



# **Reglas de Golf**

**y Reglas de la Condición de Aficionado  
2008 - 2011**

**[www.randa.org](http://www.randa.org)  
[www.aag.org.ar](http://www.aag.org.ar)**



# Reglas de Golf

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

**31° Edición  
Vigente a partir del 1° de enero de 2008**

© 2007 R&A Rules Limited y la United States Golf Association.  
Todos los derechos reservados

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

## Contenido

**Prefacio** .....

**Principales Modificaciones** .....

**Cómo Utilizar el Libro de Reglas** .....

**Una Guía Rápida a las Reglas de Golf** .....

### Sección

I Etiqueta .....

II Definiciones .....

III Las Reglas del Juego .....

### El Juego

1 El Juego .....

2 Match Play .....

3 Juego por Golpes .....

### Palos y Pelotas

4 Los Palos .....

5 La Pelota .....

### Responsabilidades del Jugador

6 El Jugador .....

7 Práctica .....

8 Consejo; Indicando la Línea de Juego .....

9 Información sobre los Golpes Empleados .....

### Orden de Juego

10 Orden de Juego .....

### Sitio de Salida

11 Sitio de Salida .....

### Jugando la Pelota

12 Buscando e Identificando la Pelota .....

13 Pelota Jugada tal como Se Encuentra .....

14 Golpeando la Pelota .....

15 Pelota Sustituta; Pelota Equivocada .....

### El Putting Green

16 El Putting Green .....

17 El Asta-Bandera .....

## **Pelota Movida, Desviada o Detenida**

18	Pelota Estacionada Movida .....
19	Pelota en Movimiento Desviada o Detenida .....

## **Situaciones de Alivio y Procedimiento**

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

## **Otras Modalidades de Juego**

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

## **Administración**

33	El Comité .....
34	Controversias y Decisiones .....

## **Apéndice I**

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

## **Apéndice II**

Diseño de Palos .....
-----------------------

## **Apéndice III**

La Pelota .....
-----------------

## **Reglas de la Condición de Aficionado**

Índice .....
--------------

## **R&A Rules Limited**

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

## **Género**

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

## **Golfistas con Discapacidades**

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

## **Handicaps**

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

## **Prefacio – A la Edición 2008 de las Reglas de Golf**

Este libro contiene las Reglas de Golf, que entrarán en vigencia desde el 1° de enero de 2008. Representan la culminación de cuatro años de trabajo del R&A Rules Limited y la United States Golf Association (USGA), tras consultas con otras entidades del golf de todo el mundo.

Mientras se considera importante que las Reglas mantengan fidelidad a sus principios históricos, ellas deben ser claras, amplias y comprensibles, y las penalidades deben ser apropiadas. Las Reglas necesitan ser regularmente revisadas para asegurar que los objetivos son alcanzados y este cuerpo de Reglas es el último escenario de ésta evolución. Los principales cambios están resumidos en las páginas...a...

Tanto el R&A como la USGA, desean fomentar el respeto y la adhesión a las Reglas para preservar la integridad del golf en todos los niveles.

Por último expresamos nuestra gratitud, no solo por el trabajo de nuestros respectivos Comités, sino también a todos aquellos cuya variada contribución, de tantas maneras, han hecho posible esta revisión.

**W Michael B Brown**  
Chairman  
Rules of Golf Committee  
R&A Rules Limited

**James T Bunch**  
Chairman  
Rules of Golf Committee  
United States Golf Association

Septiembre 2007

## Principales Modificaciones Introducidas en el Código 2008

### General

Los cambios a las Reglas generalmente se clasifican en dos amplias categorías: (1) aquellas que mejoran la claridad de las Reglas y (2) aquellas que en ciertas circunstancias reducen las penalidades, asegurándose que sean adecuadas.

### Definiciones

#### Consejo

Modificada para permitir intercambiar información acerca de la distancia, porque no es considerada “consejo”.

#### Pelota Perdida

Modificada para clarificar cuestiones acerca de la pelota sustituta y para incluir el concepto de “golpe y distancia” (ver los cambios correspondientes a las Reglas 18-1, 24-3, 25-1c, 26 y 27-1).

#### Partidos (Matches)

Definición suprimida y reemplazada por dos nuevas Definiciones: “Formas de Match-Play” y “Formas de Juego por Golpes”.

### Reglas

#### Regla 1-2. Ejerciendo Influencia sobre la Pelota

Nota agregada para clarificar que constituye una seria infracción a la Regla 1-2.

#### Regla 4-1. Forma y Hechura de los Palos

Modificada para reducir la penalidad de descalificación a igual penalización que por llevar mas de 14 palos, en el caso de llevar, pero no utilizar, un palo que no conforma con las Reglas o en infracción a la Regla 4-2.

#### Regla 12-1. Buscando la Pelota; Viendo la Pelota

Modificada para incluir la búsqueda de la pelota en una obstrucción.

#### Regla 12-2. Identificando la Pelota

Modificada para permitir al jugador levantar su pelota para identificarla en un hazard (ver el correspondiente cambio a la Regla 15-3, dejando sin efecto la exención de aplicación de penalidad por jugar una pelota equivocada en un hazard).

#### Regla 13-4. Pelota en Hazard; Acciones Prohibidas

Excepción 1 modificada para mayor claridad; Excepción 2 modificada para remitirla a la Regla 13-2 eliminando la relación de ayuda al jugador en su juego posterior del hoyo; Excepción 3 agregada para exceptuar a un jugador de penalidad bajo la Regla 13-4a (probar la condición del hazard) en ciertas circunstancias.

### **Regla 14-3. Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Uso de Equipos en forma Extraña**

Modificada para referirse al uso extraño de equipos (ver también la nueva Excepción al uso de equipo en forma tradicional y aceptable) y nueva Excepción agregada para que jugadores, por legítimas razones de salud, usen dispositivos artificiales o equipos extraños.

Nota agregada para aclarar que una Regla Local puede ser dictada permitiendo el uso de dispositivos medidores de distancia, hasta ahora autorizado solo por Decisión.

### **Regla 15-2. Pelota Sustituta**

Agregando Excepción para evitar una “doble penalidad” cuando el jugador sustituye la pelota incorrectamente y juega desde lugar equivocado (ver el correspondiente cambio a la Regla 20-7c).

### **Regla 15-3. Pelota Equivocada**

Modificada para eliminar la exención de penalidad por jugar una pelota equivocada en un hazard (ver la correspondiente modificación a la Regla 12-2, permitiendo al jugador levantar una pelota para identificarla en un hazard).

### **Regla 16-1e. Parándose a Horcajadas o Sobre la Línea del Putt**

Agregando Excepción para no aplicar penalidad si el acto fue inadvertido o para evitar pararse en la línea de putt de otro jugador, hasta ahora autorizado solo por Decisión.

### **Regla 18. Pelota Estacionada Movida**

Modificando la aplicación de penalidad para evitar una doble penalidad si un jugador levanta la pelota cuando no está permitido e incorrectamente la sustituye (ver cambios concordantes a las Reglas 15-2 y 20-7c).

### **Regla 18-1. Pelota Estacionada Movida por una Causa Ajena**

Agregando Nota para aclarar el procedimiento cuando la pelota puede haber sido movida por una causa ajena.

### **Regla 19-2. Pelota en Movimiento Desviada o Detenida por el Jugador, Compañero, Caddie o Equipo**

Modificada para reducir la penalidad a un golpe, tanto en match play como en juego por golpes.

### **Regla 20-3a. Colocando y Reponiendo. Por Quién y Dónde**

Modificada para reducir la penalidad a un golpe, cuando la pelota es repuesta o colocada por una persona distinta a las autorizadas a hacerlo.

### **Regla 20-7c. Jugando desde Lugar Equivocado. Juego por Golpes**

Agregando Nota para evitar doble penalidad cuando un jugador juega desde lugar equivocado y sustituyó incorrectamente la pelota (ver el cambio correspondiente a la Regla 15-2).

### **Regla 24-1. Obstrucciones Movibles**

Modificada para permitir que un Asta-Bandera Atendida, Quitada o Tenida en Alto pueda ser movida cuando una pelota está en movimiento.

### **Regla 24-3 Pelota en una Obstrucción No Encontrada;**

### **Regla 25-1c. Pelota en Condiciones Anormales del Terreno No Encontrada;**

### **Regla 26. Hazard de Agua (incluyendo Hazards de Agua Lateral);**

### **Regla 27-1. Golpe y Distancia; Pelota Fuera de Límites; Pelota No Encontrada dentro de los Cinco Minutos**

En las Reglas arriba señaladas, el término “indicios razonables” ha sido reemplazado por “conocimiento o virtual certeza” para determinar que, cuando una pelota no ha sido encontrada, pueda ser tratada como perdida en una Obstrucción (Regla 24-3), en una Condición Anormal del Terreno (Regla 25-1) o en Hazard de Agua (Regla 26-1). Ver el consiguiente cambio a la Definición de Pelota Perdida y a la Regla 18-1.

## **Apéndice I**

### **Uniones de Césped Cortado**

Nuevo modelo de Regla Local.

### **Obstrucciones Inamovibles Temporarias**

Se modifica la Cláusula II del modelo de Regla Local incluyendo como requerimiento adicional para obtener alivio, que la obstrucción inamovible temporaria debe interferir la línea de juego del jugador.

## **Apéndice II**

### **Ajustabilidad**

Modificada para permitir otras formas de ajustabilidad además del peso, sujeto a la aprobación de R&A.

### **Cabeza del Palo; Sencilla en su Forma**

Modificada para clarificar el significado de “sencilla en su forma”, indicando algunas de las características que no son permitidas; previamente detallada en la guía de Reglas sobre equipos.

### **Cabeza del Palo; Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia**

Sección agregada acerca de momento de inercia y dimensiones de la cabeza del putter; previamente detallada en la guía de Reglas sobre equipos y protocolos de prueba.

## **Cabeza del Palo; Efecto Resorte y Propiedades Dinámicas**

Nueva sección agregada sobre efecto resorte. El límite, como se detalla en el Protocolo de Prueba de Péndulo, ahora se aplica a todos los palos (salvo putters) y en todas las formas del juego; previamente cubiertas por las condiciones de la competencia.

## **Cómo Utilizar el Libro de Reglas**

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

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

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

### **Comprenda las Palabras**

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

- “puede” (por ejemplo el jugador puede anular el golpe) significa que la acción es opcional.
- “debería” (por ejemplo el marcador debería controlar el score) significa que la acción es recomendable pero no obligatoria.
- “debe” (por ejemplo los palos del jugador deben ajustarse a las Reglas) implican una obligación y hay penalidad por incumplimiento.
- “una pelota” (por ejemplo dropear una pelota detrás del punto) significa que usted puede sustituir por otra pelota (p. ej. Reglas 26, 27 ó 28).
- “la pelota” (por ejemplo el jugador debe levantar la pelota y dropearla) significa que usted no la puede sustituir por otra pelota (p. ej. Reglas 24-2 ó 25-1).

### **Conozca las Definiciones**

Hay más de cincuenta términos definidos (p. ej. condiciones anormales del terreno, a través de la cancha, etc.) y éstos son el fundamento alrededor del cual las Reglas de juego están

escritas. Un buen conocimiento de los términos definidos (que en el libro están en letra cursiva) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

### **Los Hechos del Caso**

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

- La modalidad del juego (p. ej. match play o juego por golpes, individual, foursomes o fourball).
- Quién está involucrado (p. ej. el jugador, su compañero o caddie, una causa ajena).
- Dónde ocurrió el incidente (p. ej. en el sitio de salida, en un bunker o hazard de agua, en el putting green).
- Que sucedió en realidad.
- El momento del incidente (por ejemplo, el jugador ya ha entregado su tarjeta de score, la competencia se ha dado por terminada).

### **Consulte el Libro**

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

## Una Guía Rápida a las Reglas de Golf

Como el golf es un deporte auto regulado, todos los jugadores deberían tener un buen conocimiento de las Reglas fundamentales, como las contenidas en esta guía.

No obstante, esta guía no sustituye el libro de las Reglas de Golf, que debería ser consultado cada vez que una duda surge. Para mas información sobre los puntos cubiertos por ésta guía, por favor remítase a la Regla aplicable.

### Cuestiones Generales

Antes de comenzar su vuelta:

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

Durante la vuelta:

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

Al finalizar su vuelta:

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

### Las Reglas de Juego

#### Golpe de Salida (Regla 11)

Juegue su golpe de salida desde atrás, y no adelante, de las marcas del sitio de salida.

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

Si usted juega su golpe de salida desde fuera de dicha área, en match play no tiene penalidad, pero su contrario podrá pedirle que repita el golpe; en juego por golpes, usted incurre en dos golpes de penalidad y debe corregir el error jugando desde dentro del área correspondiente.

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

Si usted piensa que una pelota es la suya, pero no puede ver la marca identificatoria, con la autorización de su marcador o contrario, usted puede marcar y levantar la pelota para identificarla. (Regla 12-2)

Juegue la pelota tal como se encuentra. No mejore su asiento, el área del stance o swing que va a intentar o su línea de juego, moviendo, torciendo o rompiendo nada fijo o en crecimiento, salvo lo que ocasione al tomar normalmente el stance o al ejecutar el golpe. No mejore su asiento presionando nada hacia abajo. (Regla 13-2)

Si su pelota está en un bunker o en un hazard de agua, no toque el suelo en ninguno de ambos o el agua en el hazard de agua, ya sea con su mano, o un palo antes de su downswing y no quite impedimentos sueltos. (Regla 13-4)

Usted debe impulsar el palo y golpear la pelota. No está permitido empujar, arrastrar o cucharear la pelota. (Regla 14-1)

Si juega una pelota equivocada, en match play pierde el hoyo; en juego por golpes incurre en la penalidad de dos golpes y debe corregir el error jugando la pelota correcta. (Regla 15-3).

### **En el Putting Green (Regla 16 y 17)**

Puede marcar, levantar y limpiar su pelota en el putting green; repóngala siempre en el punto exacto. (Regla 16-1b)

Puede reparar marcas ocasionadas por el impacto de una pelota y tapones de hoyos anteriores, pero ningún otro daño, tales como marcas de clavos. (Regla 16-1c)

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

### **Pelota Estacionada Movida (Regla 18)**

En general, cuando la pelota está en juego, si usted accidentalmente ocasiona su movimiento, la levanta cuando no está permitido hacerlo o se mueve después de haber preparado el golpe, agregue un golpe de penalidad y reponga la pelota. No obstante, vea las excepciones bajo la Regla 18-2a. (Regla 18-2)

Si algún otro mueve su pelota estacionada o si es movida por otra pelota, repóngala sin penalidad para usted.

### **Pelota en Movimiento Desviada o Detenida (Regla 19)**

Si una pelota por usted golpeada es desviada o detenida por usted mismo, su compañero, caddies o equipos, agregue un golpe de penalidad y juegue la pelota como descansa. (Regla 19-2).

Si una pelota golpeada por usted es desviada o detenida por otra pelota estacionada, no hay penalidad y la pelota se juega como descansa, salvo en juego por golpes, en que usted incurre en la penalidad de dos golpes si su pelota y la otra pelota descansaban en el putting green antes que usted jugara. (Regla 19-5a)

### **Levantando, Dropeando y Colocando la Pelota (Regla 20)**

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

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

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

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

Hay nueve situaciones en total en que la pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente y están contempladas en la Regla 20-2c.

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

### **Pelota que Ayuda o Interfiere el Juego (Regla 22)**

Usted puede levantar su pelota o hacer levantar otra pelota si considera que puede ayudar al juego de otro jugador.

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

Usted puede hacer levantar cualquier pelota si considera que puede interferir con su juego.

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

### **Impedimentos Suelos (Regla 23)**

Usted puede quitar impedimentos suelos (es decir objetos naturales suelos como piedras, hojas sueltas y ramitas) salvo que tanto el impedimento suelo y su pelota estén en el mismo hazard. Si usted quita un impedimento suelo y ello ocasiona el movimiento de su pelota, la pelota debe ser repuesta e (salvo que su pelota esté en el putting green) incurre en un golpe de penalidad. (Regla 23-1)

### **Obstrucciones Movibles (Regla 24-1)**

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

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

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

Una obstrucción inamovible es un objeto artificial inamovible, como un edificio o la superficie artificial de un camino (pero ver las Reglas Locales sobre el status de caminos y senderos).

Una condición anormal del terreno es tanto agua ocasional, terreno en reparación o un agujero, desecho o senda hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro.

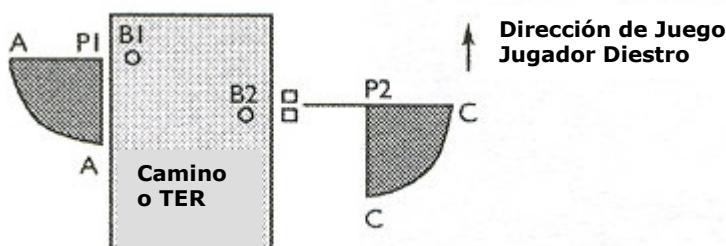
Salvo cuando la pelota descansa en un hazard de agua, se puede obtener alivio sin penalidad de obstrucciones inamovibles y condiciones anormales del terreno, cuando la condición interfiere físicamente con el asiento de la pelota, su stance o su swing. Usted puede levantar la pelota y dropearla dentro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

Si la pelota está en el putting green, debe colocarse en el punto más cercano de alivio.

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

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

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



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

P1 = punto más cercano de alivio

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

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



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

P2 = punto más cercano de alivio

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

### **Hazards de Agua Regla 26)**

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

- jugar una pelota desde donde golpeó la pelota hacia el hazard, o
- dropear una pelota detrás del hazard de agua, sin límite de distancia, en una línea recta entre el hoyo, el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua y el punto en el cual la pelota será dropeada.

Si su pelota está en un hazard de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), además de las opciones por una pelota en un hazard de agua (ver párrafo anterior), bajo la penalidad de un golpe, puede dropear una pelota dentro del largo de dos palos y no mas cerca del hoyo que:

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

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

Revise las Reglas Locales en la tarjeta de score para identificar los límites de la cancha.

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

Usted tiene 5 minutos para buscar la pelota, luego de lo cual, si no fue encontrada o identificada, está perdida.

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

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

### **Pelota Injugable (Regla 28)**

Si su pelota está en un hazard de agua, no es de aplicación la Regla de Pelota Injugable, y usted puede obtener alivio procediendo bajo la regla de hazard de agua.

En cualquier otro lugar de la cancha, si cree que su pelota está injugable, usted puede, con la penalidad de un golpe:

- jugar una pelota desde donde jugó el golpe anterior, o

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

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

### **Etiqueta**

Si todavía no lo ha hecho, debería también leer la Sección Etiqueta - no son Reglas como tales, pero si una guía práctica para estar en la cancha de una manera segura, en tiempo correcto, con consideración hacia los demás y cuidando la cancha.

# Las Reglas de Golf

## Sección I – Etiqueta; Comportamiento en la Cancha

### Introducción

Esta sección establece las pautas sobre el comportamiento durante el juego del golf. Si todos los jugadores las cumplen, disfrutarán más del juego. El principio fundamental es que en la cancha se debería mostrar en todo momento consideración hacia los demás.

### El Espíritu del Juego

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

### Seguridad

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

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

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

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

### Consideración con Otros Jugadores

#### No Molestar ni Distraer

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

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

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

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

### **En el Putting Green**

En el putting green, ningún jugador debería pararse en la línea del putt de otro jugador o, cuando está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea del putt.

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

### **Anotando Scores**

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

### **Ritmo de Juego**

#### **Juegue a Buen Ritmo y Sin Demoras**

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

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

#### **Estar Preparado para Jugar**

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

#### **Pelota Perdida**

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

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

#### **Prioridad en la Cancha**

A menos que el Comité lo establezca de otra forma, la prioridad en la cancha se determinará según el ritmo de juego de cada grupo. Cualquier grupo que juegue una vuelta

completa tendrá derecho a pasar a un grupo que esté jugando una vuelta más corta. El término “grupo” incluye a un solo jugador.

## **Cuidado de la Cancha**

### **Bunkers**

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían nivelar y alisar cuidadosamente las irregularidades y pisadas hechas por ellos y cualesquier otras cercanas hechas por otros. Deberían hacerlo con un rastrillo, si es que se dispone de uno a distancia cercana del bunker.

