 2-1].....	36
Dropear la bola ver a través del campo	
Cerca de un punto específico [Regla 20-2b].....	79
El jugador debe hacerlo [Regla 20-2a]	78
En juego [Regla 20-4].....	82
Jugar bola dropeada en lugar equivocado [Regla 20-7].....	82
Levantar la bola erróneamente dropeada [Regla 20-6]	82
Redropear [Regla 20-2c].....	79
Rueda y reposa	
En una posición con interferencia respecto de la condición	
de la que se tomó alivio [Regla 20-2c]	79
Fuera de límites, en un obstáculo, más acerca del hoyo,	
Etc. [Regla 20-2c]	79
Toca a cualquier persona o cualquier equipo [Regla 20-2a].....	78
Dudas de procedimiento	
Juego por golpes [Regla 3-3].....	38
Juego por hoyos [Regla 2-5].....	33
Ejecución de las Reglas – amateur estatus [Regla 8-2]	170
Equipos representativos de industria – gastos [Regla 4-2d]	165
Estacas	
Terreno en reparación, usadas para definir	

[Definición de Terreno en reparación]	30
Obstáculos de agua lateral, usadas para definir	27
[Definición de Obstáculo de agua lateral]	30
Fuera de límites, usadas para definir	
[Definición de Fuera de límites]	37
Obstáculos de agua, usadas para definir	
[Definición de Obstáculos de agua].....	30
Ejemplos de Reglas locales ver Reglas locales	
Adoptar [Apéndice I, Parte B].....	120
Áreas ecológicas [Apéndice I].....	121
Bola enterrada [Apéndice I]	118
Cables temporales [Apéndice I]	131
Colocación preferente y Reglas de invierno	
[Apéndice I].....	125
Hoyos de aireación [Apéndice I]	126
Limpiar la bola [Apéndice I]	125
Obstáculos de agua, bola jugada provisionalmente bajo la	
Regla 26-1 [Apéndice I]	120
Obstrucción inamovible cerca del green [Apéndice I].....	119
Obstrucciones temporales [Apéndice I].....	128
Piedras en bunkers [Apéndice I].....	127
Protección a árboles jóvenes [Apéndice I]	123
Terreno en reparación, juego prohibido desde	
[Apéndice I].....	120
Zonas de dropeo [Apéndice I]	132
Empates	
Extender la ronda estipulada para decidir empates,	
juego por hoyos [Regla 2-3]	36
Recomendaciones, opciones [Apéndice I].....	141
Responsabilidades del Comité [Regla 33-6].....	111
Empuñadura ver bajo bastones	
Equidad	
Decisión de disputas [Regla 1-4].....	36
Equipo ver bola; Lista de drivers permitidos; lista de bolas permitidas	
Aceptación de [Regla 6-2].....	167

Artículos médicos, usados para aliviar una condición [Regla 14-3 Excepción 1]	65
Ayudas artificiales, equipo inusual, uso inusual de equipo [Regla 14-3]	64
Bola movida por [Reglas 18-2a, 18-3, 18-4]	72,73,74
Bola movida por, durante su búsqueda en juego por hoyos [Reglas 18-2a, 18-3b]	72,73
Carro compartido, estatus [Definición de Equipo]	25
Definición	25
Moverlo mientras una bola se encuentra en movimiento [Regla 24-1]	87
Uso de la manera tradicionalmente aceptada [14-3 Excepción 2]	65
Equipos colegiales – gastos [Regla 4-2d]	165
Escribir	
Pérdida del estatus de amateur [Regla 6-4]	168
Instrucción por escrito [Regla 5-3]	167
Eventos escolares – gastos [Regla 4-2d]	165
Eventos por equipos – gastos [Regla 4-2d]	165
Fuera de límites ver Obstrucciones	
Bola dropeada rueda fuera de límites [Regla 20-2c]	79
Consideraciones para ritmo de juego [Etiqueta]	16
Cuadratura fuera de límites [Definición de Fuera de límites]	27
Decisión del Comité sobre [Apéndice I]	117
Definición	27
Jugar una bola provisional cuando la bola puede estar fuera de límites [Regla 27-2a]	98
Objetos que definen	
No son obstrucciones [Definición de Obstrucciones]	31
Son fijos [Regla 13-2]	61
Procedimiento [Regla 27-1]	97
Gastos – recibir [Regla 4-2]	164
Golfista amateur – definición	158