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

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

### **Prevención de Daños Innesarios**

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

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

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

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

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

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

## **Conclusión; Penalidades por Infracción**

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

Si en detrimento de los demás, durante toda la vuelta o a lo largo de un determinado lapso, un jugador ignora sistemáticamente estas orientaciones, se recomienda que el Comité tome adecuadas medidas disciplinarias para con el jugador en falta. Estas medidas pueden, por ejemplo, incluir la prohibición de juego en la cancha o en determinadas competencias

durante un período de tiempo. Estas medidas se consideran justificadas ya que se estaría protegiendo el interés de la mayoría de los golfistas, quienes desean jugar de acuerdo a estas pautas.

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

## Sección II – Definiciones

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

### **Agua Ocasional (Casual Water)**

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

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

### **Animal de Madriguera (Burrowing Animal)**

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

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

### **Árbitro (Referee)**

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

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

### **Asta-Bandera (Flagstick)**

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

### **A Través de la Cancha (Through the Green)**

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

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

### **Bando (Side)**

Un “*bando*” es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*.

### **Best-Ball**

Ver “*Formas de Match Play*”.

### **Bunker**

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

El terreno cubierto de pasto en el borde o dentro de un *bunker*, incluyendo las paredes de panes de pasto (ya sea que estén o no cubiertas de pasto o tierra), no forman parte del *bunker*. Una pared o borde del *bunker* no cubierto de pasto, es parte del *bunker*.

El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba.

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

### **Caddie**

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

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

### **Caddie Delantero (Forecaddie)**

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

### **Cancha (Course)**

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

### **Causa Ajena (Outside Agency)**

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

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

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

### **Comité (Committee)**

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

### **Compañero (Partner)**

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

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

### **Co-competidor (Fellow Competitor)**

Ver “*Competidor*”.

### **Competidor (Competitor)**

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

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

### **Condiciones Anormales del Terreno (Abnormal Ground Conditions)**

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

### **Consejo (Advice)**

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

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

### **Embocada (Holed)**

Ver “*Pelota Embocada*”.

### **Equipo (Equipment)**

“*Equipo*” es cualquier cosa usada, puesta, o llevada por el jugador, o para el jugador por su *compañero* o cualesquiera de sus *caddies*, con excepción de cualquier pelota que haya jugado en el hoyo en juego, y de cualquier objeto pequeño, tal como una moneda o un *tee*, cuando se lo usa para marcar la posición de una pelota o el límite de un área en la cual una pelota ha de dropearse. *Equipo* incluye un carro de golf, sea o no motorizado.

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

**Nota 2:** Cuando un carro de golf es compartido por dos o mas jugadores, el carro y todo lo que está en el se considera que es equipo de uno de los jugadores que comparten el carro.

Si el carro está siendo movido por uno de los jugadores (o el compañero de uno de ellos) que lo comparten, el carro y todo lo que contiene se considera equipo de ese jugador. De lo contrario, el carro y todo lo que en el se encuentra es considerado equipo del jugador que comparte el carro y cuya pelota (o la de su compañero) está involucrada.

### **Formas de Juego por Golpes (Forms of Stroke Play)**

Individual: Una competencia en que cada competidor participa de forma individual.

Foursome: Una competencia en la cual dos jugadores juegan como compañeros, con una sola pelota.

Four-Ball: Una competencia en la que dos competidores juegan como compañeros, cada uno jugando su propia pelota. El score mas bajo de los compañeros es el score para el hoyo.

Si un compañero deja un hoyo sin embocar, no hay penalidad.

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

### **Formas de Match Play (Forms of Match Play)**

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

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

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

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

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

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

### **Four-Ball**

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

### **Foursome**

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

### **Fuera de Límites (Out of Bounds)**

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

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

Una pelota está *fuera de límites* cuando toda ella descansa *fuera de límites*.

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

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

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

### **Golpe (Stroke)**

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

### **Golpe de Penalidad (Penalty Stroke)**

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

### **Hazards**

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

### **Hazard de Agua (Water Hazard)**

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

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

el “*hazard de agua*”. El margen del “*hazard de agua*” se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo,.

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

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

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

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

### **Hazard de Agua Lateral (Lateral Water Hazard)**

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

Cuando el margen del “*hazard de agua lateral*” está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del mismo y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo. Cuando el “*hazard de agua lateral*” está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el *hazard* y las líneas definen su margen.

Cuando el margen de un “*hazard de agua lateral*” está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el “*hazard de agua lateral*”. El margen del “*hazard de agua lateral*” se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo,.

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

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

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

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

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

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

### **Honor (Honour)**

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

### **Hoyo (Hole)**

El “*hoyo*” tendrá 108 mm (4 ¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101.6 mm. (4 pulgadas) de profundidad. Si se emplea un revestimiento, éste deberá hundirse a no menos de 25,4 mm.(1 pulgada) por debajo de la superficie del *putting green* salvo que las condiciones del terreno lo hagan impracticable; su diámetro externo no excederá los 108 mm. (4 ¼ pulgadas).

### **Impedimentos Suelos (Loose Impediments)**

“*Impedimentos suelos*” son objetos naturales, incluyendo:

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

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

La nieve y el hielo natural que no sea escarcha, son *agua ocasional* o *impedimentos suelos*, a opción del jugador.

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

### **Individual (Single)**

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

### **Interposición Accidental (Rub of the Green)**

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

### **Línea de Juego (Line of Play)**

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

### **Línea del Putt (Line of Putt)**

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

### **Marcador (Marker)**

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

### **Movida (Move or Moved)**

Ver “*Pelota Movida*”.

### **Observador (Observer)**

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

### **Obstrucciones (Obstructions)**

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

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

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

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

### **Pelota Embocada (Holed)**

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

### **Pelota en Juego (Ball in Play)**

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

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

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

### **Pelota Equivocada (Wrong Ball)**

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

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

e incluye a:

- la pelota de otro jugador;
- a una pelota que haya sido abandonada; y
- la pelota original del jugador cuando ya no esté *en juego*.

**Nota:** *Pelota en juego* incluye una pelota *sustituta* de la *pelota en juego*, esté o no la sustitución permitida.

### **Pelota Movida (Move or Moved)**

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

### **Pelota Perdida (Lost Ball)**

Una pelota se considera “*perdida*” si:

- a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después que el *bando* del jugador o sus *caddies* han comenzado su búsqueda; o
- b. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *pelota provisional* desde el lugar donde se presume que está la pelota original o desde un punto más cerca del *hoyo* que dicho lugar (ver Regla 27-2b), o

- c. El jugador ha puesto otra pelota en juego bajo penalidad de golpe y distancia (vea Regla 27-1a); o
- d. El jugador ha puesto otra pelota en juego porque se conoce o es virtualmente cierto que la pelota, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (ver Regla 18-1), está en una obstrucción (ver Regla 24-3), en una *condición anormal del terreno* (ver Regla 25-1c) o en un hazard de agua ( ver Regla 26-1), o
- e. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *pelota sustituta*.

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

### **Pelota Provisional (Provisional Ball)**

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

### **Pelota Sustituta (Substituted Ball)**

Una “*pelota sustituta*” es una pelota puesta en juego en lugar de la pelota original, ya sea que ésta estuviese *en juego*, *perdida*, *fuera de límites* o levantada.

### **Perdida (Lost Ball)**

Ver “*Pelota Perdida*”.

### **Preparando el Golpe (Addressing the Ball)**

Un jugador ha “*preparado el golpe*” cuando ha tomado su *stance* y también ha apoyado el palo en el suelo, salvo en un *hazard* donde un jugador ha *preparado el golpe* cuando ha tomado su *stance*.

### **Punto Más Cercano de Alivio (Nearest Point of Relief)**

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

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

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

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

### **Putting Green**

El “*putting green*” es todo el terreno del hoyo en juego preparado especialmente para jugar el putt o, de no ser así, el que el *Comité* hubiese definido. Una pelota está en el *putting green* cuando cualquier parte de ella lo toca.

### **Putting Green Equivocado (Wrong Putting Green)**

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

### **R&A**

El “*R&A*” significa R&A Rules Limited.

### **Regla o Reglas (Rule or Rules)**

El término “*Regla*” incluye:

- a. Las Reglas de Golf y las interpretaciones que de ellas hacen las Decisiones sobre las Reglas de Golf;
- b. Cualesquier Condiciones de la Competencia establecidas por el *Comité* según la Regla 33-1 y Apéndice I;
- c. Cualesquier Reglas Locales establecidas por el *Comité* según la Regla 33-8a y Apéndice I; y
- d. Las especificaciones sobre los palos y la pelota en los Apéndices II y III y las interpretaciones que de ellos se hacen en “Una Guía a las Reglas sobre Palos y Pelotas”.

### **Sitio de Salida (Teeing Ground)**

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

### **Stance**

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

### **Tee**

Un “*tee*” es un dispositivo diseñado para elevar la pelota con respecto al suelo. No debe tener más de 101,6 mm. (4 pulgadas) de largo y no debe estar diseñado o fabricado de manera que indique la *línea de juego* o influya el movimiento de la pelota.

### **Terreno en Reparación (Ground Under Repair)**

“*Terreno en reparación*” es cualquier parte de la *cancha* así marcada por disposición del *Comité* o declarada como tal por su representante autorizado. Todo terreno y cualquier

césped, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* es parte del mismo. Incluye al material apilado para su remoción y los pozos hechos por los encargados de cancha, aunque no estén marcados como tales. El césped cortado y otros materiales abandonados en la *cancha* que no han de ser removidos, no son *terreno en reparación*, salvo que se los hubiera marcado así.

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

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

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

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

### **Three-Ball**

Ver “*Formas de Match Play*”.

### **Threesomes**

Ver “*Formas de Match Play*”.

### **Vuelta Estipulada (Stipulated Round)**

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

## Sección III – Las Reglas del Juego

### El Juego

#### Regla 1

#### El Juego

##### Definiciones

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

##### 1-1. General

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

##### 1-2. Ejerciendo Influencia sobre la Pelota

Un jugador o *caddie* no debe tomar acción alguna para influir sobre la posición o movimiento de una pelota, excepto cuando procede de acuerdo con las *Reglas*.

(Quitar una obstrucción movable – ver Regla 24-1)

##### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-2:

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

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

**Nota:** Se considera que un jugador ha cometido una seria infracción a la Regla 1-2, si el *Comité* considera que sus acciones para influir la posición o movimiento de la pelota le ha permitido a él o a otro jugador obtener una significativa ventaja, o ha puesto a otro jugador, que no sea su *compañero*, en una significativa desventaja.

##### 1-3. Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas

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

##### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-3:

Match play – Descalificación de ambos bandos;

Juego por golpes – Descalificación de los competidores involucrados.

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

#### **1-4. Aspectos No Previstos por las Reglas**

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

## **Regla 2**

## **Match Play**

### **Definiciones**

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

#### **2-1. General**

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

En match play el partido se juega por hoyos.

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

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

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

#### **2-2. Hoyo Empatado**

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

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

#### **2-3. Ganador del Match**

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

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

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

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

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

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

Una concesión no podrá rechazarse o revocarse.

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

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

En match play, si surge una duda o controversia entre los jugadores, un jugador puede plantear un reclamo. Si un representante debidamente autorizado del *Comité* no se hiciera presente dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el match sin demora. El *Comité* puede considerar un reclamo solamente si el jugador que lo plantea notifica a su contrario (i) que está planteando un reclamo, (ii) sobre los hechos ocurridos y (iii) que quiere un fallo. El reclamo debe plantearse antes que cualquier jugador del match juegue desde el próximo *sitio de salida* o, en el caso del último hoyo del match, antes que todos los jugadores del match se retiren del *putting green*.

Un reclamo posterior no puede ser considerado por el *Comité* salvo que el mismo se funde en hechos previamente desconocidos por el jugador que plantea el reclamo y que a éste un contrario le haya dado información equivocada (Reglas 6-2a y 9).

Una vez que el resultado del match ha sido oficialmente anunciado, el *Comité* no puede considerar un reclamo posterior salvo que esté convencido que el contrario sabía que estaba dando información equivocada.

### **2-6. Penalidad General**

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

## **Regla 3**

## **Juego por Golpes**

### **Definiciones**

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

### **3-1. El Ganador**

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

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

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

### 3-2. Dejar un Hoyo sin Embocar

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

### 3-3. Duda con Respecto al Procedimiento

#### a. Procedimiento

En el juego por golpes si un *competidor*, durante el juego de un hoyo, tiene dudas acerca de sus derechos o sobre el procedimiento correcto, puede, sin penalidad, completar el hoyo con dos pelotas.

Luego que la situación dudosa ha surgido y antes de proceder a una acción posterior, el *competidor* debe anunciar a su *marcador* o un *co-competidor* su decisión de jugar dos pelotas y cuál pelota quiere que se compute si las *Reglas* lo permiten.

El *competidor* debe informar al *Comité* los hechos ocurridos antes de entregar su tarjeta de score. Si así no procede, **está descalificado**.

**Nota:** Si el *competidor* toma una acción antes de tratar la situación dudosa, la Regla 3-3 no es aplicable. El score con la pelota original cuenta o, si la pelota original no es una de las jugadas, el score con la primer pelota puesta en juego es válido, aún en el caso que las *Reglas* no permitan el procedimiento adoptado para esa pelota. No obstante, el *competidor* no incurre en penalidad por haber jugado una segunda pelota, y cualquier *penalidad* en que pueda haber incurrido sólo por jugar esa pelota no contará en su score.

#### b. Determinación del Score para el Hoyo

- (i) Si la pelota que el *competidor* eligió previamente como válida ha sido jugada de acuerdo con las *Reglas*, el score con dicha pelota es el score del *competidor* para el hoyo. De lo contrario, se computará el score con la otra pelota si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado con la misma.
- (ii) Si el *competidor* omite anunciar por anticipado su decisión de completar el hoyo con dos pelotas, o cual pelota quiere que se compute, el score con la pelota original es el válido, siempre que haya sido jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si la pelota original no es una de las pelotas jugadas, la primera pelota puesta en juego será computada siempre que haya sido jugada de acuerdo con las *Reglas*. De lo contrario, el score con la otra pelota será el válido si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado con la misma.

**Nota 1:** Si un *competidor* juega una segunda pelota según la Regla 3-3, los *golpes* ejecutados, luego de haber invocado esta Regla, con la pelota que no ha de ser computada y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por jugar esa pelota, no serán considerados.

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

### 3-4. Negativa a Cumplir con una Regla

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

### 3-5. Penalidad General

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

## Palos y Pelotas

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

### Regla 4

### Los Palos

Un jugador que tenga dudas acerca de la conformidad de un palo debería consultar con el R&A.

Un fabricante debería enviar al R&A una muestra del palo que vaya a fabricar para obtener un fallo acerca de si el mismo cumple con lo dispuesto en las *Reglas*. La muestra queda en propiedad del R&A con el propósito de referencia. Si un fabricante no envía una muestra o no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de un fallo que indique que el palo no se ajusta a las *Reglas*.

### Definiciones

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

### 4-1. Forma y Hechura de los Palos

#### a. General

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

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

**b. Desgaste y Modificación**

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

**4-2. Características de Juego Modificadas y Material Extraño**

**a. Características de Juego Modificadas**

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

**b. Material Extraño**

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

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

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

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

Match o juego por golpes – En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica al hoyo por jugar.

Competencias contra bogey y contra par – Ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

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

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

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

**4-3. Palos Dañados: Reparación y Reemplazo**

**a. Daño en el Transcurso Normal del Juego**

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

- (i) usar el palo en su estado dañado en lo que resta de la *vuelta estipulada*; o
- (ii) sin demorar indebidamente el juego, repararlo o hacerlo reparar; o

- (iii) como opción adicional disponible únicamente si el palo está inservible para el juego, reemplazar el palo dañado con cualquier otro palo. El reemplazo del palo no debe demorar indebidamente el juego y no debe hacerse pidiendo prestado cualquier palo elegido para el juego por otra persona que esté jugando en la *cancha*.

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-3a:**

Ver Penalidad Establecida para la Regla 4-4a ó b, y Regla 4-4c.

**Nota:** Un palo está inservible para el juego si está sustancialmente dañado, p. ej., si la vara está abollada, significativamente doblada o se rompe en varios pedazos; la cabeza se suelta, se separa o se deforma significativamente; o se suelta el grip. Un palo no está inservible para el juego solamente por el hecho que el asiento o ángulo de levante ha sido modificado o la cabeza está rayada.

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

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

#### **c. Daño con Anterioridad a una Vuelta**

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

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

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-3b ó c:**

Descalificación.

(Demora indebida – ver Regla 6-7)

#### **4-4. Máximo de Catorce Palos**

##### **a. Elección y Agregado de Palos**

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

El agregado de un palo o palos no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y el jugador no debe agregar o pedir prestado un palo elegido para el juego por otra persona que esté jugando en la *cancha*.

##### **b. Los Compañeros Pueden Compartir Palos**

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

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

Match Play – Al concluir el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción.

Máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por Golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

Competencia contra bogey y contra par – Ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

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

### **c. Palo en Exceso Declarado Fuera de Juego**

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

## PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-4c:

Descalificación.

## Regla 5

## La Pelota

### **Definiciones**

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

### **5-1. General**

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

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

### **5-2. Material Extraño**

No debe aplicarse a la pelota material extraño con la finalidad de variar sus características de juego.

## PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-1 ó 5-2:

Descalificación.

### **5-3. Pelota Inservible para el Juego**

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

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

Antes de levantar la pelota el jugador debe anunciar su intención a su contrario en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en el juego por golpes y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota y examinarla siempre que le otorgue a su contrario, *marcador* o *co-competidor* la oportunidad de examinarla y observar el procedimiento de levantar y reponer la pelota. La pelota no debe ser limpiada cuando se la levanta según la Regla 5-3. Si el jugador omite cumplir con la totalidad o parte de este procedimiento o si, en el transcurso del hoyo en juego, levanta la pelota sin que exista razón para creer que la pelota se ha tornado inservible para el juego en el transcurso del juego mismo, [incurre en la penalidad de un golpe](#).

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

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

**\* PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-3:**

[Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.](#)

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

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

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

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

# Responsabilidades del Jugador

## Regla 6

## El Jugador

### Definiciones

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

### 6-1. Reglas

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

### 6-2. Handicap

#### a. Match Play

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

#### b. Juego por Golpes

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

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

### 6-3. Hora de Salida y Grupos

#### a. Hora de Salida

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

#### b. Grupos

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

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-3:**  
**Descalificación.**

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

**Nota:** El *Comité* puede disponer en las condiciones de una competencia (Regla 33-1) que, en ausencia de circunstancias que justifiquen dejar sin efecto la penalidad de descalificación según la Regla 33-7, si el jugador se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no haber iniciado el juego a esa hora, **es pérdida del primer hoyo en match play o de dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes**, en lugar de descalificación.

#### **6-4. Caddie**

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

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

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

**Juego por golpes** – Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

**Match o Juego por golpes** – En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica al hoyo por jugar.

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

**Competencias contra bogey y contra 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 a un jugador en su elección de *caddie*.

#### **6-5. Pelota**

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

#### **6-6. Anotando Scores en el Juego por Golpes**

##### **a. Anotando Scores**

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

##### **b. Firmando y Entregando la Tarjeta de Score**

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

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-6b:**  
Descalificación.

**c. Modificación de la Tarjeta de Score**

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

**d. Score Equivocado para el Hoyo**

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

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

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

**6-7. Demora Indebida; Juego Lento**

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

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-7:**

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

Competencias contra bogey y contra par – Ver Nota 2 a la Regla 32-1a.

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

Por reincidencia – Descalificación.

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

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

En esa condición, y sólo en el juego por golpes, el *Comité* puede modificar la penalidad por quebrantar esta Regla según lo siguiente:

Primera infracción – Un golpe;

Segunda infracción – Dos golpes.

Por reincidencia – Descalificación.

## 6-8. Interrupción del Juego; Reanudación del Juego

### a. Cuándo se Permite

El jugador no debe interrumpir el juego salvo que:

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

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

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

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

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

### b. Procedimiento Cuando el Juego es Suspendido por el Comité

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

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

### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-8b:

Descalificación.

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

### c. Levantando la Pelota Cuando se Interrumpe el Juego

Cuando un jugador interrumpe el juego de un hoyo según la Regla 6-8a, puede levantar su pelota, sin penalidad, sólo si el *Comité* ha suspendido el juego o existe una causa valedera

para levantarla. Antes de levantar la pelota el jugador debe marcar su posición. Si el jugador interrumpe el juego y levanta la pelota sin permiso específico del *Comité*, cuando informe al *Comité* (Regla 6-8a), debe comunicar que ha levantado la pelota.