Golfista juvenil

Definición.....159

Gastos [Regla 4-2b].....164

Golpe ver Postura

Asistencia

Asistencia física [Regla 14-2]64

Ayudas artificiales [Regla 14-3]64

Bola dañada como resultado de [Regla 5-3].....44

Cancelar [Regla 10-1c].....56

Con una bola equivocada

Bola baja en juego por golpes [Regla 31-5]104

Juego por hoyos [Regla 15-3a].....67

Juego por golpes [Regla 15-3b]67

Mejor bola o bola baja en juego

por hoyos [Regla 30-3c].....102

Con una bola provisional [Regla 27-2b].....98

Conceder [Regla 2-4]37

Consideraciones de seguridad [Etiqueta].....15

Definición.....27

Desde fuera de la mesa de salida [Regla 11-4].....58

Golpear la bola más de una vez [Regla 14-4].....65

Hoyo empatado [Regla 2-2]36

Jugar desde el sitio anterior [Regla 20-5].....82

Seguridad [Etiqueta].....15

Pedir consejo [Regla 8]27

Golpe de castigo

Definición.....53

Golpear

Asta-bandera o a quien la atiende [Regla 17-3].....71

Honestamente [Regla 14-1].....64

La bola más de una vez [Regla 14-4]65

Golpes alternos [Definición]

Definición para juego por golpes

[Definición de Formatos de juego por golpes]26

Definición para juego por hoyos

[Definición de Formatos de juego por hoyos]26

Juego por golpes [Regla 29-3]	100
Juego por hoyos [Regla 29-2]	100
Orden de juego [Regla 29-1]	100
Green ver Obstáculos; Impedimentos sueltos;	
y Obstrucciones	
Hoyos de aireación [Apéndice I]	126
Bola	
En condiciones anormales del terreno	
[Regla 25-1b]	91
Levantarla [Reglas 16-1b, 20-1]	68,77
Limpiarla [Reglas 16-1b, 21, 22]	68,84,85
Sobre cuelga el hoyo [Regla 16-2]	70
Conceder al oponente el siguiente golpe	
[Regla 2-4]	37
Consideración para otros jugadores [Etiqueta]	16
Definición	28
Green equivocado	
Alivio [Regla 25-3b]	94
Definición	28
Interferencia por un [Regla 25-3a]	94
Hacer una reclamación antes de abandonar [2-5]	37
Impedimentos sueltos sobre el	
[Definición de Impedimentos sueltos]	28
Indicar la línea de putt [Regla 8-2b]	53
No embocar en juego por hoyos [Regla 3-2]	38
Obstrucciones inamovibles cerca del	
[Apéndice I]	119,127
Línea de putt	
Posición del caddie o compañero de bando	
[Regla 14-2b]	64
Pararse a horcajadas o sobre la línea de putt	
[Regla 16-1e]	69
Probar la superficie [Regla 16-1d]	69
Tocar [Regla 16-1a]	68
Práctica	
Antes o entre rondas [Regla 7-1b]	51

Durante la ronda [Regla 7-2].....	52
Probar la superficie [Regla 16-1d].....	69
Punto de alivio más cercano [Reglas 24-2b, 25-1b]	88,91
Reparar daños al [Etiqueta, Regla 16-1c]	18,69
Green equivocado	
Definición.....	28
Definición de Punto de alivio más cercano	32
Grupo de tres	
Definición [Definición de Formatos de juego por hoyos]	26
Orden de juego [Regla 29-1]	100
Grupos ver Juego por golpes	
Permitir el paso mientras se busca una bola [Etiqueta]	17
Prioridad en el campo [Etiqueta]	17
Honor ver Orden de juego	
Definición.....	28
Determinación [Reglas 10-1a, 10-2a].....	55,56
En competencias contra Par, Bogey y Stableford [Regla 32-1].....	106
Hora de inicio	
Condición que modifica el castigo [Nota a la Regla 6-3, Apéndice I]	46
Responsabilidades del Comité [Regla 33-3, Apéndice I]	111
Responsabilidades del jugador [Regla 6-3a]	46
Hoyo ver Línea de juego, Juego por hoyos	
Bola embocada	
Desde la mesa de salida [Reglas 1-1, 15-1].....	35,66
No embocada, juego por golpes [Regla 3-2]	38
Bola que sobre cuelga [Regla 16-2].....	70
Colocar el asta-bandera [Etiqueta].....	18
Concesión en juego por hoyos [Regla 2-4].....	37
Dañado [Regla 33-2b]	110
Definición.....	28
Determinar el score por una segunda bola jugada en juego por golpes [Regla 3-3b].....	39
Empatado [Regla 2-2].....	36