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

#### **d. Procedimiento Cuando el Juego es Reanudado**

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

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

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

\* PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-8d:  
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

## **Regla 7**

## **Práctica**

### **Definiciones**

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

#### **7-1. Antes o Entre Vueltas**

**a. Match Play**

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

**b. Juego por Golpes**

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

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

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

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

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

**7-2. Durante una Vuelta**

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

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

- a. el *putting green* del último hoyo jugado,
- b. cualquier *putting green* de práctica, o
- c. el *sitio de salida* del próximo hoyo a jugarse en la vuelta, siempre que tal *golpe* de práctica no se ejecute desde un *hazard* y no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

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

**Excepción:** Cuando el *Comité* ha suspendido el juego, antes de reanudarlo se le permitirá al jugador practicar (a) según lo dispuesto en esta Regla, (b) en cualquier otra parte que no sea la *cancha* de la competencia, y (c) en cualquier otra forma que el *Comité* lo permita.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 7-2:**

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

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

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

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

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

## Regla 8

## Consejo; Indicando la Línea de Juego

### Definiciones

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

### 8-1. Consejo

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

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

### 8-2. Indicando la Línea de Juego

#### a. Fuera del Putting Green

Excepto en el *putting green*, un jugador puede solicitar a cualquiera que le indique la *línea de juego*; pero mientras se está ejecutando el *golpe* nadie puede ser ubicado por el jugador en o cerca de la línea o en una prolongación de ésta mas allá del *hoyo*. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea de juego, debe ser quitada antes de que se ejecute el *golpe*.

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

#### b. En el Putting Green

Cuando la pelota del jugador descansa en el *putting green*, el jugador, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies* pueden indicar la línea para el putt antes de ejecutar el *golpe* pero no durante el mismo. Al efectuar tal indicación no debe ser tocado el *putting green*. Una marca no debe ser colocada en ningún lugar para indicar la línea para el putt.

## PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

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

## Regla 9

## Información sobre los Golpes Empleados

### Definiciones

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

### 9-1. General

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

### 9-2. Match Play

#### a. Información sobre los Golpes Empleados

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

#### b. Información Equivocada

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

Se considera que un jugador ha dado información equivocada si:

- (i) omite informar a su contrario, tan pronto como sea posible, que ha incurrido en una penalidad, a menos que (a) obviamente procediera según una *Regla* que prevé una penalidad y esta circunstancia fue observada por su contrario, o (b) corrija el error antes que su contrario ejecute su próximo *golpe*; o
- (ii) da información incorrecta, durante el juego de un hoyo, respecto del número de *golpes* que lleva y no corrige el error antes que su contrario ejecute su próximo *golpe*; o
- (iii) da información incorrecta respecto del número de *golpes* empleados en el hoyo recién completado y ello afecta la interpretación del contrario acerca del resultado

del mismo, a menos que corrija el error antes que cualquier jugador ejecute un *golpe* desde el próximo *sitio de salida* o, en el caso del último hoyo del match, antes que todos los jugadores se retiren del *putting green*.

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

### 9-3. Juego por Golpes

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

## Orden de Juego

### Regla 10

### Orden de Juego

#### Definiciones

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

#### 10-1. Match Play

##### a. Cuando se Inicia el Juego de un Hoyo

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

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

##### b. Durante el Juego de un Hoyo

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

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

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

### **c. Jugando Fuera de Turno**

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

## **10-2. Juego por Golpes**

### **a. Cuando se Inicia el Juego de un Hoyo**

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

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

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

### **b. Durante el Juego de un Hoyo**

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

**Excepciones:** Reglas 22 (Pelota que ayuda o interfiere el juego) y 31-5 (*four-ball* juego por golpes).

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

### **c. Jugando Fuera de Turno**

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

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

(Orden de juego incorrecto en threesomes y foursomes juego por golpes – ver Regla 29-3)

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

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

## Sitio de Salida

### Regla 11 Sitio de Salida

#### Definiciones

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

#### 11-1. Acomodando

Cuando un jugador está poniendo una pelota en juego desde el sitio de salida, ésta debe ser jugada desde la superficie del sitio de salida o desde un tee reglamentario colocado en o sobre dicha superficie.

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

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

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

#### 11-2. Las Marcas del Sitio de Salida

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

#### 11-3. Pelota que Cae del Tee

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

#### 11-4. Jugando desde Fuera del Sitio de Salida

##### a. Match Play

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

#### **b. Juego Por Golpes**

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

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

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

#### **11-5. Jugando desde Sitio de Salida Equivocado**

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

## Jugando la Pelota

### Regla 12

### Buscando e Identificando la Pelota

#### **Definiciones**

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

#### **12-1. Buscando la Pelota; Viendo la Pelota**

Al buscar su pelota en cualquier parte de la *cancha*, el jugador puede tocar o torcer pasto largo, juncos, arbustos, retamas, matorrales o sus similares, pero únicamente lo necesario para encontrarla e identificarla, siempre que no mejore el asiento de la pelota, el espacio en que ha de intentar su *stance* o swing o su *línea de juego*.

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

En un *hazard*, si se cree que una pelota está cubierta por *impedimentos sueltos* o arena, el jugador puede quitar sondeando o rastrillando con un palo o de cualquier otra forma, tantos *impedimentos sueltos* o la cantidad necesaria de arena que le permita ver una parte de la pelota. Si se quita en exceso, no hay penalidad, y la pelota debe ser recubierta para que únicamente una parte de la misma sea visible. Si la pelota es *movida* durante la remoción, no hay penalidad; la pelota debe ser repuesta y, si fuera necesario, recubierta. Respecto de la remoción de *impedimentos sueltos* fuera de un *hazard*, ver Regla 23-1.

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

Si se cree que una pelota se encuentra en el agua en un *hazard de agua*, el jugador puede sondear con un palo o de cualquier otra forma. Si la pelota es *movida* durante el sondeo, debe ser repuesta, a menos que el jugador opte por proceder según la Regla 26-1. No hay penalidad por hacer que la pelota se *mueva* siempre que el movimiento sea directamente atribuible al acto específico del sondeo. Si así no fuere, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a.**

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-1:**

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

#### **12-2. Identificando la Pelota**

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

Si un jugador tiene motivos para creer que la pelota estacionada es la suya y es necesario levantarla para su identificación, puede hacerlo, sin penalidad, con tal propósito.

Antes de levantar la pelota, el jugador debe anunciar su intención a su contrario en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en el juego por golpes y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota e identificarla siempre que le otorgue a su contrario, *marcador* o *co-competidor* la oportunidad de observar el proceso de levantar y reponer la pelota. La pelota no debe ser limpiada más allá de lo necesario para su identificación cuando se la levanta según la Regla 12-2.

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

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

#### **\* PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-2:**

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

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

## Definiciones

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

### 13-1. General

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

(Pelota estacionada movida – ver Regla 18)

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

Un jugador no debe mejorar ni permitir que sea mejorada:

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

mediante cualquiera de las siguientes acciones:

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

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

- al apoyar el palo ligeramente cuando *prepara el golpe*,
- al tomar normalmente su *stance*,
- al ejecutar un *golpe* o en el movimiento de su palo hacia atrás para ejecutar un *golpe* y el *golpe* es ejecutado,

- al crear o eliminar irregularidades de la superficie del *sitio de salida* (Regla 11-1) o al quitar rocío, escarcha o agua de la misma, o
- en el *putting green* al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

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

### 13-3. Construyendo un Stance

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

### 13-4. Pelota en Hazard; Acciones Prohibidas

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

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

#### Excepciones:

1. Siempre que nada se haga que constituya probar la condición del *hazard* o mejorar el asiento de la pelota, no hay penalidad si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier *hazard* o el agua en un *hazard de agua*, como resultado de una caída o para impedirla, al quitar una *obstrucción*, al medir o al marcar la posición de una pelota, al recuperarla, levantarla, colocarla bajo cualquier *Regla* o (b) coloca sus palos en un *hazard*.
2. Después de ejecutar el *golpe*, si la pelota está aún en el *hazard* o ha sido levantada y puede ser dropeada o colocada en el *hazard*, el jugador puede alisar la arena o el suelo del *hazard*, siempre que nada se haga para quebrantar la Regla 13-2 con respecto a su siguiente *golpe*. Si la pelota, después del *golpe*, se encuentra fuera del *hazard*, el jugador puede alisar la arena o el suelo del *hazard* sin restricción.
3. Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un *hazard* y la pelota se estaciona en otro *hazard*, la Regla 13-4a no se aplica a cualquier acción posterior realizada en el *hazard* desde donde se efectuó el *golpe*.

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

#### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

(Buscando la pelota – ver Regla 12-1)

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

## Regla 14 Golpeando la Pelota

### Definiciones

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

### 14-1. La Pelota debe ser Golpeada Netamente

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

### 14-2. Ayuda

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

- a. aceptar ayuda física o protección de los elementos; o
- b. permitir que su *caddie*, su *compañero* o el *caddie* de su compañero se ubique en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o de la *línea del putt*, detrás de la pelota.

### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-1 ó 14-2:

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

### 14-3. Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño y Equipo Utilizado en Forma Extraña

El *R&A* se reserva el derecho de cambiar, en cualquier momento, las Reglas relacionadas con los dispositivos artificiales, *equipo* extraño y el uso de *equipo* en forma extraña y para formular o cambiar las interpretaciones relacionadas con estas Reglas.

Un jugador que tenga dudas acerca de si el uso de un elemento constituiría quebrantar la Regla 14-3 debería consultar al *R&A*.

Un fabricante puede enviar al *R&A* una muestra de un producto que ha de ser fabricado, para obtener un fallo acerca de si su uso durante una *vuelta estipulada* ocasionaría que el jugador quebrantara la Regla 14-3. Tal muestra pasa a ser propiedad del *R&A* a los propósitos de referencia. Si un fabricante omite enviar la muestra o, habiéndola enviado, omite esperar un fallo antes de fabricar y/o comercializar el producto, el fabricante asume el riesgo de un fallo que indique que el uso de dicho producto es contrario a las *Reglas*.

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

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

**Excepciones:**

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

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

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-3:  
Descalificación.**

**Nota:** El *Comité* puede dictar una Regla Local permitiendo a los jugadores utilizar dispositivos que sólo sirvan para medir o estimar distancias.

**14-4. Golpeando la Pelota Más de Una Vez**

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

**14-5. Jugando una Pelota en Movimiento**

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

**Excepciones:**

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

Cuando la pelota comienza a *moverse* después de iniciado el *golpe* o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el *golpe*, el jugador no incurre en penalidad según esta Regla por jugar una pelota en movimiento, pero no queda exento de cualquier penalidad impuesta según las siguientes *Reglas*:

- Pelota estacionada *movida* por el jugador – Regla 18-2a
- Pelota estacionada movida después de *preparar el golpe* – Regla 18-2b

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

#### **14-6. Pelota en Movimiento en el Agua**

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

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-5 ó 14-6:**  
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

## **Regla 15**

### **Pelota Sustituta; Pelota Equivocada**

#### **Definiciones**

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

#### **15-1. General**

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

#### **15-2. Pelota Sustituta**

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

Si un jugador *sustituye* una pelota cuando no le está permitido hacerlo según las *Reglas*, esa *pelota sustituta* no es una *pelota equivocada*; se convierte en la *pelota en juego*. Si el error no es corregido según lo dispuesto en la Regla 20-6 y el jugador ejecuta un *golpe* con esa pelota equivocadamente *sustituida*, **pierde el hoyo en match play o incurre en la penalidad**

de dos golpes en el juego por golpes según la Regla aplicable y, en el juego por golpes, debe completar el hoyo con esa *pelota sustituta*.

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

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

### 15-3. Pelota Equivocada

#### a. Match Play

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

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

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

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

#### b. Juego por Golpes

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

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

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

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

(Asiento alterado de la pelota a ser colocada o repuesta – ver Regla 20-3b)

(Lugar no determinable – ver Regla 20-3c)

## Putting Green

### Regla 16

### El Putting Green

#### Definiciones

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

#### 16-1. General

##### a. Tocando la Línea del Putt

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

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

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

##### b. Levantando y Limpiando la Pelota

Una pelota que descansa en el *putting green* puede ser levantada y, si se desea, limpiada. La posición de la pelota debe ser marcada antes de levantarse y debe ser repuesta (ver Regla 20-1).

##### c. Reparación de Tapones de Hoyos, Piques y Otros Daños

El jugador puede reparar tapones de *hoyos* anteriores o daños al *putting green* ocasionados por el impacto de una pelota, ya sea que la pelota del jugador descansa o no en el *putting green*. Si una pelota o marcador de pelota es *movido* accidentalmente en el acto de tal reparación, la pelota o el marcador de pelota debe reponerse. No hay penalidad siempre que

el movimiento de la pelota o marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de reparar un tapón de *hoyo* anterior o daños ocasionados al *putting green* por el impacto de una pelota. De no ser así, la Regla 18 es de aplicación.

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

#### **d. Probando la Superficie**

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

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

#### **e. Parándose a Horcajadas o Sobre la Línea del Putt**

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

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

#### **f. Ejecutando un Golpe Mientras Otra Pelota está en Movimiento**

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

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

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 16-1:**

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

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

(Putting green equivocado – ver Regla 25-3)

#### **16-2. Pelota Sobre el Borde del Hoyo**

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

(Demora indebida – ver Regla 6-7)

## Regla 17 El Asta-Bandera

### Definiciones

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

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

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

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

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

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

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

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

### 17-2. Atención sin Previa Autorización

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

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

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

\* En el juego por golpes, si ocurre una infracción a la Regla 17-2 y la pelota del *competidor* posteriormente golpea el *asta-bandera*, a la persona que la atiende o sostiene o a cualquier cosa portada por ésta, el *competidor* no incurre en penalidad. La pelota se juega tal como se

encuentra excepto que, si el *golpe* fue ejecutado desde el *putting green*, el *golpe* es anulado, y la pelota debe ser repuesta y jugada nuevamente.

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

La pelota del jugador no debe golpear:

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

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

#### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 17-3:

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

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

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

## Pelota Movida, Desviada o Detenida

### Regla 18

### Pelota Estacionada Movida

#### Definiciones

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

### 18-1. Por una Causa Ajena

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

**Nota:** Es una cuestión de hecho si una pelota ha sido *movida* por una *causa ajena*. Para aplicar esta Regla debe existir conocimiento o virtual certeza de que una *causa ajena* ha

*movido* la pelota. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra o, si la pelota no es encontrada, proceder según la Regla 27-1.

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

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

### **a. General**

Cuando la pelota del jugador está *en juego*, si:

- (i) el jugador, su *compañero* o uno de sus *caddies* la levanta, la *mueve*, la toca intencionalmente (excepto con un palo en el acto de *preparar el golpe*) u ocasiona su *movimiento*, salvo cuando lo permite una *Regla*; o
- (ii) el *equipo* del jugador o de su *compañero* ocasiona su *movimiento*,

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

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

- Al buscar una pelota en un *hazard* cubierta por *impedimentos sueltos* o arena, una pelota en una *obstrucción* o *condición anormal del terreno* o una pelota que se cree está en el agua en un *hazard de agua* – Regla 12-1
- Al reparar un tapón de *hoyo* o pique de una pelota – Regla 16-1c
- Al medir – Regla 18-6
- Al levantar una pelota según una *Regla* - Regla 20-1
- Al colocar o reponer una pelota según una *Regla* – Regla 20-3a
- Al quitar un *impedimento suelto* en el *putting green* – Regla 23-1
- Al quitar *obstrucciones* movibles – Regla 24-1

### **b. Pelota que se Mueve Después de Preparar el Golpe**

Si la *pelota en juego* de un jugador se *mueve* después que éste ha *preparado el golpe* (siempre que no sea como resultado de un *golpe*), se considera que el jugador ha *movido* la pelota e **incurre en la penalidad de un golpe**. La pelota debe ser repuesta salvo que el movimiento de la pelota ocurra después que el jugador ha comenzado el *golpe* o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el *golpe* y éste es ejecutado.

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

#### a. Durante la Búsqueda

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

#### b. Situaciones que Excluyen la Búsqueda

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

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

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

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

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

Si la pelota es *movida*, debe ser repuesta.

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

### 18-5. Por Otra Pelota

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

### 18-6. Pelota Movida al Medir

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

#### \* PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

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

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

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

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

## Regla 19

## Pelota en Movimiento Desviada o Detenida

### Definiciones

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

### 19-1. Por Una Causa Ajena

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

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

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

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

**Nota:** Si el *árbitro* o el *Comité* determina que la pelota de un jugador ha sido intencionalmente desviada o detenida por una *causa ajena*, para el jugador es de aplicación la Regla 1-4. Si la *causa ajena* es un *co-competidor* o su *caddie*, al *co-competidor* le es de aplicación la Regla 1-2.

(La pelota de un jugador desviada o detenida por otra pelota – ver Regla 19-5)

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

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por el mismo, su *compañero* o uno de sus *caddies* o *equipos*, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe.**

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

### **Excepciones:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **19-5. Por otra Pelota**

#### **a. Estacionada**

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

## b. En Movimiento

Si después de un *golpe* la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por otra pelota en movimiento después de un *golpe*, el jugador debe jugar su pelota tal como se encuentra. No hay penalidad salvo que el jugador haya quebrantado la Regla 16-1f, en cuyo caso [incurre en la penalidad por quebrantar dicha Regla](#).

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

### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

## Situaciones de Alivio y Procedimiento

### Regla 20

### Levantando, Dropeando y Colocando; Jugando desde Lugar Equivocado

#### Definiciones

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

#### 20-1. Levantando y Marcando

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

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

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

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

**Nota:** La posición de una pelota que ha de ser levantada debería ser marcada colocando un marcador de pelota, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la

pelota. Si el marcador de pelota interfiere con el juego, *stance* o *golpe* de otro jugador, debería ser colocado a un costado a la distancia de uno o más largos de cabeza de palo.

## **20-2. Dropeando y Dropeando Nuevamente**

### **a. Por Quién y Cómo**

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

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

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

### **b. Dónde Dropear**

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

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

### **c. Cuándo se Debe Dropear Nuevamente**

Una pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente sin penalidad si:

- (i) rueda a un *hazard* y se estaciona en él;
- (ii) rueda fuera de un *hazard* y se estaciona fuera de él;
- (iii) rueda a un *putting green* y se estaciona en él;
- (iv) rueda y se estaciona *fuera de límites*;
- (v) rueda y se estaciona en una posición donde hay interferencia por la condición de la que se obtuvo alivio según la Regla 24-2b (obstrucción inamovible), la Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (*putting green* equivocado) o una Regla Local (Regla 33-8a), o rueda nuevamente al pique del cual fue levantada según la Regla 25-2 (pelota enterrada);
- (vi) rueda y se estaciona a más del largo de dos palos de donde golpeó por primera vez una parte de la *cancha*; o

- (vii) rueda y se estaciona más cerca del *hoyo* que:
  - (a) su posición original o su posición estimada (ver Regla 20-2b), excepto que de otra forma sea permitido por las *Reglas*; o
  - (b) el *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio disponible (Reglas 24-2, 25-1 ó 25-3); o
  - (c) el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* o *hazard de agua lateral* (Regla 26-1).

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

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

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

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

### 20-3. Colocando y Reponiendo

#### a. Por Quién y Dónde

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

Si una pelota o marcador de pelota es accidentalmente *movido* en el acto de colocar o reponer, la pelota o el marcador de pelota deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de colocar o reponer la pelota o de quitar el marcador de pelota. Si así no fuere, **el jugador incurre en un golpe de penalidad** según la Regla 18-2a ó 20-1.

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

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

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

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

**c. Sitio no Determinable**

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

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

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

**d. Pelota que No se Detiene en el Lugar**

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

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

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

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

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

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

Si la *pelota en juego* del jugador ha sido levantada, vuelve a estar en juego cuando se la dropea o coloca.

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

(Pelota incorrectamente sustituida – ver Regla 15-2)

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

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

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

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

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 20-5:**

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

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

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

### **20-7. Jugando desde Lugar Equivocado**

#### **a. General**

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

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

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

**b. Match Play**

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

**c. Juego por Golpes**

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

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

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

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

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

**Nota 3:** Si un jugador incurre en una penalidad por ejecutar un *golpe* desde un lugar equivocado, no habrá una penalidad adicional por sustituir una pelota cuando no está permitido.