Excavado por un animal de madriguera [Definición de Animal de madriguera]	20
Excavado por un animal de madriguera, reptil o ave [Definición de Terreno en reparación]	25
Ganador [Regla 2-1]	36
Hecho por el jardinero	
[Definición de Terreno en reparación]	33
Nuevos hoyos para competencia [Regla 33-2b, Apéndice I]	110,140
Número de hoyos en la ronda estipulada [Definición de Ronda estipulada]	32
Probar la superficie del green durante el juego [Regla 16-1d]	69
Score equivocado [Regla 6-6d]	48
Tiempo permitido para terminar [Regla 6-7, nota 2]	49
Hoyo empatado [Regla 2-2]	36
Hoyos de aireación	
Regla Local [Apéndice I]	126
Hoy en uno – premios [Regla 3-2a]	162
Hoyos viejos	
Reparación [Regla 16-1c]	69
Identificación de la bola ver bajo Bola	
Impedimentos sueltos ver Obstáculos;	
y Obstrucciones	
Agua ocasional [Definición de Agua ocasional]	20
Alivio [Regla 23-1]	86
Definición	28
En el green [Definición de Impedimentos sueltos]	28
Quitar	
De la línea de putt [Regla 16-1a]	68
En un obstáculo [Regla 13-4]	62
Mientras la bola se encuentra en movimiento [Regla 23-1]	86
Piedras en un bunker, Regla local [Apéndice I]	119,127
Individual	

Partidos, Definición	
[Definición de Formatos de juego por hoyos]	26
Juego por golpes, Definición	
[Definición de Formatos de juego por golpes]	26
Información equivocada	
Cancelación del tiempo límite para una reclamación [Reglas 2-5, 34-1]	37,112
Sobre el número de golpes efectuados [Regla 9-2]	54
Información sobre el número de golpes efectuados	
General [Regla 9-1]	54
Juego por golpes [Regla 9-3].....	55
Juego por hoyos [Regla 9-2].....	54
Instrucción	
Compensación por [Regla 5]	166
Definición.....	159
Irregularidades en la superficie [Regla 13-2]	61
Jardinero	
Hoyo hecho por, status de [Definición de Terreno en reparación]	33
Juego de golf	
Definición [Regla 1-1].....	35
Juego empatado	
Decisión de empates [Regla 33-6].....	111
Juego lento	
Castigo [Regla 6-7].....	48
Juego por golpes, modificación al castigo [Regla 6-7 Nota 2]	49
Juego por golpes ver Cuatro bolas juego por golpes;	
Castigos, Scores	
Acordar jugar fuera de turno [Regla 10-2c].....	57
Asta-bandera, atendida sin autorización [Regla 17-2]	71
Castigos	
Acuerdo para dejar sin efecto [Regla 1-3].....	35
Castigo general [Regla 3-5].....	40
Descalificación, decisión del Comité [Regla 33-7]	112
Reportar al Anotador [Regla 9-3].....	55

Tiempo límite para imponer [Regla 34-1b].....	113
Descripción de [Regla 3-1].....	38
Ganador [Regla 3-1].....	38
Golpes con bola equivocada [Regla 15-3].....	67
Juego lento, modificación al castigo [Regla 6-7 Nota 2].....	49
Jugar fuera de turno [Regla 10-2c].....	57
Rehusar cumplir con las Reglas [Regla 3-4].....	39
Segunda bola [Regla 3-3a].....	38
Combinar con juego por hoyos [Regla 33-1].....	109
Dudas de procedimiento [Regla 3-3].....	38
Grupos	
Cambiar [Regla 6-3b].....	46
Responsabilidad del Comité [Regla 33-3].....	111
Información sobre el número de golpes efectuados [Regla 9-3].....	55
Jugar desde fuera de la mesa de salida [Regla 11-4b].....	59
Jugar desde un lugar equivocado [Regla 20-7c].....	83
No embocar [Regla 3-2].....	38
Nuevos hoyos [Regla 33-2b, Apéndice I].....	110,140
Orden de juego [Reglas 10-2a, 10-2c, 29-3].....	56,57,101
Handicap [Regla 6-2b].....	46
Juego por hoyos ver Mejor bola y Bola Baja en juego por hoyos, Castigos, Scores	
Asta-bandera atendida sin autorización [Regla 17-2].....	71
Bola jugada desde un lugar equivocado [Regla 20-7b].....	83
Bola movida por el jugador [Regla 18-2].....	72
Bola movida por el oponente.....	
Durante la búsqueda [Regla 18-3a].....	73
No durante la búsqueda [Regla 18-3b].....	73
Castigos	
Acuerdo para dejar sin efecto [Regla 1-3].....	35
Castigo general [Regla 2-6].....	38
Descalificación, discreción del Comité [Regla 33-7].....	112
Reclamaciones [Regla 2-5].....	37
Reportar al oponente [Regla 9-2].....	54

Tiempo límite para imponerlo [Regla 34-1a].....	112
Combinar con juego por golpes [Regla 33-1].....	109
Concesión del partido, hoyo o siguiente golpe [Regla 2-4].....	37
Desempate, arreglo para desempate [Regla 2-3, Apéndice I].....	36,141
Distribución numérica general (Draw) [Apéndice I].....	142
Ganador	
Hoyo [Regla 2-1]	36
Partido [Regla 2-3].....	36
Golpe con bola equivocada [Regla 15-3]	67
Hoyo empatado [Regla 2-2]	36
Información equivocada sobre el número de golpes efectuados [Regla 9-2].....	54
Información sobre el número de golpes efectuados [Regla 9-2].....	54
Juego lento [Regla 6-7]	48
Jugar fuera de la mesa de salida [Regla 11-4a].....	59
Orden de juego [Reglas 10-1a, 29-2, 30-3c].....	55,100,102
Práctica	
Antes o entre rondas [Regla 7-1a].....	51
Durante la ronda [Regla 7-2].....	52
Estado del partido [Regla 2-1].....	36
Reclamaciones [Regla 2-5].....	37
Ritmo de juego [Etiqueta]	16
Suspender el juego por acuerdo [Regla 6-8a].....	49
Tres bolas en juego por hoyos, bola accidentalmente desviada o detenida por un oponente [Regla 30-2b].....	101
Ventaja [Regla 6-2a].....	46
Jugador	
Bola movida	
Accidentalmente [Regla 18-2a].....	72
Intencionalmente [Reglas 1-2, 18-2a]	72
Después de tocar impedimentos sueltos [Regla 23-1].....	86
Después de tomar postura [Regla 18-2b]	73
Consideración a otros jugadores [Etiqueta].....	16

Examinar la bola [Regla 5-3].....	44
Identificar la bola [Regla 12-2].....	60
Reclamaciones [Regla 2-5].....	37
Responsabilidad de jugar la bola correcta [Reglas 6-5, 12-2]	47,60
Levantar la bola ver Limpiar la bola,	
Punto de alivio más cercano	
A través del campo, sin castigo [Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b].....	44,48,60,84,87,88,91
Bola erróneamente dropeada [Regla 20-6]	82
Castigo	
[Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1].....	44,48,60,72,77
Cuando afecta el juego de otro jugador [Regla 22]	85
Cuando el juego se encuentra suspendido [Regla 6-8c]	50
De un lugar equivocado [Regla 20-6].....	82
Encima o dentro de una obstrucción movable [Regla 24-1].....	87
En el green [Regla 16-1b].....	68
En un bunker [Reglas 12-2, 13-4, 24-2b (ii), 25-1b (ii)].....	60,62,88,91
En un obstáculo de agua [Reglas 5-3,6-8c, 12-2,22, 24-1,26-1, 26-2,].....	44,50,60,85,87,94,95
Interferencia por condiciones temporales [Apéndice I].....	118
Marcar antes de [Regla 20-1]	77
Para determinar su estado [Regla 5-3].....	44
Para identificación [Regla 12-2].....	60
Lie de la bola ver bajo Bola	
Limpiar la bola	
Al reanudar el juego [Regla [6-8d]	50
Al tomar alivio de	
Áreas ecológicas [Apéndice I]	118,121
Bola injugable [Regla 28].....	99
Condiciones anormales del terreno [Regla 25-1]	90