## Definiciones

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

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

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

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

Si un jugador al que se le exige reponer una pelota omite hacerlo, **incurre en la penalidad general según la Regla aplicable**, por infracción a la Regla 20-3a, pero no hay penalidad adicional según la Regla 21.

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

## Regla 22

### Pelota que Ayuda o Interfiere con el Juego

## Definiciones

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

### 22-1. Pelota que Ayuda al Juego

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

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

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

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

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

## **22-2. Pelota que Interfiere el Juego**

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

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

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

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

### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:**

[Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.](#)

## **Regla 23**

## **Impedimentos Suelos**

### **Definiciones**

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

### **23-1. Alivio**

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

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

En el *putting green*, si la pelota o el marcador de pelota es accidentalmente movido durante el proceso de quitar un *impedimento suelto* por parte del jugador, la pelota o el marcador de pelota debe ser repuesto. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible a la remoción del *impedimento suelto*. De

otra forma, si el jugador ocasiona el movimiento de la pelota, **incurre en la penalidad de un golpe** según la Regla 18-2a.

Cuando una pelota está en movimiento, no se debe quitar un *impedimento suelto* que podría influir en su movimiento.

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

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:**

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

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

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

## **Regla 24**

### **Obstrucciones**

#### **Definiciones**

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

#### **24-1. Obstrucción Movable**

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

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

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

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

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

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

## 24-2. Obstrucción Inamovible

### a. Interferencia

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

### b. Alivio

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

- (i) A Través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de un palo y no más cerca del *hoyo* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *hazard* ni en un *putting green*. Cuando la pelota se dropea dentro del largo de un palo del *punto más cercano de alivio*, debe primero golpear una parte de la *cancha* en un sitio donde se evite la interferencia por la *obstrucción* inamovible y que no esté en un *hazard* ni en un *putting green*.
- (ii) En un Bunker: Si la pelota está en un *bunker*, el jugador debe levantar y dropear la pelota, ya sea:
  - (a) Sin penalidad, de acuerdo con el inciso (i) precedente, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la pelota debe ser dropeada en el *bunker*; o
  - (b) **Con la penalidad de un golpe**, fuera del *bunker*, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el *hoyo* y el sitio en el cual la pelota es dropeada, la misma puede ser dropeada sin límite de distancia detrás del *bunker*.
- (iii) En el Putting Green: Si la pelota descansa en el *putting green*, el jugador debe levantar la pelota y la colocará, sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *hazard*. El *punto más cercano de alivio* puede estar fuera del *putting green*.
- (iv) En el Sitio de Salida: Si la pelota descansa en el *sitio de salida*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad de acuerdo con el inciso (i) precedente. La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta Regla.

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

**Excepción:** Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta Regla si (a) resulta evidentemente irrazonable que el jugador ejecute un *golpe* porque la pelota está interferida por otra condición distinta a una *obstrucción* inamovible o (b) la interferencia por una *obstrucción* inamovible ocurriría únicamente al adoptar un *stance*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

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

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

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

### **24-3. Pelota en una Obstrucción No es Encontrada**

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

#### **a. Pelota en una Obstrucción Movable No es Encontrada**

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

#### **b. Pelota en una Obstrucción Inamovible No es Encontrada**

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

- (i) **A Través de la Cancha:** Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovible por un sitio que está *a través de la cancha*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b(i).

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

#### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

## Regla 25

### Condiciones Anormales del Terreno, Pelota Enterrada y Putting Green Equivocado

#### Definiciones

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

#### 25-1. Condiciones Anormales del Terreno

##### a. Interferencia

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

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

##### b. Alivio

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

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

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

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

**Excepción:** Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta Regla si (a) resulta evidentemente irrazonable que el jugador ejecute un *golpe* porque la pelota está interferida por otra condición distinta a una *condición anormal del terreno* o (b) la interferencia por una *condición anormal del terreno* ocurriría únicamente al adoptar un *stance*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

**Nota 1:** Si la pelota está en un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*), el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad por interferencia de una *condición anormal*

*del terreno*. El jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra (salvo que esté prohibido por una Regla Local) o proceder según la Regla 26-1.

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

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

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

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

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

### **25-2. Pelota Enterrada**

Una pelota enterrada en su propio pique en el terreno, en cualquier área cortada baja *a través de la cancha*, puede ser levantada, limpiada y dropeada, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio donde descansaba pero no más cerca del *hoyo*. La pelota cuando es dropeada debe primero golpear una parte de la *cancha* que esté *a través de la cancha*. “Área cortada baja” es cualquier área de la *cancha*, incluyendo senderos a través del rough, cortados a nivel del fairway o menos.

### 25-3. Putting Green Equivocado

#### a. Interferencia

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

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

#### b. Alivio

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

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

#### PENALIDAD POR QUEBRANTAR ESTA REGLA:

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

## Regla 26

### Hazard de Agua (incluyendo Hazards de Agua Lateral)

#### Definiciones

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

#### 26-1. Alivio por Pelota en Hazard de Agua

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

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

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

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

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

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

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

### **a. Pelota Termina Estacionándose en el Mismo u Otro Hazard de Agua**

Si una pelota que es jugada desde dentro de un *hazard de agua*, se estaciona después del *golpe* en el mismo u otro *hazard de agua*, el jugador puede:

- (i) proceder según la Regla 26-1a. Si, luego de dropear en el *hazard*, el jugador opta por no jugar la pelota dropeada, puede:
  - (a) proceder según la Regla 26-1b, o la Regla 26-1c si es aplicable, agregando la **penalidad adicional de un golpe** dispuesta por esa Regla, y usando como punto de referencia el punto donde la pelota original cruzó por última vez el margen de este *hazard* antes de ir a descansar a este *hazard*; o
  - (b) **agregar una penalidad adicional de un golpe** y jugar la pelota tan cerca como sea posible del sitio desde donde fue ejecutado el último *golpe* desde fuera de un *hazard de agua* (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder según la Regla 26-1b, o la Regla 26-1c si es aplicable; o
- (iii) **con la penalidad de un golpe**, jugar la pelota tan cerca como sea posible del sitio desde donde fue ejecutado el último *golpe* desde fuera de un *hazard de agua* (ver Regla 20-5).

### **b. Pelota Perdida o Injugable Fuera del Hazard o Fuera de Límites**

Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard de agua* se *pierde* o es declarada injugable fuera del *hazard* o está *fuera de límites*, el jugador puede, después de aplicarse una **penalidad de un golpe** según la Regla 27-1 ó 28a:

- (i) jugar una pelota lo más cerca posible del sitio en el *hazard* desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder según la Regla 26-1b, o si es aplicable la Regla 26-1c, **agregando la penalidad adicional de un golpe** dispuesta por esa Regla y usando como punto de referencia el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard* antes de estacionarse en el *hazard*; o
- (iii) **agregar una penalidad adicional de un golpe** y jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde fue ejecutado el último *golpe* desde fuera de un *hazard de agua* (ver Regla 20-5).

**Nota 1:** Cuando procede según la Regla 26-2b, al jugador no se le exige que dropee una pelota según la Regla 27-1 ó 28a. Si dropea una pelota, no tiene obligación de jugarla. Alternativamente, puede proceder según la Regla 26-2b (ii) ó (iii).

**Nota 2:** Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard de agua* es declarada injugable fuera del mismo, ninguna disposición prevista en la Regla 26-2b impide que el jugador proceda según la Regla 28b ó 28c.

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:**

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

## **Regla 27**

### **Pelota Perdida o Fuera de Límites; Pelota Provisional**

#### **Definiciones**

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

#### **27-1. Golpe y Distancia; Pelota Fuera de Límites; Pelota No Encontrada Dentro de Cinco Minutos**

##### **a. Procedimiento según Golpe y Distancia**

En cualquier momento, un jugador puede, con un golpe de penalidad, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), p.ej. proceder según la penalidad de golpe y distancia.

Excepto que de otra forma esté previsto en las *Reglas*, si el jugador ejecuta un *golpe* a una pelota del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido **según la penalidad de golpe y distancia**.

**b. Pelota Fuera de Límites**

Si una pelota está *fuera de límites*, el jugador debe jugar una pelota **según la penalidad de golpe y distancia**, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5).

**c. Pelota No Encontrada Dentro de los Cinco Minutos**

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

**Excepciones:**

1. Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original que no es encontrada está en una *obstrucción* (Regla 24-3) o está en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c) el jugador debe proceder según la Regla aplicable.

2. Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original que no es encontrada ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1) o está en un *hazard de agua* (Regla 26-1), el jugador debe proceder según la Regla aplicable.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 27-1:**

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

**27-2. Pelota Provisional**

**a. Procedimiento**

Si una pelota puede estar *perdida* fuera de un *hazard de agua* o puede estar *fuera de límites*, para evitar demoras el jugador puede jugar otra pelota provisionalmente de acuerdo con la Regla 27-1. El jugador debe informar a su contrario en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en el juego por golpes que es su intención jugar una *pelota provisional*, y debe jugarla antes que él o su *compañero* se encaminen a buscar la pelota original.

Si omite hacerlo y juega otra pelota, la misma no es una *pelota provisional* y se convierte en la *pelota en juego* **con la penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1); la pelota original está *perdida*.

(Orden de juego desde el sitio de salida – ver Regla 10-3)

**Nota:** Si una *pelota provisional* jugada de acuerdo con la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *hazard de agua* o *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *pelota provisional*. Si otra *pelota provisional* es jugada, ésta mantiene la misma relación con la *pelota provisional* anterior, que la primera *pelota provisional* con la pelota original.

**b. Cuándo la Pelota Provisional se Convierte en la Pelota en Juego**

El jugador puede jugar una *pelota provisional* hasta alcanzar el lugar donde se presume que esté la pelota original. Si ejecuta un *golpe* con la *pelota provisional* desde el lugar donde se

presume que esté la pelota original o desde un punto más cerca del *hoyo* que dicho lugar, la pelota original está *perdida* y la *pelota provisional* se convierte en la *pelota en juego* con la **penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1).

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

Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original está *perdida* en un *hazard de agua*, el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla 26-1.

**Excepción:** Si existe conocimiento o virtual certeza que la pelota original está *perdida* en una *obstrucción* (Regla 24-3) o en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c), el jugador puede proceder según la Regla aplicable.

### **c. Cuándo debe Abandonarse la Pelota Provisional**

Si la pelota original no está *perdida* ni *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *pelota provisional* y continuar jugando con la pelota original. Si ejecuta cualesquier *golpes* posteriores con la *pelota provisional*, está jugando una *pelota equivocada* y las disposiciones de la Regla 15-3 son de aplicación.

**Nota:** Si un jugador juega una *pelota provisional* según la Regla 27-2a, los *golpes* ejecutados, luego de haber invocado esta Regla, con una *pelota provisional* posteriormente abandonada según la Regla 27-2c y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por haber jugado esa pelota, no serán considerados.

## **Regla 28**

## **Pelota Injugable**

### **Definiciones**

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

El jugador puede considerar su pelota injugable en cualquier lugar de la *cancha* excepto cuando la pelota esté en un *hazard de agua*. El jugador es el único juez respecto a si su pelota está injugable.

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

- a.** Jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde fue jugada la pelota original por última vez (ver Regla 20-5); o
- b.** Dropear una pelota detrás del punto donde la pelota descansa, manteniendo dicho punto directamente entre el *hoyo* y el sitio donde la pelota es dropeada, la pelota puede ser dropeada sin límite de distancia detrás de ese punto; o

c. Dropear una pelota dentro del largo de dos palos del sitio donde la pelota descansa, pero no más cerca del *hoyo*.

Si la pelota injugable está en un *bunker*, el jugador puede proceder según el inciso a, b ó c. Si opta por proceder según el inciso b ó c, una pelota debe ser dropeada en el *bunker*.

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

#### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

## Otras Modalidades de Juego

### Regla 29

### Threesomes y Foursomes

#### Definiciones

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

#### 29-1. General

En un  *threesome*  o un  *foursome* , durante cualquier  *vuelta estipulada* , los  *compañeros*  deben jugar alternadamente desde los  *sitios de salida*  y alternadamente durante el juego de cada hoyo. Los  *golpes de penalidad*  no afectan el orden de juego.

#### 29-2. Match Play

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

#### 29-3. Juego por Golpes

Si los  *compañeros*  ejecutan un  *golpe*  o  *golpes*  en orden incorrecto, tal  *golpe*  o  *golpes*  son anulados y  *el bando incurre en la penalidad de dos golpes* . El  *bando*  debe corregir el error jugando una pelota en el orden correcto, lo más cerca posible del sitio desde donde por primera vez jugó en orden incorrecto (ver Regla 20-5). Si el  *bando*  ejecuta un  *golpe*  desde el próximo  *sitio de salida*  sin antes corregir el error o, tratándose del último hoyo de la vuelta, se retira del  *putting green*  sin declarar su intención de corregir el error,  *el bando está descalificado* .

### Regla 30

### Three-Ball, Best-Ball y Four-Ball Match Play

#### Definiciones

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

### 30-1. Las Reglas de Golf son de Aplicación

Las Reglas de Golf, siempre que no discrepen con las siguientes Reglas específicas, son de aplicación a los *matches three-ball, best-ball y four-ball*.

### 30-2. Three-Ball Match Play

#### a. Pelota Estacionada Movida por un Contrario

Salvo que las *Reglas* lo dispongan de otra forma, si la pelota del jugador, cuando no se la está buscando, es tocada o *movida* por un contrario, su *caddie* o *equipo*, es de aplicación la Regla 18-3b. Ese contrario incurre en la penalidad de un golpe en su match con el jugador, pero no tiene penalidad en su match con el otro contrario.

#### b. Pelota Accidentalmente Desviada o Detenida por un Contrario

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un contrario, su *caddie* o *equipo*, no hay penalidad. En su match con ese contrario, el jugador puede, antes que otro golpe sea ejecutado por cualquiera de los bandos, cancelar el golpe y jugar una pelota, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), o puede jugar la pelota como descansa. En su match con el otro contrario, la pelota debe ser jugada tal como se encuentra.

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

(Pelota intencionalmente desviada o detenida por el contrario – ver Regla 1-2)

### 30-3. Best-Ball y Four-Ball Match Play

#### a. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por un *compañero* para todo o cualquier parte de un match; no es necesario que todos los *compañeros* estén presentes. Un *compañero* ausente puede unirse a un match entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

#### b. Orden del Juego

Las pelotas pertenecientes al mismo *bando* pueden ser jugadas en el orden que el *bando* considere más conveniente.

#### c. Pelota Equivocada

Si un jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo según la Regla 15-3 por ejecutar un golpe a una *pelota equivocada* es **descalificado para ese hoyo**, pero su *compañero* no incurre en penalidad incluso si la *pelota equivocada* es la suya. Si la *pelota equivocada* pertenece a otro jugador, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde donde la *pelota equivocada* fue jugada por primera vez.

#### d. Penalidad al Bando

Un *bando* es penalizado por una infracción a alguna de las siguientes Reglas, por cualquiera de los *compañeros*:

- Regla 4                      Palos
- Regla 6-4                    Caddie

- Cualesquier Regla Local o Condición de la Competencia por la cual la penalidad es un ajuste al estado del match.

**e. Descalificación del Bando**

- (i) *Un bando es descalificado* por una infracción a alguna de las siguientes Reglas, por cualquiera de los *compañeros*:

- Regla 1-3           Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 4            Palos
- Regla 5-1 ó 5-2   La Pelota
- Regla 6-2a        Handicap (jugando con uno mayor)
- Regla 6-4         Caddie (teniendo más de un caddie; omitir corregir la infracción inmediatamente)
- Regla 6-7         Demora Indebida; Juego Lento
- Regla 11-1        Acomodando
- Regla 14-3        Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Utilización inadecuada del Equipo
- Regla 33-7        Penalidad de Descalificación impuesta por el Comité

- (ii) *Un bando es descalificado* si todos los *compañeros* incurren en la penalidad de descalificación por infracción a alguna de las siguientes Reglas:

- Regla 6-3           Hora de Salida y Grupos
- Regla 6-8           Interrupción del Juego

- (iii) En todos los demás casos en los que por una infracción a una *Regla* correspondiera la descalificación, *el jugador es descalificado para ese hoyo solamente.*

**f. Efecto de Otras Penalidades**

Si una infracción a una *Regla* cometida por un jugador ayuda al juego de su *compañero* o afecta adversamente el juego de un contrario, *el compañero incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad incurrida por el jugador.*

En todos los demás casos en los que un jugador incurre en una penalidad por infracción a una *Regla*, la penalidad no se aplica a su *compañero*. Cuando la penalidad establecida sea pérdida del hoyo, el efecto es el de descalificar al jugador para ese hoyo.

**Regla 31**

**Four-Ball Juego por Golpes**

**Definiciones**

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

### 31-1. General

En un *four-ball* juego por golpes dos *competidores* juegan como *compañeros*, cada uno juega su propia pelota. El score más bajo de los *compañeros* es el score para el hoyo. Si un *compañero* no completa el juego de un hoyo, no hay penalidad.

Las Reglas de Golf siempre que no discrepen con las siguientes Reglas específicas son de aplicación al *four-ball* juego por golpes.

### 31-2. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por cualquiera de los *compañeros* para toda o cualquier parte de una *vuelta estipulada*; no es necesario que ambos *compañeros* estén presentes. Un *competidor* ausente puede unirse a su *compañero* entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

### 31-3. Anotando Scores

Al *marcador* se le exige que anote para cada hoyo únicamente el score gross de cualquiera de los *compañeros* cuyo score ha de contar. Los scores gross que han de contar deben ser individualmente identificables; si así no fuere, **el bando es descalificado**. Solamente uno de los *compañeros* es responsable por el cumplimiento con la Regla 6-6b.

(Score equivocado – ver Regla 31-7a)

### 31-4. Orden del Juego

Las pelotas pertenecientes al mismo *bando* pueden ser jugadas en el orden que el *bando* considere más conveniente.

### 31-5. Pelota Equivocada

Si un *competidor* quebranta la Regla 15-3b por haber ejecutado un *golpe* a una *pelota equivocada*, **incurre en la penalidad de dos golpes** y debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las *Reglas*. Su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *pelota equivocada* sea la suya.

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

### 31-6. Penalidad al Bando

Un *bando* es penalizado por cualquiera de las siguientes infracciones por cualquiera de los *compañeros*:

- Regla 4                      Palos
- Regla 6-4                  Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia por la que hay una máxima penalidad por vuelta.

### 31-7. Penalidades de Descalificación

#### a. Infracción por Un Compañero

Un *bando* es descalificado de la competencia si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación por cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3 Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 3-4 Negativa a Cumplir con una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5-2 La Pelota
- Regla 6-2b Handicap (jugando con uno mayor; omitir anotar el handicap)
- Regla 6-4 Caddie (teniendo más de un caddie; omitir corregir la infracción inmediatamente)
- Regla 6-6b Firmando y Entregando la Tarjeta de Score
- Regla 6-6d Score Equivocado para el Hoyo, p. ej. cuando el score anotado del *compañero* cuyo score ha de computarse es menor al realmente empleado. Si el score anotado, del *compañero* cuyo score ha de computarse, es mayor al realmente empleado, debe tenérselo por válido
- Regla 6-7 Demora Indevida; Juego Lento
- Regla 7-1 Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 11-1 Acomodando
- Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Utilización Inadecuada de Equipo
- Regla 22-1 Pelota que Ayuda el Juego
- Regla 31-4 Scores Gross, que deben Contar, No Identificables Individualmente
- Regla 33-7 Penalidad de Descalificación Impuesta por el Comité

#### b. Infracción por Ambos Compañeros

Un *bando* es descalificado de la competencia:

- (i) si cada *compañero* incurre en la penalidad de descalificación por infracción a la Regla 6-3 (Hora de Salida y Grupos) o a la Regla 6-8 (Suspensión del Juego), o
- (ii) si, en el mismo hoyo, cada *compañero* quebranta una *Regla* cuya penalidad es descalificación de la competencia o del hoyo.

#### c. Únicamente para el Hoyo

En todos los demás casos donde una infracción a una *Regla* significaría la descalificación, el *competidor* es descalificado únicamente para el *hoyo* en el que se cometió la infracción.

### 31-8. Efecto de Otras Penalidades

Si la infracción a una *Regla* cometida por un *competidor* ayuda el juego de su *compañero*, el *compañero* incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad incurrida por el *competidor*.

En todos los demás casos en los que un *competidor* incurre en una penalidad por infracción a una *Regla*, la penalidad no se aplica a su *compañero*.