Obstáculo de agua [Regla 26-1]	94
Obstrucciones inamovibles [Regla 24-2]	87
Obstrucción móvil [Regla 24-1]	87
Obstrucción temporal [Apéndice I]	119,128
Condiciones temporales, alivio [Apéndice I]	118,125
Cuándo está permitido y cuándo no [Regla 21]	84
En el green [Reglas 16-1b, 21, 22]	68,84,85
Línea de juego ver línea de putt	
Definición	29
Evitar interferencia de las marcas de salida [Regla 11-2]	58
Indicar	
En el green [Regla 8-2b]	53
En otro lugar que no sea el green [Regla 8-2a]	53
Interferencia de [Reglas 24-2a, 25-1a]	87,91
Interferencia de, Regla Local	
Obstrucciones inamovibles cercanas al green [Apéndice I]	119,127
Obstrucciones temporales inamovibles [Apéndice I]	128
Mejorar [Regla 13-2]	61
Posición del caddie o compañero de bando [Regla 14-2]	64
Línea de putt ver Línea de juego	
Definición	29
Indicar la línea [Regla 8-2b]	53
Pararse a horcajadas sobre [Regla 16-1e]	69
Posición del caddie o compañero de bando [Regla 14-2]	64
Reparar hoyos viejos, divots y otros daños [Regla 16-1c]	69
Retirar impedimentos sueltos [Regla 16-1a]	68
Tocar [Regla 16-1a]	33
Líneas ver Estacas	
Terreno en reparación, usadas para definir [Definición de Terreno en reparación]	30

Obstáculos de agua lateral, usadas para definir	27
[Definición de Obstáculos de agua lateral]	30
Fuera de límites, usadas para definir	
[Definición de Fuera de límites]	27
Obstáculos de agua, usadas para definir	
[Definición de Obstáculos de agua]	26
Lista de bolas permitidas	
Condiciones de la competencia	
[Regla 5-1, 33-1, Apéndice I]	44,109,136
Lista de cabezas de driver permitidas [Apéndice I]	
Condiciones de la competencia	
[Regla 4-1, 33-1, Apéndice I]	40,109,135
Lugar equivocado	
Bola jugada desde	
Juego por golpes [Regla 20-7c]	83
Juego por hoyos [Regla 20-7b]	83
Levantar una bola dropeada o colocada en	
[Regla 20-6]	82
Marcador de bola	
Movido	
Accidentalmente [Regla 20-1]	77
Al levantar la bola [Regla 20-1]	77
Al recolocar la bola [Regla 20-3a]	80
Al reparar el hoyo anterior o divots	
[Regla 16-1c]	69
Marcas de la mesa de salida	
Status de [Regla 11-2]	58
Material apilado para su retiro	
[Definición de Terreno en reparación]	33
Medición	
Ayuda artificial [Regla 14-3]	64
Bola movida al efectuar [Regla 18-6]	74
Mejor bola juego por hoyos ver Bola Baja en juego por hoyos	
Castigo	
Aplicables al bando [30-3d]	102
Descalificación del bando [Regla 30-3e]	102

Efecto de otros [Regla 30-3f]	103
Compañero ausente [Regla 30-3a].....	102
Definición [Definición de Formatos de juego por hoyos]	26
Máximo número de bastones [Regla 30-3b].....	102
Orden de juego [Regla 30-3b]	102
Mesa de salida ver Honor	
Colocar la bola sobre un tee [Regla 11-1]	58
Crear o eliminar irregularidades en la superficie [13-2].....	61
Definición.....	29
Embocar con la misma bola [Regla 15-1]	66
Evitar daños innecesarios [Etiqueta]	18
Golpe anterior jugado desde [Regla 20-5].....	82
Jugar bola provisional o segunda desde [Regla 10-3].....	57
Jugar fuera de [Regla 11-4]	58
Mesa de salida equivocada [Regla 11-5].....	59
No embocar, corregir el error [Regla 3-2]	38
Orden de juego	
Grupo de tres o golpes alternos [Regla 29-1]	100
Juego por golpes [Regla 10-2a].....	56
Juego por hoyos [Regla 10-1a].....	55
Pararse fuera para jugar la bola desde [Regla 11-1]	58
Práctica en o cerca	
Antes o entre rondas [Regla 7-1b].....	51
Durante la ronda [Regla 7-2].....	52
Reclamar antes de jugar desde la siguiente [Regla 2-5]	37
Remover rocío, escarcha o agua [Regla 13-2]	61
Nombre o imagen – perder el estatus de amateur [Regla 6-2] ..167	
Objetos artificiales	
Equipo inusual, inusual uso de equipo, y [Regla 14-3]	64
Observador	
Definición.....	29
Agente externo [Definición de Agente externo].....	20
Obstáculo de agua ver bajo Obstáculos	
Obstáculo de agua lateral ver Obstáculos, Estacas	
Alivio [Regla 26-1].....	94
Decisión del Comité [Apéndice I]	117