## Regla 32

## Competencias Contra Bogey, Contra Par y Stableford

### Definiciones

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

### 32-1. Condiciones

Las competencias contra bogey, contra par o stableford son modalidades de competencias por golpes en las cuales el juego se hace contra un score fijado para cada hoyo. Son de aplicación las *Reglas* del juego por golpes, siempre que no discrepen con las siguientes Reglas específicas.

En las competencias con handicap, contra bogey, contra par y Stableford, el *competidor* con el menor score en un hoyo, tiene el *honor* en el próximo *sitio de salida*.

#### a. Competencias Contra Bogey y Contra Par

La anotación en las competencias contra bogey y contra par se hace como en match play. Cualquier hoyo que el *competidor* no registra se considera perdido. El ganador es el *competidor* que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El *marcador* es responsable de anotar únicamente el score gross para cada hoyo en el que el *competidor* hace un score neto igual o menor al score fijado para ese hoyo.

**Nota 1:** El score del *competidor* se ajusta **deduciendo un hoyo u hoyos** bajo la *Regla* aplicable cuando ha incurrido en una penalidad que no sea la descalificación, según lo siguiente:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia para la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

El *competidor* es responsable de informar los hechos de tales infracciones al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score, de tal manera que el *Comité* pueda aplicar la penalidad. Si el *competidor* omite informar tal infracción al *Comité*, **está descalificado**.

**Nota 2:** Si el *competidor* infringe la Regla 6-7 (Demora Indevida; Juego Lento), el *Comité* **deducirá un hoyo** al score agregado. Para una infracción repetida, ver Regla 32-2a.

#### b. Competencias Stableford

La anotación en las competencias Stableford se hace por puntos adjudicados en relación a un score fijado para cada hoyo, como sigue:

<b>Hoyo Jugado en .....</b>	<b>Puntos</b>
Más de un golpe por encima del score fijado o sin anotación.....	0
Un golpe más del score fijado.....	1
Igual que el score fijado.....	2
Un golpe menos que el score fijado.....	3
Dos golpes menos que el score fijado.....	4
Tres golpes menos que el score fijado.....	5
Cuatro golpes menos que el score fijado.....	6

El ganador es el *competidor* cuyo score suma el mayor número de puntos.

El *marcador* es responsable de anotar únicamente el score gross en cada hoyo en que el *competidor* obtenga un número neto de golpes que le adjudique uno o más puntos.

**Nota 1:** Si un *competidor* infringe una *Regla* para la cual hay una penalidad máxima por vuelta, debe informar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score; si omite hacerlo, **está descalificado**. El *Comité*, del total de puntos para la vuelta, **deducirá dos puntos por cada hoyo en el ocurrió alguna infracción, con una deducción máxima por vuelta de cuatro puntos por cada *Regla* infringida.** .

**Nota 2:** Si el *competidor* infringe la Regla 6-7 (Demora Indevida; Juego Lento), el *Comité* deducirá dos puntos del total de puntos para la vuelta. Para una infracción repetida, ver Regla 32-2a.

## **32-2. Penalidades de Descalificación**

### **a. De la Competencia**

Un *competidor* es **descalificado** de la competencia por una infracción a alguna de las siguientes:

- Regla 1-3           Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 3-4           Negativa a Cumplir con una Regla
- Regla 4             Palos
- Regla 5-1 ó 5-2    La Pelota
- Regla 6-2b         Handicap (jugando con uno mayor; omitir anotar el handicap)
- Regla 6-4           Caddie (teniendo más de un caddie; omitir corregir la infracción inmediatamente)
- Regla 6-6b         Firmando y Entregando la Tarjeta de Score
- Regla 6-6d         Score Equivocado para el Hoyo, p. ej. cuando el score anotado del *compañero* cuyo score ha de computarse es menor al realmente empleado. Si el score anotado, del *compañero* cuyo score ha de computarse, es mayor al realmente empleado, debe tenérselo por válido
- Regla 6-7           Demora Indevida; Juego Lento
- Regla 7-1           Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 11-1         Acomodando

- Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Utilización Inadecuada de Equipo
- Regla 22-1 Pelota que Ayuda el Juego
- Regla 33-7 Penalidad de Descalificación Impuesta por el Comité

#### **b. Para un Hoyo**

En todos los demás casos donde una infracción a una *Regla* significaría la descalificación, el *competidor* es descalificado únicamente para el hoyo en el que se cometió la infracción.

## Administración

### Regla 33

### El Comité

#### **Definiciones**

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

#### **33-1. Condiciones; Dejando sin Efecto una Regla.**

El *Comité* debe establecer las condiciones que han de regir la competencia a jugarse.

El *Comité* carece de facultades para dejar sin efecto una Regla de Golf.

Ciertas *Reglas* específicas, que rigen el juego por golpes, son tan substancialmente diferentes de aquellas que rigen el match play, que la combinación de ambas modalidades de juego no es practicable y no está permitida. El resultado de un match jugado en estas circunstancias es nulo y sin un ganador, y en la competencia por golpes, los *competidores* son descalificados.

En el juego por golpes, el *Comité* puede limitar las funciones de un *árbitro*.

#### **33-2. La Cancha**

##### **a. Definiendo Límites y Márgenes**

El *Comité* debe definir con exactitud:

- (i) la *cancha* y los *fuera de límites*,
- (ii) los márgenes de *hazards de agua* y de *hazards de agua lateral*,
- (iii) *terreno en reparación*, y
- (iv) *obstrucciones* y partes integrantes de la *cancha*.

### **b. Nuevos Hoyos**

Los nuevos *hoyos* deberían cortarse el día en que comienza una competencia por golpes y en cualquier otro momento en que el *Comité* lo considere necesario, siempre que todos los *competidores*, en una determinada vuelta, jueguen con los *hoyos* cortados en la misma posición.

**Excepción:** Cuando resulta imposible reparar un *hoyo* dañado para que cumpla con la Definición, el *Comité* puede cortar un nuevo *hoyo* en una posición similar cercana.

**Nota:** Cuando una sola vuelta debe jugarse en más de un día, el *Comité* puede disponer, en las condiciones de la competencia (Regla 33-1), que los *hoyos* y *sitios de salida* pueden ser ubicados en distintos lugares en cada día de la competencia, siempre que, en cada uno de los días, todos los *competidores* jueguen con cada *hoyo* y cada *sitio de salida* en la misma posición.

### **c. Lugar de Práctica**

Donde no haya disponible un lugar de práctica fuera del área de la *cancha* de la competencia, el *Comité* debería establecer, si la medida es factible, la zona donde los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competencia. En cualquier día de una competencia por golpes, el *Comité* normalmente no debería permitir la práctica en o hacia un *putting green* o desde un *hazard* de la *cancha* de la competencia.

### **d. Cancha Injugable**

Si el *Comité* o su representante autorizado considera, por cualquier motivo, que la *cancha* no está en condiciones de jugarse o que existen circunstancias que hacen imposible el normal desarrollo del juego, ya sea en match play o juego por golpes, puede disponer una suspensión temporaria del juego o, en el juego por golpes, declarar el juego nulo y cancelar todos los scores de la vuelta en cuestión. Cuando una vuelta es cancelada, todas las penalidades en que se haya incurrido en esa vuelta quedan canceladas.

(Procedimiento al interrumpir y reanudar el juego – ver Regla 6-8)

### **33-3. Horario de Salidas y Grupos**

El *Comité* debe establecer las horas de salidas y, en el juego por golpes, la formación de los grupos en los que deben jugar los *competidores*.

Cuando una competencia match play abarca un lapso prolongado, el *Comité* establecerá un tiempo límite dentro del cual cada vuelta debe completarse. Cuando a los jugadores se les permite fijar la fecha de su match dentro de estos límites, el *Comité* debería anunciar que el match debe jugarse a una determinada hora del último día de dicho lapso, salvo que los jugadores acuerden una fecha anterior.

### **33-4. Tabla de Golpes de Handicap**

El *Comité* debe publicar una tabla que indique el orden de los *hoyos* donde han de darse o recibirse los *golpes* de handicap.

### **33-5. Tarjeta de Score**

En el juego por golpes, el *Comité* debe proveer a cada competidor una tarjeta de score con la fecha y nombre del *competidor* o, en *foursome* o *four-ball* juego por golpes, los nombres de los *competidores*.

En el juego por golpes, el *Comité* es responsable de la suma de los scores y de la aplicación del handicap anotado en la tarjeta de score.

En el *four-ball* juego por golpes, el *Comité* es responsable de registrar el score de la mejor pelota para cada hoyo, y en ese proceso aplicar los handicaps anotados en la tarjeta de score, y sumar los scores de la mejor pelota.

En las competencias contra bogey, contra par y Stableford, el *Comité* es responsable de aplicar el handicap anotado en la tarjeta de score y determinar el resultado de cada hoyo y el resultado general o el puntaje total.

**Nota:** El *Comité* puede requerir que cada *competidor* anote la fecha y su nombre en su tarjeta de score.

### **33-6. Decisión sobre Empates**

El *Comité* debe anunciar la forma, día y hora para resolver un match empatado o un empate en el juego por golpes, y si ha de jugarse con o sin handicap.

Un match empatado no debe ser decidido mediante el juego por golpes. Un empate en juego por golpes no debe ser decidido mediante un match.

### **33-7. Penalidad de Descalificación; Discrecionalidad del Comité**

En casos individuales excepcionales, una penalidad de descalificación puede ser dejada sin efecto, modificada o impuesta si el *Comité* considera justificable tal medida.

Ninguna penalidad menor que la descalificación debe ser dejada sin efecto o modificada.

Si un *Comité* considera que un jugador ha cometido una seria infracción de etiqueta, puede imponer la penalidad de descalificación según esta *Regla*.

### **33-8. Reglas Locales**

#### **a. Política**

El *Comité* puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales locales, siempre que se encuadren dentro de la política establecida en el Apéndice I.

#### **b. Dejar sin Efecto o Modificar una Regla:**

Una Regla de Golf no debe ser dejada sin efecto por una Regla Local. Sin embargo, si un *Comité* considera que hay condiciones locales anormales que interfieren con el desarrollo adecuado del juego y justifican la necesidad de una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, dicha Regla Local debe ser autorizada por la Entidad Rectora Nacional.

**Definiciones**

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

**34-1. Reclamos y Penalidades****a. Match Play**

Si un reclamo es planteado ante el *Comité* según la Regla 2-5, el fallo respectivo debería anunciarse lo antes posible a fin de que el estado del match pueda ser ajustado, si fuere necesario. Si un reclamo no es planteado de acuerdo con lo dispuesto por la Regla 2-5, no debe ser considerado por el *Comité*.

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

**b. Juego por Golpes**

En el juego por golpes, una penalidad no debe ser dejada sin efecto, modificada o impuesta luego que la competencia se ha dado por terminada. Una competencia se ha dado por terminada cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente o, en las clasificaciones juego por golpes seguidas por match play, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida en su primer match.

**Excepciones:** Una penalidad de descalificación debe ser impuesta después que la competencia se ha dado por terminada si un *competidor*:

- (i) quebrantó la Regla 1-3 (Convenir en Dejar Sin Efecto las Reglas); o
- (ii) entregó una tarjeta de score en la que anotó un handicap que, antes de terminar la competencia, le constaba que era mayor que aquel al que tenía derecho, y ello afectó el número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o
- (iii) entregó, un score menor para cualquier hoyo que el realmente empleado (Regla 6-6d), por cualquier motivo que no sea la omisión de incluir una penalidad que antes de haberse dado por terminada la competencia, él desconocía haber incurrido; o
- (iv) conocía, antes de haberse dado por terminada la competencia, que había quebrantado cualquier otra *Regla* para la cual la penalidad es la descalificación.

**34-2. Fallo del Árbitro**

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

### **34-3. Decisión del Comité**

En ausencia de un árbitro, cualquier controversia o duda acerca de las *Reglas* debe ser sometida al *Comité*, cuya decisión es definitiva.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede someter la controversia o duda al Comité de Reglas de Golf de la Entidad Rectora Nacional, cuya decisión es definitiva.

Si la controversia o duda no ha sido sometida al Comité de Reglas de Golf, el jugador o los jugadores pueden pedir que una consulta, de común acuerdo, sea remitida por intermedio de un representante debidamente autorizado del *Comité*, al Comité de Reglas de Golf, solicitando su opinión acerca de si la decisión dada fue correcta. La respuesta será remitida a dicho representante autorizado.

Si el juego es conducido apartándose de las Reglas de Golf, el Comité de Reglas de Golf no tomará ninguna decisión al respecto.

## Apéndice I - Contenidos

### Parte A Reglas Locales

1. Definiendo Límites y Márgenes.....
2. Hazards de Agua.....
  - a. Hazards de Agua Lateral.....
  - b. Pelota Provisional Bajo Regla 26-1 .....
3. Zonas de la Cancha que Requieren Preservación;  
Zonas Ambientalmente Sensibles.....
4. Condiciones de la Cancha – Barro, Humedad Extrema,  
Malas Condiciones y Protección de la Cancha.....
  - a. Levantando una Pelota Enterrada, Limpiando.....
  - b. Asientos Preferidos y Reglas de Invierno.....
5. Obstrucciones.....
  - a. General.....
  - b. Piedras en los Bunkers.....
  - c. Caminos y Senderos.....
  - d. Obstrucciones Inamovibles Cerca de un Putting Green.....
  - e. Protección de Plantaciones Jóvenes.....
  - f. Obstrucciones Temporarias.....
6. Zonas de Dropeo.....

### Parte B Ejemplos de Reglas Locales

1. Hazards de Agua; Pelota Provisional bajo la Regla 26-1.....
2. Zonas de la Cancha que Requieren Preservación;  
Zonas Ambientalmente Sensibles.....
  - a. Terreno en Reparación; Juego Prohibido.....
  - b. Zona Ambientalmente Sensible.....
3. Protección de Plantaciones Jóvenes.....
4. Condiciones de la Cancha – Barro, Humedad Extrema, Malas  
Condiciones y Protección de la Cancha.....
  - a. Alivio por Pelota Enterrada.....
  - b. Limpiando la pelota.....
  - c. “Asientos Preferidos” y “Reglas de Invierno”.....
  - d. Agujeros de Aireación.....
  - e. Hendiduras entre panes de pasto.....
5. Piedras en los Bunkers.....
6. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Putting Green.....
7. Obstrucciones Temporarias.....
  - a. Obstrucciones Temporarias Inamovibles.....
  - b. Líneas Eléctricas y Cables Temporarios.....
8. Zonas de Dropeo.....
9. Dispositivos para Medir Distancia.....

### Parte C Condiciones de la Competencia

1. Especificación de los Palos y la Pelota.....

	a. Lista de Cabezas de Drivers Conformes.....
	b. Lista de Pelotas Aprobadas.....
	c. Condición de Pelota Única .....
2.	Horario de Salida.....
3.	Caddie.....
4.	Ritmo de Juego.....
5.	Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas.....
6.	Práctica.....
	a. General.....
	b. Práctica Entre Hoyos.....
7.	Consejo en las Competencias por Equipos.....
8.	Hoyos Nuevos.....
9.	Transporte.....
10.	Anti-Doping.....
11.	Cómo Decidir Empates.....
12.	Draw para Match Play. Draw Numérico Genérico.....

## Apéndice I – Reglas Locales; Condiciones de la Competencia

### Definiciones

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

### Parte A Reglas Locales

Según lo dispuesto en la Regla 33-8a, el *Comité* puede redactar y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales, siempre que se encuadren dentro de la política establecida en este Apéndice. Además, se proporciona información detallada sobre Reglas Locales aceptadas y prohibidas en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” bajo la Regla 33-8 y en la “Guía para el Desarrollo de una Competencia”.

Si una condición anormal local interfiere con el correcto desarrollo del juego y el *Comité* considera necesario modificar una Regla de Golf, deberá obtenerse previamente una autorización del R&A.

#### 1. Definiendo Límites y Márgenes

Especificando los medios utilizados para definir *fuera de límites, hazards de agua, hazards de agua lateral, terreno en reparación, obstrucciones* y partes integrantes de la *cancha* (Regla 33-2a).

#### 2. Hazards de Agua

##### a. Hazards de Agua Lateral

Aclarando la condición de *hazards de agua* que pueden ser *hazards de agua lateral* (Regla 26).

##### b. Pelota Provisional Bajo la Regla 26-1

Permitiendo jugar una pelota en forma provisional según la Regla 26-1, por una pelota que puede estar en un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*) de tal naturaleza que, si la pelota original no es encontrada, es sabido o hay virtual certeza que está en el *hazard de agua*, y sería impracticable determinar si la pelota está en el *hazard* o para hacerlo se demoraría indebidamente el juego.

#### 3. Zonas de la Cancha que Requieren Preservación; Zonas Ambientalmente Sensibles

Preservando la *cancha* al definir zonas, incluyendo viveros de pasto, plantaciones jóvenes, y otras partes de la *cancha* en cultivo, como “*terreno en reparación*” desde donde el juego está prohibido.

Cuando al *Comité* se le exige prohibir el juego en zonas ambientalmente sensibles que están en o en las adyacencias de la *cancha*, debería establecerse una Regla Local que aclare el procedimiento de alivio.

#### **4. Condiciones de la Cancha – Barro, Humedad Extrema, Malas Condiciones y Protección de la Cancha**

##### **a. Levantando una Pelota Enterrada, Limpiando**

Condiciones temporarias que podrían interferir con el correcto desarrollo del juego, incluyendo barro y humedad extrema, que justifiquen alivio para una pelota enterrada en cualquier parte a *través de la cancha* o permitiendo levantar, limpiar y reponer una pelota en cualquier parte a *través de la cancha* o en un área cortada baja a *través de la cancha*.

##### **b. “Asientos Preferidos” y “Reglas de Invierno”**

Condiciones adversas, incluyendo mal estado de la *cancha* o la existencia de barro, son a veces tan generales, particularmente en los meses de invierno, que el *Comité* puede decidir otorgar alivio mediante una Regla Local Temporal, ya sea para proteger la *cancha* o para promover un juego equitativo y agradable. Esta Regla Local debería ser sacada tan pronto como las condiciones lo justifiquen.

#### **5. Obstrucciones**

##### **a. General**

Aclarando las condiciones de los objetos que pueden ser *obstrucciones* (Regla 24).

Declarando cualquier construcción como parte integrante de la *cancha* y por lo tanto no una *obstrucción*, p. ej. construcciones al lado de *sitios de salida*, de *putting greens* o de *bunkers* (Regla 24 y 33-2a).

##### **b. Piedras en los Bunkers**

Permitiendo remover piedras en los *bunkers* al declararlas como “*obstrucciones* móviles” (Regla 24-1).

##### **c. Caminos y Senderos**

- (i) Declarando las superficies artificiales y costados de caminos y senderos como parte integrante de la *cancha*, o
- (ii) Otorgando el alivio establecido en la Regla 24-2b para los caminos y senderos que no tengan superficies artificiales y costados, si ellos pudieran afectar injustamente el juego.

##### **d. Obstrucciones Inamovibles Cerca de un Putting Green**

Proporcionando alivio de la interposición de *obstrucciones* inamovibles, situadas en o dentro del largo de dos palos del *putting green*, cuando la pelota descansa dentro del largo de dos palos de la *obstrucción*.

##### **e. Protección de Plantaciones Jóvenes**

Proporcionando alivio para la protección de plantaciones jóvenes.

##### **f. Obstrucciones Temporarias**

Proporcionando alivio de interferencia por *obstrucciones* temporarias (p. ej. tribunas, cables y equipos de televisión, etc.).

## 6. Zonas de Dropeo

Estableciendo zonas especiales en las cuales la pelota puede o debe ser dropeada cuando no es posible o practicable proceder exactamente de conformidad con la Regla 24-2b ó 24-3 (Obstrucción Inamovible), Regla 25-1b ó 25-1c (Condiciones Anormales del Terreno), Regla 25-3 (Putting Green Equivocado), Regla 26-1 (Hazards de Agua y Hazards de Agua Lateral) o Regla 28 (Pelota Injugable).

## Parte B Ejemplos de Reglas Locales

Dentro de la política establecida en la parte A de este Apéndice, el *Comité* puede adoptar, de los ejemplos que se dan a continuación, un tipo de Regla Local que será informada en la tarjeta de score o en cartelera. Sin embargo, las Reglas Locales de naturaleza Temporal no deberían estar impresas en la tarjeta de score.