Definición	30
Obstáculos ver Obstrucciones, Estacas	
Alivio de Obstrucción temporal.....	129
Asentar el bastón en [Regla 13-4].....	62
Bola en	
Levantada y que puede ser dropeada o colocada en [Regla 13-4]	62
Rueda dentro de, se acerca al hoyo, Etc. Cuando debe redropearse [Regla 20-2c]	79
Bola jugada desde, queda en reposo en otro [Regla 13-4 excepción 3].....	63
Bunkers [Definición de Bunker].....	29
Buscar una bola cubierta en [Regla 12-1].....	59
Definición	30
Golpe anterior jugado desde [Regla 20-5]	82
Golpes efectuados con una bola equivocada [Regla 15-3]	67
Identificar la bola en un [Regla 12-2]	60
Obstáculos de agua (incluye Obstáculos de agua lateral)	
Agua ocasional [Definición de Agua ocasional]	20
Bola dentro, alivio	
Opciones [Regla 26-1].....	94
Prohibido jugar desde obstrucciones inamovibles [Regla 24-2b Nota 1].....	89
Prohibido jugar desde condiciones anormales del terreno [Regla 25-1b Nota 1].....	92
Bola jugada desde, queda en reposo en el mismo u otro obstáculo [Regla 26-2a]	95
Bola jugada desde, se pierde o se declara injugable fuera del obstáculo o fuera de límites [Regla 26-2b]	96
Bola provisional, Regla Local [Apéndice I].....	117,120
Buscar la bola sondeando el agua [Regla 12-1].....	59
Definición.....	30
Estacas que definen, estatus [Definición de Obstáculo de agua y Obstáculo de agua lateral].....	30,30
Jugar bola en movimiento en el agua [Regla 14-6]	66

Obstáculo de agua lateral	
[Definición de Obstáculo de agua lateral]	30
Zonas de dropeo, Regla local [Apéndice I]	119,132
Poner los bastones en [Regla 13-4]	62
Práctica prohibida desde [Regla 7-2].....	52
Probar la condición [Regla 13-4].....	62
Tocar el suelo o agua en un Obstáculo de agua, con la mano o con el bastón [Regla 13-4]	62
Obstrucciones ver Obstáculos; Impedimentos sueltos; y Fuera de límites	
Área de swing [Reglas 24-2a]	87
Bola no encontrada en [Regla 24-3]	89
Bola movida durante la búsqueda [Regla 12-1}	59
Decisión del Comité [Apéndice I]	118
Definición.....	31
Inamovibles [Regla 24-2, Apéndice I].....	87,119,127
Interferencia con el lie de la bola, cuadratura e intervención de línea de juego o de putt [Reglas 24-1, 24-2a, Apéndice I].....	87,87,127
Movibles [Regla 24-1].....	87
Obstrucción inamovible cerca del green [Apéndice I].....	119,127
Piedras en bunkers [Apéndice I].....	119,127
Quitar en un obstáculo [Regla 13-4].....	62
Regla Local	
Líneas de corriente y cables temporales [Apéndice I]	131
Obstrucción inamovible cerca del green [Apéndice I]	119,127
Obstrucciones temporales inamovibles [Apéndice I]	128
Piedras en bunkers [Apéndice I]	119,127
Zonas de dropeo [Apéndice I].....	119
Temporales [Apéndice I].....	119,128
Tocar [Regla 13-4 Nota].....	63
Opiniones – estatus de amateur Regla [Regla 8-3].....	170
Oponente	

Atender el asta-bandera sin autorización	
[Regla 17-2].....	71
Bola desviada por [Regla 19-3].....	75
Bola desviada en Juego de tres Bolas en juego por por hoyos [Regla 30-cb]	101
Bola movida por [Regla 18-3]	73
Reportar castigo a [Regla 9-2].....	54
Orden de juego ver Honor	
Competencias Stableford [Regla 32]	106
Consideraciones para otros jugadores [Etiqueta].....	16
Cuándo la bola no se jugará como se encuentra [Regla 10-1 Nota, 10-2 Nota]	55,56
Juego por golpes [Regla 10-2].....	55
Juego por hoyos [Regla 10-1].....	55
Mejor bola y bola baja en juego por hoyos [Regla 30-3b].....	102
Provisional o segunda bola jugada desde la mesa de salida [Regla 10-3].....	57
Práctica ver Área de práctica, Swings de práctica	
Antes o entre rondas [Regla 7-1]	51
Decisión del Comité [Regla 33-2c]	110
Durante la ronda [Regla 7-2]	52
Prohibido practicar en o cerca del último green jugado, condición de la Competencia [Apéndice I]	139
Partido ver Bandos	
Concesión [Regla 2-4]	37
Definición [Definición de Formatos de juego por hoyos]	26
Ganador [Regla 2-3]	36
Partido de tres bolas	
Bola accidentalmente desviada o detenida por un oponente [Regla 30-2b]	101
Bola en reposo movida por un oponente [Regla 30-2a]	101
Definición [Definición de Formatos de juego por hoyos].....	26
Pasto	

Cortes de, puestos en posición [Regla 13-2].....	61
Trozos de pasto cortado, alivio por Regla Local [Apéndice I].....	127
Apilados para construir una cara en un bunker [Definición de Bunker].....	23
Precio al público – definición	159
Precio simbólico – definición	159
Presentación personal – perder el estatus de amateur [Regla 6-3].....	168
Protección de los elementos [Regla 14-2]	64
Punto de alivio más cercano	
A través del campo [Reglas 24-2b, 25-1b]	88,91
Definición.....	32
En el green [Reglas 24-2b, 25-1b].....	88,91
En un bunker [Reglas 24-2b, 25-1b].....	88,91
Punto de referencia para redroppear [Regla 20-2c (vii)]	79
Reclamaciones	
Juego por hoyos.....	
Dudas, disputas y controversias [Regla 2-5]	37
Reclamaciones y castigos [Regla 34-1a].....	112
Juego por golpes, reclamaciones y castigos [Regla 34-1b].....	113
Reglas ver castigo	
Autorización para modificar [Apéndice I].....	112,117
Definición.....	32
Dejar sin efecto	
Decisión del Comité [Regla 33-1].....	109
Por acuerdo [Regla 1-3]	35
Estatus de amateur	158
Infringir, castigo general	
Juego por golpes [Regla 3-5]	40
Juego por hoyos [Regla 2-6]	38
Reglas Locales [Regla 33-8, Apéndice I].....	112,117
Puntos no cubiertos [Regla 1-4]	20

Rehusar cumplir, juego por hoyos [Regla 3-4].....	39
Responsabilidades del jugador [Regla 6-1]	45
Tres bolas, mejor bola y bola baja en juego por hoyos [Regla 30-1].....	101
Reglas de invierno ver bajo Colocaciones preferentes	
Reglas locales ver ejemplos de Reglas locales	
Colocación preferente y Reglas de invierno [Apéndice I].....	125
Dejar sin efecto [Regla 33-8b].....	112
Conflicto con las Reglas de Golf [Regla 33-8].....	112
Negar alivio de interferencia en el cuadratura por condición anormal del terreno [Regla 25-1a Nota]	91
Prohibido jugar	
Desde terreno en reparación [Definición de Terreno en reparación, Apéndice I]	33,118,120
Desde un área ecológica [Definición de Terreno en reparación y de Obstáculo de agua, Apéndice I].....	33,30
Punto de alivio más cercano [Regla 24-2b Nota 3]	89
Responsabilidad del Comité [Regla 33-8a, Apéndice I].....	112,128
Zonas de dropeo [Apéndice I]	119
Restitución – amateur estatus [Regla 9].....	170
Retraso de juego	
Castigo [Regla 6-7].....	48
Retraso indebido. Ver juego lento	
Ritmo de juego	
Al buscar una bola [Etiqueta]	17
Prevenir el juego lento [Regla 6-7, nota 2, Apéndice I].....	49,138
Ronda estipulada	
Ayudas artificiales, equipo inusual y uso inusual de equipo [Regla 14-3].....	64
Bastones	