### 1. Hazards de Agua; Pelota Provisional jugada bajo la Regla 26-1

Si un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*) es de un tamaño y forma tal que y/o está localizado en una posición que:

(i) sería impracticable determinar si la pelota está en el *hazard*, o hacerlo demoraría indebidamente el juego, y

(ii) si la pelota original no es encontrada, pero es sabido o hay virtual certeza que está en el *hazard de agua*,

el *Comité* puede introducir una Regla Local permitiendo jugar una pelota provisional bajo la Regla 26-1 ó cualquier Regla Local aplicable. En este caso, si se juega una pelota provisional y la pelota original está en el *hazard de agua* el jugador puede jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional, pero no puede proceder de acuerdo con la Regla 26-1 con respecto a la pelota original.

En estas circunstancias, la siguiente Regla Local se recomienda:

“Si hay duda sobre si una pelota está en o se ha perdido en un *hazard de agua* (especificar ubicación), el jugador puede jugar otra pelota en forma provisional bajo cualquier opción aplicable de la Regla 26-1.

Si la pelota original es encontrada fuera del *hazard de agua* el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la pelota original es encontrada en el *hazard de agua* el jugador puede tanto jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional de acuerdo con la Regla 26-1.

Si la pelota no es encontrada o identificada dentro de los 5 minutos del periodo de búsqueda el jugador debe continuar con la pelota jugada en forma provisional.

### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL

Match Play – Pérdida del hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes.”

## **2. Zonas de la Cancha que Requieren Preservación; Zonas Ambientalmente Sensibles**

### **a. Terreno en Reparación; Juego Prohibido**

Si el *Comité* desea proteger cualquier zona de la *cancha*, la debería declarar *terreno en reparación* y prohibir el juego desde dentro de esa zona. Se recomienda la siguiente Regla Local:

“La/El ..... (definida por .....) es *terreno en reparación* desde donde el juego está prohibido. Si la pelota de un jugador descansa en la zona, o si interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, el jugador debe obtener alivio según la Regla 25-1.

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

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

### **b. Zonas Ambientalmente Sensibles**

Si una autoridad competente (p. ej. una Repartición del Gobierno o semejante) prohíbe, por razones ambientales, el ingreso en y/o el juego desde una zona en o adyacente a la *cancha*, el *Comité* debería dictar una Regla Local que aclare el procedimiento de alivio.

Está a juicio del *Comité* definir un área como *terreno en reparación*, *hazard de agua* o *fuera de límites*. Ello, no obstante, no puede simplemente definir tal zona como *hazard de agua* si no concuerda con la Definición de “*Hazard de Agua*” y se debería tratar de preservar las características del hoyo.

Se recomienda la siguiente Regla Local:

#### **“I. Definición**

Una zona ambientalmente sensible (ZAS) es un área así declarada por la autoridad competente, donde está prohibido, por razones ambientales, ingresar o jugar. Dichas zonas pueden ser definidas como *terreno en reparación*, *hazard de agua*, *hazard de agua lateral* o *fuera de límites*, a discreción del *Comité*, siempre que, en el caso de una ZAS que ha sido definida como un *hazard de agua* o *hazard de agua lateral*, la zona sea, por definición, un *hazard de agua*.

**Nota:** El *Comité* no puede declarar una zona como ambientalmente sensible.

## **II. Pelota en Zona Ambientalmente Sensible**

### **a. Terreno en Reparación**

Si una pelota está en una ZAS definida como *terreno en reparación*, la misma debe ser dropeada de acuerdo con la Regla 25-1b.

Si es sabido o hay virtual certeza que una pelota que no ha sido encontrada está perdida en una ZAS definida como *terreno en reparación*, el jugador puede obtener alivio sin penalidad según lo dispuesto en la Regla 25-1c.

#### **b. Hazards de Agua y Hazards de Agua Lateral**

Si es sabido o hay virtual certeza que una pelota que no ha sido encontrada está *perdida* en una ZAS definida como *hazard de agua* o *hazard de agua lateral*, el jugador debe, con la penalidad de un golpe, proceder según la Regla 26-1.

**Nota:** Si una pelota dropeada de acuerdo con la Regla 26, rueda a una posición donde la ZAS interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, el jugador debe obtener alivio según lo dispuesto en el Inciso III de esta Regla Local.

#### **c. Fuera de Límites**

Si una pelota está en una ZAS definida como *fuera de límites*, el jugador debe jugar una pelota, con la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del sitio desde donde jugó por última vez la pelota original (ver Regla 20-5).

### **III. Interferencia con el Stance o el Espacio en que ha de Intentarse el Swing**

La interferencia por una ZAS ocurre cuando tal condición interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. Si la interferencia existe, el jugador debe obtener alivio según lo siguiente:

- (a) A través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia por la ZAS y (c) no esté en un *hazard* o en un *putting green*. El jugador debe levantar la pelota y la dropeará, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la *cancha* que cumpla con (a), (b) y (c) arriba mencionados.
- (b) En un Hazard: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador debe levantar la pelota y la dropeará ya sea:
  - (i) Sin penalidad, en el *hazard* lo más cerca posible del sitio donde la pelota descansaba, pero no más cerca del *hoyo*, en una parte de la *cancha* que brinde alivio completo de la ZAS; o
  - (ii) Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el *hoyo* y el sitio donde la pelota es dropeada, sin límite de distancia detrás del *hazard* donde la pelota puede ser dropeada. Además, si son aplicables, el jugador puede proceder según la Regla 26 ó 28.
- (c) En el Putting Green: Si la pelota descansa en el *putting green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin penalidad en la posición más cercana de donde descansaba, que brinde alivio completo de la ZAS, pero no más cerca del *hoyo* ni en un *hazard*.

La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso III de esta Regla Local.

**Excepción:** Un jugador no puede obtener alivio según el Inciso III de esta Regla Local, si (a) resulta claramente irrazonable que ejecute un *golpe* debido a la interferencia de otra condición distinta a la ZAS o (b) la interferencia por la ZAS ocurriría únicamente al adoptar un *stance*, swing o línea de juego innecesariamente anormal.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.”

**Nota:** En caso de una seria infracción a esta Regla Local, el *Comité* podrá imponer la penalidad de descalificación.”

### **3. Protección de Plantaciones Jóvenes**

Cuando se desee prevenir daños a plantaciones jóvenes, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Protección de Plantaciones jóvenes definidas por ..... Si una plantación tal interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, la pelota debe ser levantada, sin penalidad, y dropeada de acuerdo con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (*Obstrucción Inamovible*). Si la pelota descansa en un *hazard de agua*, el jugador debe levantarla y dropearla según la Regla 24-2b(i), salvo que el punto más cercano de alivio debe estar en el *hazard de agua* y la pelota debe ser dropeada en el *hazard de agua* o el jugador puede proceder bajo la Regla 26. La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según esta Regla Local.

**Excepción:** Un jugador no podrá obtener alivio por esta Regla Local si (a) resulta claramente irrazonable que ejecute un *golpe* debido a cualquier otra interferencia distinta a la planta o (b) la interferencia por la planta sólo ocurriría al adoptar un *stance*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.”

### **4. Condiciones de la Cancha – Barro, Humedad Extrema, Malas Condiciones y Protección de la Cancha**

#### **a. Alivio por Pelota Enterrada**

La Regla 25-2 brinda alivio, sin penalidad, para una pelota enterrada en su propio pique en cualquier zona cortada baja *a través de la cancha*. En el *putting green*, una pelota puede ser levantada y el daño ocasionado por el pique de una pelota puede ser reparado (Regla 16-1b y c). Cuando se autoriza a obtener alivio para una pelota enterrada en cualquier parte *a través de la cancha*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“*A través de la cancha*, una pelota enterrada en el suelo en su propio pique, puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropeada lo más cerca posible de donde descansaba, pero no más cerca del *hoyo*. La pelota cuando es dropeada debe primeramente golpear una parte de la *cancha a través de la cancha*.

### **Excepciones:**

1. Un jugador no puede obtener alivio por esta Regla Local si la pelota está enterrada en arena en un área que no está cortada baja.
2. Un jugador no puede obtener alivio según esta Regla Local, si resulta claramente irrazonable ejecutar un *golpe* debido a otra interferencia por cualquier cosa que no sea la condición cubierta por esta Regla Local.

### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.”

#### **b. Limpiando la Pelota**

Condiciones tales como humedad extrema que causen que cantidades significativas de barro se adhieran a la pelota, pueden ser de una magnitud tal que hicieran apropiado el permitir levantar, limpiar y reponer la pelota. En esas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

“(Especificar área) una pelota puede ser levantada, limpiada y repuesta, sin penalidad.

**Nota:** La posición de la pelota debe ser marcada antes de ser levantada según esta Regla Local - ver Regla 20-1.

### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.”

#### **c. “Asientos Preferidos” y “Reglas de Invierno”**

El *terreno en reparación* está considerado en la Regla 25 y las ocasionales condiciones anormales locales que podrían interferir con el normal desarrollo del juego y que no sean exageradas, deberían ser definidas como *terreno en reparación*.

No obstante ello, las condiciones adversas, tales como grandes nevadas, deshielos primaverales, lluvias prolongadas o el calor extremo pueden dejar fairways insatisfactorios y a veces impedir el uso de cortadoras de césped pesadas. Cuando dichas condiciones están tan generalizadas por la *cancha* que el *Comité* estima que los “asientos preferidos” o “reglas de invierno” podrían favorecer un juego equitativo o ayudar a proteger la *cancha*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Una pelota que descansa en un área cortada baja *a través de la cancha* (o especificar un área más restringida, p. ej. en el hoyo 6), puede ser levantada, sin penalidad, y limpiada. Antes de levantar la pelota, el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada debe colocarla en un sitio dentro de (especificar área, p. ej. 15 cms., largo de un palo, etc.) de donde originalmente descansaba que no esté más cerca del *hoyo*, ni esté en un *hazard* ni en un *putting green*.

Un jugador podrá colocar su pelota una única vez, y está en juego cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la pelota no se detiene en el sitio donde ha sido colocada, es de aplicación la Regla 20-3d. Si la pelota una vez colocada se estaciona en el sitio donde ha sido colocada

y posteriormente se *mueve*, no hay penalidad y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra, a menos que sean de aplicación las disposiciones de cualquier otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la pelota antes de levantarla o la *mueve* de cualquier otra forma, tal como arrastrarla con el palo, incurre en la penalidad de un golpe.

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

**\* PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

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

\* Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción a esta Regla Local, no es de aplicación una penalidad adicional bajo la Regla Local.”

#### **d. Agujeros de Aireación**

Cuando una *cancha* ha sido aireada, se puede justificar una Regla Local que permita alivio sin penalidad, de un agujero de aireación. Se recomienda la siguiente Regla Local:

“A través de la *cancha*, una pelota que se estaciona en o sobre un agujero de aireación puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropeada, lo más cerca posible del sitio de donde descansaba pero no más cerca del *hoyo*. La pelota cuando se dropea debe primeramente golpear una parte de la *cancha* a través de la *cancha*.”

En el *putting green*, una pelota que se estaciona en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el sitio más cercano, no más cerca del *hoyo*, que evite tal situación.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.”

#### **e. Unión entre Panes de Pasto**

Si un Comité desea permitir el alivio de uniones entre panes de pasto pero no del pan en si mismo, la siguiente Regla Local se recomienda:

“A través de la *cancha* las uniones entre panes de pasto (no el pan en si mismo) son consideradas *terreno en reparación*. Sin embargo, la interferencia de la unión con el stance del jugador no se considera por si sola interferencia bajo la Regla 25-1. Si la pelota descansa en la unión o la toca o la unión interfiere con el área del swing a realizar se puede obtener alivio bajo la Regla 25-1. Todas las uniones dentro del área de panes de pasto son consideradas parte de una misma unión.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.”

### **5. Piedras en los Bunkers**

Las piedras son, por definición, *impedimentos sueltos* y, cuando la pelota del jugador está en un *hazard*, una piedra que descansa en o toca el *hazard* no podrá ser tocada o movida

(Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en un *bunker* pueden representar un peligro (un jugador podría ser herido por una piedra golpeada por el palo del jugador al tratar de jugar una pelota) y podrían interferir con el normal desarrollo del juego.

Cuando se permita levantar una piedra en un *bunker*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Las piedras en los *bunkers* son *obstrucciones* movibles (la Regla 24-1 es de aplicación).”

## **6. Obstrucciones Inamovibles Cerca de un Putting Green**

La Regla 24-2 brinda alivio, sin penalidad, de la interferencia por una *obstrucción* inamovible, pero también dispone que, salvo en el *putting green*, la interposición en la *línea de juego* no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

Sin embargo, en algunas canchas los collares son cortados tan bajos que los jugadores podrían preferir ejecutar el putt desde el borde del green. En tales condiciones, las obstrucciones inamovibles en los collares de los greens pueden interferir con el normal desarrollo del juego y se podría introducir la siguiente Regla Local que adicionalmente brinde alivio, sin penalidad, de la interposición por una *obstrucción* inamovible:

“Se puede obtener alivio de una interferencia por una *obstrucción* inamovible según la Regla 24-2. Además, si la pelota descansa fuera del *putting green* pero no en un *hazard*, y una *obstrucción* inamovible sobre o dentro del largo de dos palos del *putting green* y dentro del largo de dos palos de la pelota se interpone en la *línea de juego*, entre la pelota y el *hoyo*, el jugador puede obtener alivio de la siguiente manera:

La pelota debe ser levantada y dropeada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interposición y (c) no esté en un *hazard* ni en un *putting green*. La pelota puede ser limpiada al ser levantada.

También se puede obtener alivio bajo esta Regla Local si la pelota del jugador descansa en el *putting green* y hay una *obstrucción* inamovible dentro del largo de dos palos del *putting green* que se interpone en su *línea del putt*. El jugador podrá obtener alivio de la siguiente manera:

La pelota debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interposición y (c) no esté en un *hazard*. La pelota puede ser limpiada al ser levantada.

## **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.”

## **7. Obstrucciones Temporarias**

Cuando *obstrucciones* temporarias están instaladas en o adyacentes a la *cancha*, el *Comité* debería definir la condición de tales *obstrucciones* como movibles, inamovibles u *obstrucciones* inamovibles temporarias.

### **a. Obstrucciones Inamovibles Temporarias**

Si el *Comité* define tales *obstrucciones* como *obstrucciones* inamovibles temporarias, se recomienda la siguiente Regla Local:

#### **“I. Definición**

Una obstrucción inamovible temporaria (OIT) es un objeto artificial no permanente que generalmente es colocado para una competencia y que está fijo o no es fácilmente movable.

Ejemplos de OIT incluyen, pero no se limitan a: carpas, pizarras, tribunas, torres de televisión y sanitarios.

Los cables de soporte son parte de las OIT, salvo que el *Comité* declare que deben ser tratados como líneas o cables eléctricos elevados.

#### **II. Interferencia**

La interferencia por una OIT ocurre cuando (a) la pelota descansa delante y tan cerca de la OIT que ésta interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, o (b) la pelota descansa en, sobre, debajo o detrás de la OIT en forma que alguna parte de la OIT se interpone directamente entre la pelota del jugador y el *hoyo* y está en su *línea de juego*; la interferencia también existe si la pelota descansa dentro del largo de un palo de un sitio equidistante del *hoyo* donde la interposición existiría.

**Nota:** Una pelota está debajo de una OIT cuando se encuentra debajo de los bordes más externos de la OIT, aunque estos bordes no se extiendan hacia abajo hasta el terreno.

#### **III. Alivio**

Un jugador podrá obtener alivio por interferencia de una OIT, incluyendo una OIT que está *fuera de límites*, según lo siguiente:

- (a) A Través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado (a) que no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia según lo definido en el Inciso II, y (c) no esté en un *hazard* o en un *putting green*. El jugador debe levantar la pelota y dropearla, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado, en una parte de la *cancha* que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados.
- (b) En un Hazard: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador levantará la pelota y la dropeará ya sea:
  - (i) Sin penalidad, de acuerdo con el Inciso III(a) precedente, excepto que la parte más cercana de la *cancha* que brinde un alivio completo, debe estar en el *hazard* y la pelota debe dropearse dentro del *hazard* o, si un alivio completo es imposible, en una parte de la *cancha* dentro del *hazard*, que brinde el máximo alivio disponible;  
o
  - (ii) Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* de la siguiente manera: el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado que

(a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia según lo definido en el Inciso II y (c) no esté en un *hazard*. El jugador debe dropear la pelota dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la *cancha* que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados.

La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso III.

**Nota 1:** Si la pelota descansa en un *hazard*, nada en esta Regla Local impide al jugador proceder según la Regla 26 ó Regla 28, si son aplicables.

**Nota 2:** Si la pelota a dropear según esta Regla Local, no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituída* por otra pelota.

**Nota 3:** Un *Comité* podrá dictar una Regla Local (a) permitiendo o exigiendo a un jugador que utilice una zona de dropeo cuando obtiene alivio de una OIT o (b) permitiendo al jugador, como opción de alivio adicional, dropear la pelota en el costado opuesto de la OIT desde el punto establecido según el Inciso III, pero salvo esto de acuerdo con dicho inciso.

**Excepciones:** Si la pelota de un jugador descansa delante o detrás de la OIT (no dentro, sobre o debajo de la OIT) no puede obtener alivio según el Inciso III si:

1. Resulta claramente irrazonable que pueda ejecutar un *golpe* o, en el caso de interposición, ejecutar un *golpe* tal que la pelota pudiera terminar en línea directa al *hoyo*, debido a interferencia por otra cosa que no fuera la OIT;
2. La interferencia por la OIT ocurriría únicamente debido al uso de un *stance*, swing o dirección de juego anormal, o
3. En el caso de interposición, sería claramente irrazonable esperar que el jugador pudiera golpear la pelota hacia el *hoyo* tan lejos como para llegar a la OIT.

Un jugador sin derecho a alivio debido a esta excepción, puede proceder según la Regla 24-2, si fuera de aplicación.

#### **IV. Pelota en OIT No Encontrada**

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota no encontrada está en, sobre o debajo de una OIT, una pelota puede ser dropeada según las disposiciones del Inciso III o del Inciso V, si fuera de aplicación. Con el propósito de aplicar los Incisos III y V la pelota se considera que descansa en el sitio donde por última vez cruzó el límite más externo de la OIT (Regla 24-3).

#### **V. Zonas de Dropeo**

Si el jugador está interferido por una OIT, el *Comité* puede permitir o exigir el uso de una zona de dropeo. Si para obtener alivio el jugador usa una zona de dropeo, debe dropear la pelota en la zona de dropeo más cercana de donde su pelota originalmente descansaba o se considera que descansaba según el Inciso IV (aunque la zona de dropeo más cercana pueda estar más cerca del *hoyo*).

**Nota:** Un *Comité* puede dictar una Regla Local prohibiendo el uso de una zona de dropeo que esté más cerca del *hoyo*.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

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

### **b. Líneas Eléctricas y Cables Temporarios**

Cuando líneas eléctricas, cables o líneas telefónicas temporarias están instaladas en la *cancha*, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Líneas de tensión eléctrica, cables o líneas telefónicas temporarias y elementos que las cubren o puntales que las soportan son *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, la Regla 24-1 es de aplicación.
2. Si están fijas o no son fácilmente movibles y si la pelota descansa *a través de la cancha* o en un *bunker*, el jugador puede obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b. Si la pelota descansa en un *hazard de agua*, el jugador puede levantar y dropear la pelota de acuerdo con la Regla 24-2b(i) excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *hazard de agua* y la pelota debe ser dropeada en el *hazard de agua* o el jugador puede proceder según la Regla 26.
3. Si la pelota golpea una línea de tensión eléctrica o cable elevado, el golpe debe ser cancelado y jugado nuevamente, sin penalidad (ver Regla 20-5). Si la pelota no es inmediatamente recuperable puede ser *sustituida* por otra pelota.

**Nota:** Los soportes metálicos de una *obstrucción* inamovible temporaria son parte de la *obstrucción*, salvo que el *Comité* por Regla Local declare que han de ser tratados como líneas o cables eléctricos elevados.

**Excepción:** Un golpe que hace que la pelota golpee una junta elevada de cables que suben desde el terreno, no debe ser ejecutado nuevamente.

4. Un surco con cables cubiertos por césped es *terreno en reparación* aunque no esté marcado y la Regla 25-1b es de aplicación.”

### **8. Zonas de Dropeo**

Si el *Comité* considera que no es posible o práctico proceder de acuerdo con una Regla que otorga alivio, se pueden establecer zonas de dropeo en las cuales las pelotas puedan o deban ser dropeadas al obtener alivio. Generalmente, tales zonas de dropeo deberían ser indicadas como opción adicional a las ya otorgadas por la Regla misma, en lugar de ser indicadas como obligatorias.

Utilizando el ejemplo de una zona de dropeo para un *hazard de agua*, cuando tal zona de dropeo es establecida, la siguiente Regla Local se recomienda:

“Si una pelota está dentro o es sabido o hay virtual certeza de que una pelota que no ha sido encontrada está dentro del *hazard de agua* (especificar ubicación) el jugador podrá:

- (i) proceder bajo la Regla 26; o
- (ii) como opción adicional, dropear una pelota, con la penalidad de un golpe, en la zona de dropeo.

#### **PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:**

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

**Nota:** Cuando se utiliza una zona de dropeo las siguientes condiciones se aplican referentes al dropeo y re-dropeo de la pelota:

- (a) El jugador no necesita pararse dentro de la zona de dropeo cuando dropea la pelota.
- (b) La pelota dropeada debe primeramente tocar una parte de la *cancha* dentro de la zona de dropeo.
- (c) Si la zona de dropeo está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropeo.
- (d) La pelota dropeada no necesita estacionarse dentro de la zona de dropeo.
- (e) La pelota dropeada debe re-dropearse si rueda y se estaciona en una posición cubierta por la Regla 20-2c(i-vi).
- (f) La pelota dropeada puede rodar más cerca del *hoyo* del lugar donde primeramente tocó una parte de la *cancha*, siempre que se estacione dentro del largo de dos palos de ese lugar y en ninguna de las posiciones cubiertas por (e).
- (g) Sujeto a lo provisto por (e) y (f), la pelota dropeada puede rodar y estacionarse más cerca del hoyo que:
  - su posición original o posición estimada (ver Regla 20-2b);
  - el *punto más cercano de alivio* o máximo alivio disponible (Regla 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3); o
  - el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* o *hazard de agua lateral* (Regla 26-1).

#### **9. Dispositivos Medidores de Distancia**

Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota bajo la Regla 14-3, la siguiente redacción se recomienda:

“(Especificar según lo apropiado, ej. En la competencia, o Para todo juego en esta cancha, etc), un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que sólo mida distancia. Si durante una *vuelta estipulada* un jugador utiliza un dispositivo medidor de distancia diseñado para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (p. ej. gradiente, velocidad del viento, temperatura, etc.), el jugador está quebrantando la Regla 14-3, para la cual la penalidad es la descalificación, independientemente de que cualquiera de esas otras funciones adicionales hayan sido utilizadas o no.”

## **Parte C Condiciones de la Competencia**

La Regla 33-1 dispone, “El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las que la competencia ha de jugarse”. Las condiciones deberían incluir múltiples aspectos como ser la forma de inscripción, derecho a participar, número de vueltas a jugar, etc. que no corresponde sean tratados en las Reglas de Golf o en este Apéndice. Información detallada acerca de estas condiciones está proporcionada en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” según la Regla 33-1 y en la “Guía para el Desarrollo de una Competencia.”

No obstante, hay un número de aspectos que deberían ser considerados en las Condiciones de la Competencia hacia los que específicamente debe dirigirse la atención del *Comité*. Estos son:

### **1. Especificaciones de Palos y Pelota**

Las siguientes condiciones son recomendadas únicamente para competencias de jugadores expertos:

#### **a. Lista de Drivers Aprobados**

En su sitio Web ([www.randa.org](http://www.randa.org)) el R&A periódicamente emite un Listado denominado “Conforming Driver Heads” (Drivers Aprobados) donde se listan los Drivers que han sido examinados y que se determinó conforman con las Reglas de Golf. Si el *Comité* desea limitar a los jugadores a que sólo utilicen drivers que tengan una cabeza identificada por modelo y loft en ese Listado, el Listado debe estar disponible y la siguiente condición de la competencia utilizada.

“Cualquier driver llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que figure en el Listado vigente denominado “Conforming Driver Heads” (Drivers Aprobados) emitido por el R&A.

**Excepción:** Un driver cuya cabeza ha sido fabricada antes de 1999 está exento de cumplir con esta condición.

\* PENALIDAD POR LLEVAR, NO HABIENDO EJECUTADO UN GOLPE CON EL, PALO O PALOS QUE NO CUMPLAN CON LA CONDICIÓN:

Match Play – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por Golpes – Dos Golpes por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

Match Play o Juego por Golpes - En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

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

Competencias Stableford - ver Nota 1 de la Regla 32-1b.

\* Cualquier palo o palos llevados que no cumplan con la condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador frente a su contrario en match play o a su *marcador* o *co-competidor* en juego por golpes inmediatamente luego de descubrir la infracción. Si el jugador deja de hacerlo está descalificado.

**PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE NO CUMPLA CON LA CONDICIÓN:  
Descalificación”**

#### **b. Listado de Pelotas Aprobadas**

En su sitio web ([www.randa.org](http://www.randa.org)) el R&A periódicamente emite un Listado de Pelotas de Golf Aprobadas que lista pelotas han sido examinadas y se ha determinado que cumplen con las Reglas. Si el *Comité de Golf* desea exigir a los jugadores que jueguen un modelo de pelota que figure en el Listado, dicho Listado debe estar disponible y la siguiente condición de la competencia utilizada:

“La pelota que juegue el jugador debe figurar en el Listado vigente de Pelotas de Golf Aprobadas emitido por el R&A.

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:  
Descalificación.”**

#### **c. Condición de Pelota Unica**

Si se desea prohibir el cambio de marcas y modelos de pelotas durante una *vuelta estipulada*, se recomienda la siguiente condición:

“Limitaciones de Pelotas a Usar Durante la Vuelta: (Nota a la Regla 5-1)

(i) Condición de “Pelota Unica”

Durante una *vuelta estipulada*, las pelotas que el jugador juegue deben ser de la misma marca y modelo figurando en una única entrada en el Listado vigente de Pelotas de Golf Aprobadas.

**Nota:** Si una pelota de diferente marca y/o modelo es dropeada o colocada puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe proceder entonces a dropear o colocar una pelota correcta (Regla 20-6).

**PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:**

Match Play – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por Golpes – Dos Golpes por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

(ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción

Cuando un jugador descubre que ha jugado una pelota que no cumple con esta condición, debe abandonar esa pelota antes de jugar desde el próximo *sitio de salida* y completará la vuelta utilizando una pelota correcta; de no ser así el jugador está descalificado. Si se descubre la infracción durante el juego de un hoyo y el jugador opta por *sustituir* por una pelota correcta antes de completar ese hoyo, el jugador debe colocar una pelota correcta en el sitio donde descansaba la pelota jugada en infracción a la condición.”

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

Si el *Comité* desea proceder de acuerdo con esta Nota, se recomienda la redacción siguiente:

“Si el jugador se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a la hora que le correspondía hacerlo, en ausencia de circunstancias que justifiquen dejar sin efecto la penalidad de descalificación según la Regla 33-7, la penalidad por no haber iniciado el juego a su hora, es pérdida del primer hoyo en match play o de dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes. Penalidad por demora mayor a cinco minutos: descalificación.”

## 3. Caddie (Nota a la Regla 6-4)

La Regla 6-4 permite a un jugador hacer uso de un *caddie* siempre que utilice solamente un *caddie* a la vez. Sin embargo, puede haber circunstancias en las que el *Comité* desee prohibir los *caddies* o restringir al jugador en su elección de un *caddie*, p. ej. golfista profesional, hermanos, padres, otro jugador en la competencia, etc. En dichos casos, se recomienda la redacción siguiente:

### Prohibido el Uso de Caddie

“Un jugador tiene prohibido el uso de un *caddie* durante la *vuelta estipulada*.”

### Restricciones Sobre Quien Puede Cumplir la Función de Caddie

“Un jugador tiene prohibido utilizar ..... para que cumpla las funciones de *caddie* durante la *vuelta estipulada*.”

### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:

Match play – Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del match es ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

Match play o Juego por Golpes – En el caso de una infracción en el juego entre dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

Un jugador que tiene un *caddie* en infracción a esta condición debe asegurarse, inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción, que cumplirá con esta condición durante el resto de la *vuelta estipulada*. De otro modo, el jugador está descalificado.

#### **4. Ritmo de Juego (Nota a la Regla 6-7)**

El *Comité* puede establecer una orientación sobre el ritmo de juego, para prevenir el juego lento, de acuerdo con la Nota 2 de la Regla 6-7.

#### **5. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas (Nota a la Regla 6-8b)**

Como han ocurrido múltiples muertes y heridos por rayos en las canchas de golf, todos los clubes y sponsors de competencias deben tomar precauciones para la protección de las personas contra los rayos. Se recomienda prestar atención sobre las Reglas 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición de la Nota a la Regla 6-8b, se recomienda la siguiente redacción:

“Cuando el juego es suspendido por el *Comité* por una situación peligrosa, si los jugadores en un match o grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* así lo haya ordenado. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir de inmediato el juego y no lo reanudarán hasta que el *Comité* así lo haya ordenado. Si un jugador no suspende el juego inmediatamente, es descalificado salvo que las circunstancias justifiquen dejar sin efecto tal penalidad según lo dispuesto en la Regla 33-7.

La señal para suspender el juego debido a situaciones peligrosas será un toque prolongado de sirena.”

Las siguientes señales son generalmente utilizadas y es recomendable que la adopten todos los *Comités*:

Interrupción Inmediata del Juego: Un prolongado toque de sirena.

Interrupción del Juego: Tres toques consecutivos de sirena, repetidos.

Reanudación del Juego: Dos cortos toques de sirena, repetidos.

### **6. Práctica**

#### **a. General**

El *Comité* puede dictar normas que rijan la práctica de acuerdo con la Nota a la Regla 7-1, Excepción (c) a la Regla 7-2, Nota 2 a la Regla 7 y Regla 33-2c.

#### **b. Práctica Entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)**

Si el *Comité* desea proceder en acuerdo con la Nota 2 de la Regla 7-2 la siguiente redacción se recomienda:

“Entre el juego de dos hoyos, el jugador no debe ejecutar ningún *golpe* de práctica en o cerca del *putting green* del último hoyo jugado y no debe probar la superficie del *putting green* del último hoyo jugado haciendo rodar una pelota.

#### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICION:

Match play - Pérdida del próximo hoyo.

Juego por golpes - Dos golpes en el próximo hoyo.

Match play o juego por golpes - En el caso de una infracción en el último hoyo de la *vuelta estipulada* el jugador incurre la penalidad en ese hoyo.”

#### **7. Consejo en las Competencias por Equipos (Nota a la Regla 8)**

Si el *Comité* desea proceder de acuerdo con la Nota a la Regla 8, se recomienda la siguiente redacción:

“De acuerdo con la Nota a la Regla 8 de las Reglas de Golf, cada equipo puede designar una persona (además de las personas a quienes se les puede pedir *consejo* según esa Regla), quién puede dar *consejo* a los integrantes de ese equipo. Tal persona (si se desea efectuar alguna restricción sobre quien puede ser designado colocar tal restricción aquí) debe ser identificada frente al *Comité* antes de dar *consejo*.”

#### **8. Hoyos Nuevos (Nota a la Regla 33-2b)**

El *Comité* puede disponer, de acuerdo con la Nota a la Regla 33-2b, que los *hoyos* y *sitios de salida* para una competencia de una sola vuelta, que se ha de jugar en más de un día, puedan ser ubicados en distintas posiciones cada día.

#### **9. Transporte**

Si en una competencia se desea exigir que los jugadores caminen, se recomienda la siguiente condición:

“Los jugadores no deben andar en ningún tipo de transporte durante la vuelta estipulada, salvo autorización del *Comité*.”

#### PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:

Match play – Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

Match play o juego por golpes – En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente. El uso de una forma no autorizada de transporte deberá discontinuarse inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción. De otro modo, el jugador está descalificado.”

#### **10. Anti-Doping**

El *Comité* puede exigir, en las condiciones de la competencia, que los jugadores cumplan con una política anti-doping.

#### **11. Cómo Decidir sobre Empates**

Tanto en match play como en juego por golpes, un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se desea que haya un solo ganador el *Comité* tiene la

autoridad, bajo la Regla 33-6, para determinar cómo y cuándo decidir un empate. La decisión debería ser publicada por anticipado.

El R&A recomienda:

### **Match Play**

Un match que termina empatado debería ser desempatado hoyo a hoyo hasta que un bando gane un hoyo. El desempate debería empezar en el hoyo donde comenzó el match. En un match con handicap los golpes de ventaja se deberían otorgar igual que en la *vuelta estipulada*.

### **Juego por Golpes**

- (a) En el caso de un empate en una competencia juego por golpes scratch, se recomienda que haya un desempate. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el *Comité*. Si esto no es factible o el empate aún subsiste, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.
- (b) En el caso de un empate en una competencia por golpes con handicap, se recomienda un desempate con los handicaps. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el *Comité*. Se recomienda que tal desempate se efectúe como mínimo a tres hoyos.  
En las competencias en que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, si el desempate es a menos de 18 hoyos, para determinar los handicaps para el desempate debería aplicarse el porcentaje de 18 hoyos a jugarse a los handicaps de los jugadores. Fracciones de golpes de handicaps de un medio golpe o más deberían computarse como golpe entero y cualquier fracción menor debería ser descartada. En competencias en las que la tabla de golpes de handicap es relevante, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y Stableford, los golpes de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.
- (c) Si no resulta práctico realizar un desempate de algún tipo, se recomienda un desempate automático comparando las tarjetas de score. El método a utilizar en la comparación de tarjetas debería ser anunciado con anticipación y debería también indicarse lo que pasará si el procedimiento no produce un ganador. Un método aceptable en la comparación de tarjetas es determinar al ganador sobre la base del mejor score para los últimos nueve hoyos. Si los jugadores empatados han hecho igual score para los últimos nueve hoyos, determinar el ganador sobre la base de los últimos seis hoyos, últimos tres hoyos y finalmente el hoyo 18. Si este método es utilizado en una competencia con salidas simultáneas, se recomienda que “los últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc.” sean considerados como los hoyos 10-18, 13-18, etc.

Para competencias en las que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, como juego individual por golpes, en caso de utilizar el sistema de los últimos 9, últimos 6, últimos tres hoyos, un-medio, un-tercio, un-sexto, etc. de los handicaps debería deducirse del score para esos hoyos. En la utilización de las fracciones para esas

deducciones, el *Comité* debería actuar de acuerdo con la recomendación de las autoridades del sistema de handicap.

En competencias en las que la tabla de golpes de handicap tiene relevancia, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y Stableford, los golpes de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.

## 12. Draw para Match Play

Si bien el draw para match play puede ser hecho por sorteo, o distribuyendo ciertos jugadores en distintos cuartos u octavos, se recomienda el Draw Numérico Genérico si los matches resultan de una vuelta de clasificación.

### Draw Numérico Genérico

Con el propósito de determinar lugares en el draw, los empates en vueltas de clasificación que no sean para el último lugar de clasificación, se establecerán por el orden en que se entregaron los scores: el primer score entregado recibirá el número más bajo disponible, etc. Si resulta imposible determinar el orden en que los scores fueron entregados, los empates se decidirán por sorteo.

### MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR

64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

## Apéndices II y III

El R&A se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las Reglas relativas a los palos y pelotas y hacer o cambiar las interpretaciones relativas a estas Reglas. Para información actualizada, favor contactar al R&A o dirigirse a [www.randa.org/equipmentrules](http://www.randa.org/equipmentrules)

Cualquier diseño de un palo o pelota no contemplado en las *Reglas*, contrario al propósito e intención de las *Reglas* o que pueda cambiar significativamente la naturaleza del juego, será regulado por el R&A.

Las medidas y límites contenidas en los Apéndices II y III están expresadas en las mismas unidades utilizadas para determinar la conformidad. También se hace referencia para información a un factor de conversión equivalente a imperiales/métricas calculado sobre la base de 1 pulgada = 25.4 mm.

## Apéndice II – Diseño de Palos

Un jugador que tiene dudas acerca de la conformidad de un palo debería consultar al R&A.

Un fabricante debería enviar al R&A una muestra del palo que ha de ser fabricado para obtener un fallo acerca de si el mismo es conforme con las *Reglas*. La muestra pasa a ser propiedad del R&A a los propósitos de referencia. Si un fabricante omite enviar una muestra o habiendo enviado la muestra no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de un fallo que indique que el palo no se ajusta a las Reglas.

Los siguientes párrafos detallan normas generales para el diseño de palos, juntamente con las especificaciones e interpretaciones. Se proporciona más información relacionada con estas reglamentaciones y su adecuada interpretación en “Una Guía de las Reglas Sobre Palos y Pelotas.”

Donde se requiera que un palo, o una parte de un palo, cumpla con una especificación de las Reglas, debe ser diseñado y fabricado con la intención de cumplir con esa especificación.

### 1. Palos

#### a. General

Un palo es un implemento diseñado para ser usado para golpear la pelota y generalmente viene en tres formas: maderas, hierros y putters distinguidos por sus formas y su intención de uso. El putter es un palo con un loft que no excede los diez grados diseñado primariamente para su uso en el *putting green*.

El palo no debe ser sustancialmente distinto de la tradicional y habitual forma y hechura. El palo debe estar compuesto de una vara y una cabeza y también puede tener material

agregado a la vara para posibilitar al jugador obtener una sujeción firme (ver 3 abajo). Todas las partes del palo deben estar fijas de manera que el palo sea una unidad, y no debe tener agregados externos. Se podrán hacer excepciones para agregados que no afecten el desempeño del palo.

### **b. Ajustabilidad**

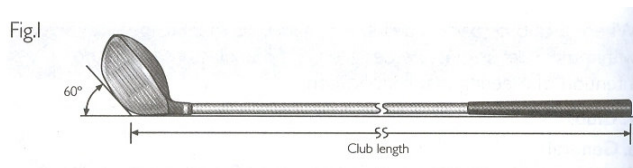
Todos los palos pueden incorporar mecanismos para ajustar el peso. Otras formas de ajustabilidad pueden también permitirse luego de una evaluación por el R&A. Los siguientes requisitos se aplican para todos los métodos de ajuste permitidos.

- (i) el ajuste no puede efectuarse fácilmente;
- (ii) todas las partes ajustables están fijas firmemente y no hay posibilidad razonable que se aflojen durante una vuelta; y
- (iii) todas las configuraciones de ajuste cumplen con las *Reglas*.

Durante una vuelta estipulada, las características no deben ser cambiadas a propósito por medio de ajustes o por cualquier otro medio (ver Regla 4-2a).

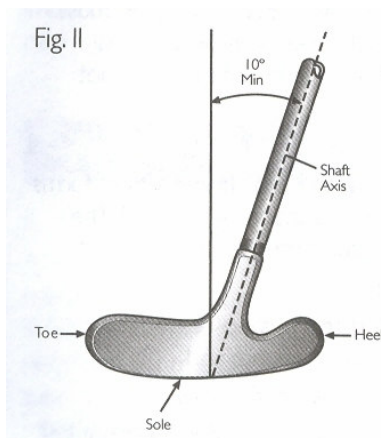
### **c. Longitud**

El largo total del palo debe ser de por lo menos de 18 pulgadas (0,457 mts.) y, excepto en los putters, no debe exceder las 48 pulgadas (1,219 mts.) .



Para maderas y hierros la medida de la longitud se realiza con el palo acostado en un plano horizontal y la base se coloca sobre un plano a 60 grados como se muestra en el Fig. 1. La longitud se define como la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el tope del grip. Para putters, la medida del largo es tomada desde el tope del grip y a lo largo del eje de la vara o en una extensión en línea recta desde allí hasta la base del palo.

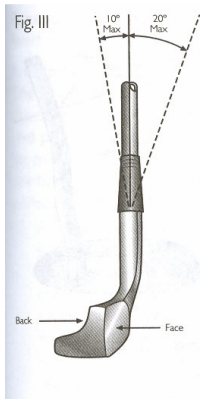
Para putters, la medida de la longitud se toma desde el extremo del grip a lo largo del eje de la vara, o en una extensión en línea recta de ella, hasta la base del palo.