Cambiar sus características de juego [Regla 4-2a]	
Dañados [Regla 4-3]	64
Caminar durante, condiciones de la competencia	
[Apéndice I].....	140
Consejo durante [Regla 8-1].....	53
Definición.....	32
Extensión para decidir empates en juego por hoyos [Regla 2-3]	36
Número máximo de bastones permitido [Regla 4-4a]	43
Tiempo permitido para jugar [Regla 6-7, nota 2]	49
Score equivocado	48
De un hoyo [Regla 6-6d]	
Scores	
Bola baja en juego por hoyos [Regla 31-3]	104
Determinación del score al jugarse dos bolas en juego por hoyos [Regla 3-3b].....	39
Modificaciones prohibidas después de entregar la tarjeta [Regla 6-6c]	48
Responsabilidades del Anotador [Reglas 6-6a, 31-4, 32-1b].....	47,104,107
Responsabilidades del Comité [Regla 33-5].....	111
Responsabilidades del jugador [Reglas 6-6b, 6-6d, 31-4].....	48,48,104
Score equivocado [Regla 6-6d]	48
Segunda bola	
Desde la mesa de salida [Regla 10-3].....	57
Determinar el score del hoyo [Regla 3-3b].....	39
Jugada al existir dudas de procedimiento [Regla 3-3]	38
Seguridad	
Consideraciones [Etiqueta].....	16
Spikes ver Zapatos de golf	
Suspensión del juego	
Decisión del Comité [Regla 33-2d]	110
Condición requiriendo suspensión inmediata en caso De una situación peligrosa [Regla 6-8b, Apéndice I].....	50,138
Procedimiento para los jugadores [Regla 6-8b].....	50

Swing de práctica	
Evitar daños al campo [Etiqueta].....	18
No es practicar [Regla 7-2, nota 1].....	53
Tabla numérica	
Determinar lugares en [Apéndice I].....	142
Tabla numérica general	
Determinar lugares en [Apéndice I].....	142
Tees	
Definición	33
Uso de tees no autorizados [Regla 11-1]	58
Tee y colocar la bola en un tee ver mesa de salida	
Bola que cae del tee [Regla 11-3].....	58
Definición [Definición de Tee].....	33
Métodos de colocar en [Regla 11-1].....	58
Uso de tees no autorizados [Regla 11-1]	58
Terreno en reparación	
Alivio [Regla 25-1].....	91
Bola dentro de, movida durante la búsqueda [Regla 12-1].....	59
Definición	33
Definido por el Comité [Regla 33-2a]	109
Estacas que definen, estatus [Definición de Terreno en reparación].....	33
Estatus de cosas en crecimiento dentro, [Definición de Terreno en reparación].....	33
Juego prohibido desde [Apéndice I]	118,121
Material apilado para su retiro, status de [Definición de Terreno en reparación].....	33
Regla Local, zonas de dropeo [Apéndice I].....	119
Testimonio	
Aceptar [Regla 3-3]	163
Definición	160
Tocar la bola ver bajo Bola	
Preparar Postura	
Determinación del punto de alivio más cercano [Definición de Punto de alivio más cercano].....	32

Tomar postura ver Cuadratura

Bola movida después de tomar postura	
Incurrir en golpe de castigo [Regla 18-2b]	73
Definición.....	25
Tocar la línea de putt [Regla 16-1a].....	68

Tormenta eléctrica

Situación peligrosa [Apéndice I]	138
Suspensión del juego [Regla 6-8a]	49

Transmisión y redacción mediáticas

168

Transportación

Caminar durante la ronda, condiciones de la competencia [Apéndice I].....	140
--	-----

Ventajas

Aplicarlas, responsabilidad del Comité [Regla 33-5].....	111
Juego por hoyos [Regla 6-2a].....	46
Jugar con una ventaja equivocada	
Con conocimiento en juego por golpes [Regla 34-1b]	113
Juego por golpes [Regla 6-2b]	46
Juego por hoyos [Regla 6-2a].....	46
Responsabilidad del jugador [Regla 6-2].....	46
Tabla de ventajas [Regla 33-4].....	111

Zapatos de golf, spikes

Reparar daños causados por [Etiqueta].....	18
Reparar daños causados en el green [Regla 16-1c]	69

Zonas de dropeo

General [Apéndice I]	120
----------------------------	-----

Género

En las Reglas de Golf, cualquier referencia a alguna persona, incluye ambos géneros.

Traducción efectuada por:
Colaboración especial de:

C.P. Victor M. Adames
Lic. Ian Gardner
Cecilia Rangel
Julio Calleja