### **d. Alineación**

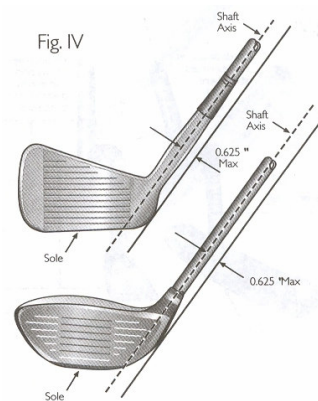
Cuando el palo está en su posición normal de apoyo, la alineación de la vara será tal que:

- (i) la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical a través de la punta y el taco divergirá de la vertical por lo menos 10 grados (ver Fig. II). Si el diseño general del palo es tal que el jugador puede utilizarlo eficientemente en una posición vertical o cercana a la vertical, puede requerirse que la vara difiera en este plano respecto a la vertical hasta en 25 grados;



- (ii) la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical, a lo largo de la pretendida línea de juego, no debe divergir de la vertical en más de 20 grados hacia delante o 10 grados hacia atrás (ver Fig. III).

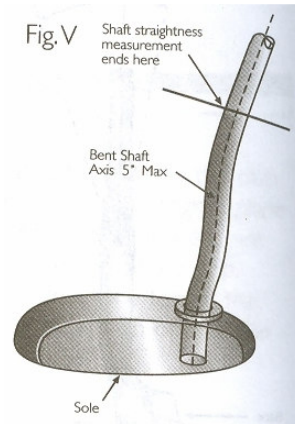
Excepto para los putters, toda la porción del taco del palo debe estar comprendida dentro de 0,625 pulgadas (15,88 mm) del plano conteniendo el eje de la parte recta de la vara y la pretendida (horizontal) línea de juego (ver Fig. IV).



## 2. Vara

### a. Rectitud

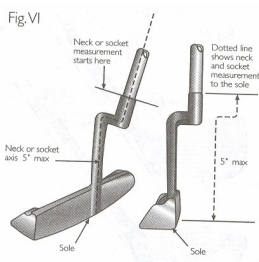
La vara debe ser recta desde el tope del grip hasta un punto no más allá de 5 pulgadas (127 mm) por encima de la base, medida tomada desde el punto donde la vara deja de ser recta a lo largo del eje de la curvatura de la vara y el cuello o boquilla (ver Fig. V)



### b. Propiedades de Flexión y Torsión

En cualquier punto a lo largo, la vara debe:

- (i) flexionarse de tal forma que la deflexión sea la misma independientemente de como se haga girar la vara alrededor de su eje longitudinal; y
- (ii) torsionarse el mismo ángulo en ambos sentidos.



### c. Aditamento en la Cabeza del Palo

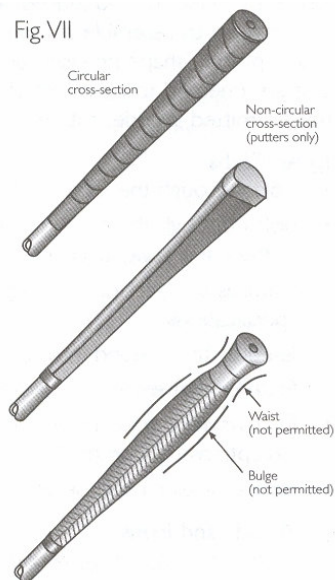
La vara debe estar sujeta a la cabeza del palo en el taco, ya sea directamente o a través de un solo y simple cuello y/o boquilla. La longitud desde el extremo del cuello y/o boquilla a la base del palo no debe exceder de 5 pulgadas (127 mm), medida a lo largo del eje de y siguiendo cualquier curvatura en el cuello y/o boquilla (ver Fig. VI).

**Excepción para Putters:** La vara el cuello o boquilla de un putter podrán fijarse en cualquier punto de la cabeza.

### 3. Grip (ver Fig. VII)

El grip consiste en material agregado a la vara para permitirle al jugador obtener una sujeción firme. El grip debe estar fijo a la vara ser derecho y sencillo en su forma, debe extenderse hasta el extremo de la vara y no debe ser moldeado para cualquier parte de las manos. Si no se agrega material, esa parte de la vara diseñada para que el jugador la sujete debe ser considerado grip.

- (i) Para los palos que no sean putters, el grip deberá ser circular en su corte transversal, excepto que se podrá incorporar a todo su largo una nervadura continua, recta y ligeramente sobresaliente, y una espiral ligeramente dentada es permitida sobre un grip arrollado o la réplica de uno.
- (ii) El grip de un putter podrá tener un corte transversal no circular siempre que el corte transversal carezca de concavidad, sea simétrico y se mantenga generalmente similar a lo largo de todo el grip (ver Inciso (v) a continuación).
- (iii) El grip puede tener una forma cónica pero no debe tener ningún saliente o entalladura. Las dimensiones del corte transversal en cualquier dirección no debe exceder de 1,75 pulgadas (44.45 mm).
- (iv) Para los palos que no sean putters, el eje del grip debe coincidir con el eje de la vara.
- (v) Un putter puede tener dos grips siempre que cada uno sea circular en su corte transversal y el eje de cada uno coincida con el eje de la vara, y tengan una separación no menor a de 1,5 pulgadas (38,1 mm).



### 4. La Cabeza del Palo

#### a. Sencilla en su Forma

La cabeza del palo debe ser sencilla en su forma. Todas las partes deben ser rígidas, estructurales en su naturaleza y funcionales. La cabeza del palo o sus partes no deben ser diseñadas para parecerse a cualquier otro objeto. No resulta práctico el definir sencilla en su forma precisa y comprensiblemente. Sin embargo, aditamentos que se consideran que quebrantan esta exigencia, y por consiguiente no se permiten, incluyen pero no se limitan a:

#### (i) Todos los Palos

- agujeros a través de la cara;

- agujeros a través de la cabeza (algunas excepciones pueden darse para putters y hierros perimetrales);
- aditamentos que están con el propósito de cumplir con especificaciones de dimensión.
- aditamentos que se extienden dentro o adelante de la cara;
- aditamentos que se extienden significativamente por encima del tope de la cabeza;
- surcos dentro o guías sobre la cabeza que se extiendan hasta la cara (algunas excepciones se podrán hacer para putters); y
- dispositivos ópticos o electrónicos.

#### **(ii) Maderas y Hierros**

- todos los aditamentos listados en (i) arriba
- cavidades en el contorno del taco y/o punta de la cabeza que puedan ser vistas desde arriba;
- cavidades pronunciadas o múltiples en el contorno del dorso de la cabeza que puedan verse desde arriba;
- material transparente agregado a la cabeza con la intención de hacer conforme a un aditamento que de otra forma no estaría permitido; y
- aditamentos que se extienden más allá del contorno de la cabeza cuando se las ve desde arriba.

### **b. Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia**

#### **(i) Maderas**

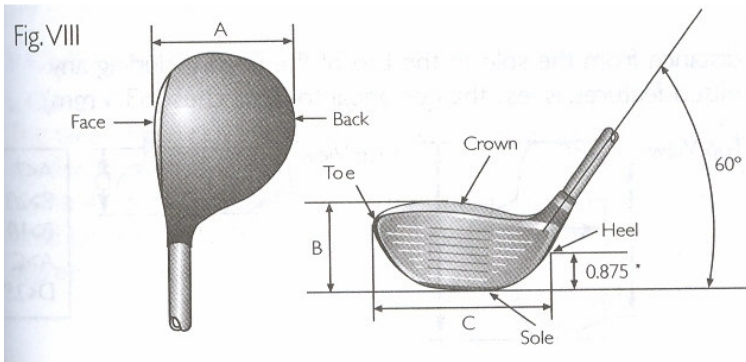
Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60 grados, las dimensiones de la cabeza del palo deben ser tales que:

- la distancia desde el taco hasta la punta de la cabeza del palo debe ser mayor que la distancia entre la cara y el dorso;
- la distancia entre el taco y la punta de la cabeza del palo no debe exceder las 5 pulgadas (127 mm); y
- la distancia entre la base y la corona de la cabeza del palo, incluyendo cualquier aditamento permitido, no debe exceder las 2,8 pulgadas (71,12 mm).

Estas dimensiones se miden sobre líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos más externos de:

- el taco y la punta; y
- la cara y el dorso (ver Diagrama VIII, dimensión A);

y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y la corona (ver Fig. VIII, dimensión B). Si el punto extremo del taco no está claramente definido, se estima que debe tener 0,875 pulgadas (22,23 mm.) por encima del plano horizontal sobre el cual descansa el palo (ver Fig. VIII, dimensión C).



El volumen de la cabeza del palo no debe exceder los 460 centímetros cúbicos (28,06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0,61 pulgadas cúbicas). Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60 grados, el componente del momento de inercia respecto a un eje vertical que pasa por el centro de gravedad de la cabeza no debe exceder los 5900g cm<sup>2</sup> (32,259 oz in<sup>2</sup>), más una tolerancia de ensayo de 100 g cm<sup>2</sup> (0,547 oz in<sup>2</sup>).

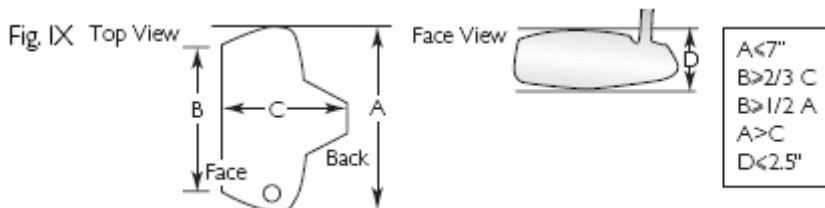
### (ii) Hierros

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso.

### (iii) Putters (ver Fig. IX)

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que:

- la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cabeza sea menor o igual a 7 pulgadas (177.8 mm.);
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a dos tercios de la distancia de la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a la mitad de la distancia desde el taco a la punta de la cabeza; y
- la distancia desde la base al tope de la cabeza , incluyendo cualquier aditamento permitido, sea menor o igual a 2,5 pulgadas (63,5 mm.).



Para cabezas con forma tradicional, estas dimensiones serán medidas en líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos extremos de:

- el taco y la punta de la cabeza;
- el taco y la punta de la cara; y
- la cara y el dorso;

y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y el tope de la cabeza.

Para cabezas de forma no usual, la dimensión entre la punta y el taco puede realizarse sobre la cara.

### c. Efecto Resorte y Propiedades Dinámicas

El diseño, material y/o construcción de, o cualquier tratamiento a, la cabeza del palo (que incluye la cara del palo) no debe:

- tener el efecto de un resorte que exceda el límite fijado para ello en el Pendulum Test Protocol en archivo del R&A; o
- incorporar aditamentos o tecnología incluyendo, pero no limitadas a, resortes separados o aditamentos elásticos que tengan la intención de, o el efecto de, influenciar indebidamente el efecto resorte de la cabeza; o
- influenciar indebidamente el movimiento de la pelota.

**Nota:** (i) arriba no se aplica para los putters.

### d. Caras para golpear

La cabeza del palo tendrá sólo una cara para golpear, salvo que un putter podrá tener dos caras si sus características son iguales, y están opuestas entre sí.

## 5. La Cara del Palo

### a. General

La cara del palo debe ser dura y rígida y no debe impartir significativamente más o menos efecto a la pelota que una cara estándar de acero (puede haber alguna excepción para los putters). Excepto para aquellas marcas listadas más abajo, la cara debe ser lisa y no debe tener ningún grado de concavidad.

### b. Aspereza y Material de la Zona de Impacto

Excepto por marcas especificadas en los siguientes párrafos, la aspereza de la superficie dentro de la zona donde ha de intentarse el impacto (“zona de impacto”), no debe exceder aquella de una limpieza decorativa por chorro de arena o de fresado fino (ver Fig. X).

Toda la zona de impacto debe ser de un mismo material (se podrán hacer excepciones para los palos de madera).

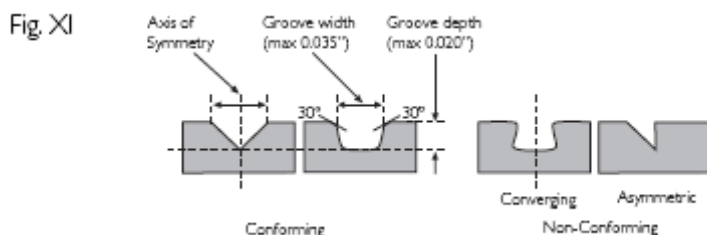


### c. Marcas en la Zona de Impacto

Si un palo tiene ranuras o marcas de punzón en la zona de impacto estas deben ser diseñadas y fabricadas para cumplir con las siguientes especificaciones:

#### (i) Ranuras

- Las ranuras no deben tener bordes filosos ni labios sobresalientes (ensayo en archivo).
- Las ranuras deben ser rectas y paralelas.
- Las ranuras deben tener una sección transversal simétrica y caras no convergentes (ver Fig. XI).



- El ancho, espaciado y sección transversal de las ranuras debe ser uniforme a través del área de impacto.
- Cualquier redondeo de los bordes de las ranuras debe ser en forma de un radio que no exceda de 0,02 pulgadas (0,508 mm.).
- El ancho de cada ranura no debe exceder de 0,035 pulgadas (0,9 mm.) utilizando el método de medición de los 30 grados en archivo del R&A.
- La distancia entre bordes de ranuras adyacentes no debe ser menor que tres veces el ancho de la ranura, y no debe ser menor que 0,075 pulgadas (1,905 mm.).
- La profundidad de cada ranura no debe exceder de 0,02 pulgadas (0,508 mm.).

#### (ii) Marcas de punzón

- El área de cualquier marca de punzón no debe exceder de 0,0044 pulgadas cuadradas (2,84 sq. mm<sup>2</sup>).
- La distancia entre marcas de punzón adyacentes (o entre marcas de punzón y ranuras) no debe ser menor a 0,168 pulgadas (4,27 mm.) medida entre centro y centro.
- La profundidad de cualquier marca de punzón no debe exceder de 0,04 pulgadas (1,02 mm.).
- Las marcas de punzón no deben tener bordes filosos o labios sobresalientes (ensayo en archivo).

### d. Marcas Decorativas

El centro de la zona de impacto puede ser indicado por un diseño dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados sean de 0,375 pulgadas (9,53 mm.) de longitud. Tal diseño no debe influir indebidamente en el movimiento de la pelota. Marcas decorativas se permiten fuera de la zona de impacto.

### e. Marcas en Palos No Metálicos

Las especificaciones anteriores se aplican a los palos hechos de madera en los cuales la zona de impacto de la cara es de un material de dureza menor a la del metal y cuyo ángulo

de loft es de 24 grados o menos, pero las marcas que puedan influir indebidamente en el movimiento de la pelota están prohibidas.

#### **f. Marcas en las Caras de los Putters**

Cualquier marca en la cara de un putter no debe tener bordes filosos o labios sobresalientes. Las especificaciones anteriores con respecto a la aspereza, material y marcas en la zona de impacto no son de aplicación.

## **Apéndice III – La Pelota**

### **1. General**

La pelota no debe ser sustancialmente diferente de la tradicional y habitual forma y hechura. El material y construcción de la pelota no debe ser contrario al propósito e intención de las Reglas.

### **2. Peso**

El peso de la pelota no debe ser superior a los 45,93 gramos (1,620 onzas).

### **3. Tamaño**

El diámetro de la pelota no será menor a 1,680 pulgadas (42,67 mm). La especificación se cumple cuando la pelota por su propio peso, atraviesa un anillo calibrado de 1,680 pulgadas (42,67 mm) en menos de 25 de 100 posiciones elegidas al azar, efectuándose la prueba a una temperatura de 23 +/- 1° C.

### **4. Simetría Esférica**

La pelota no ha de ser diseñada, fabricada o intencionalmente modificada para que posea propiedades que difieran de aquellas que posee una pelota esféricamente simétrica.

### **5. Velocidad Inicial**

La velocidad inicial de la pelota no debe ser superior al límite especificado (prueba en archivo) al medirse en aparato aprobado por el R&A.

### **6. Norma de Distancia Total**

La combinación de vuelo y rodado de la pelota al probarse en aparato aprobado por el R&A, no debe superar la distancia especificada bajo las condiciones establecidas por la Norma de Distancia Total para pelotas de golf en archivo del R&A.



## Reglas de la Condición de Aficionado

aprobadas por el R&A Rules Limited

Vigentes a partir del 1° de enero de 2008

### Preámbulo

El R&A se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las Reglas de la Condición de Aficionado y también de dictar y modificar las interpretaciones relacionadas con las Reglas de la Condición de Aficionado.

En las Reglas de la Condición de Aficionado, el género usado en relación a cualquier persona, se entiende que incluye a ambos géneros.

### Definiciones

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

### Comité

El "Comité" es el *Comité* respectivo de la *Entidad Rectora*.

**Nota:** En Gran Bretaña e Irlanda el *Comité* es el Comité de la Condición de Aficionado del R&A.

### Destreza o Prestigio Golfístico

Corresponde a la *Entidad Rectora* decidir si un determinado *golfista aficionado* posee *destreza o prestigio golfístico*.

Generalmente, sólo se considera que un *golfista aficionado* posee *destreza golfística* si:

- (a) ha competido con éxito a nivel local o nacional o ha sido seleccionado para representar a su asociación nacional, regional, provincial o municipal; o
- (b) compite en un nivel de elite.

*Prestigio golfístico* solo puede ser obtenido a través de *destreza golfística* y no incluye destacarse por sus contribuciones al juego del golf como administrador.

### Entidad Rectora

La "Entidad Rectora" para las Reglas de la Condición de Aficionado, en cualquier país, es la asociación nacional de ese país.

**Nota:** En Gran Bretaña e Irlanda, el R&A es la *Entidad Rectora*.

### **Instrucción**

La "Instrucción" se refiere a la enseñanza de los aspectos físicos de jugar al golf, p. ej. la mecánica de hacer un swing con un palo y golpear una pelota de golf.

**Nota:** *Instrucción* no cubre enseñanzas sobre el aspecto psicológico del juego, o la etiqueta o las Reglas de Golf.

### **Golfista Aficionado**

Un "Golfista Aficionado" es aquel que juega golf sólo como un deporte no remunerativo y sin fines de lucro. Tampoco recibe remuneración por enseñar golf o por otras actividades debido a su *destreza o prestigio golfístico*, salvo lo dispuesto en las *Reglas*.

### **Golfista Menor**

Un "golfista menor" es un *jugador aficionado* que no haya cumplido una edad específica determinada por la *Entidad Rectora*.

**Nota:** En Gran Bretaña e Irlanda, un *golfista menor* es un *golfista aficionado* que no hubiera cumplido los 18 años el año anterior al evento.

### **Premio al Mérito**

Un "premio al mérito" se refiere a actuaciones notables o contribuciones al golf, a diferencia de los premios otorgados en competencias. Un *premio al mérito* no puede ser monetario.

### **Premio de un Vale**

Un "premio de un vale" es un vale emitido por el Comité a cargo de la competencia para la adquisición de mercadería en un Proshop u otro negocio al por menor.

### **Premio Simbólico**

Un "premio simbólico" es un trofeo de oro, plata, cerámica, cristal o similar que está grabado con una marca perceptible y permanente.

### **R&A**

El "R&A" significa R&A Rules Limited.

### **Regla o Reglas**

El término "Regla" o "Reglas" se refiere a las Reglas de la Condición de Aficionado según lo determina la *Entidad Rectora*.

### **Valor al Por Menor**

El "valor al por menor" de un premio es el precio de venta normal y recomendado por el que la mercadería está disponible al público en un negocio al por menor.

## Regla 1

## El Jugador Aficionado

### 1-1. General

Un *golfista aficionado* debe jugar y conducirse de acuerdo con las *Reglas*.

### 1-2. Condición de Aficionado

La Condición de Aficionado es una condición universal de elegibilidad para jugar en competencias como *golfista aficionado*. Una persona que actúa contrariamente a las *Reglas* puede perder su condición de *golfista aficionado* y como resultado dejará de ser elegible para intervenir en competencias para Aficionados.

### 1-3. Propósito y Espíritu de las Reglas

El propósito y espíritu de las *Reglas* es mantener la diferencia entre el golf aficionado y el golf profesional, como también mantener el juego Aficionado lo más alejado posible de los abusos que pueden resultar de un patrocinio incontrolado e incentivos económicos. Se considera necesario proteger al golf aficionado, que está mayormente autorregulado por las Reglas de juego y del handicap, para que pueda ser plenamente disfrutado por los *golfistas aficionados*.

### 1-4. Dudas Respecto de las Reglas

Toda persona que desee ser un *golfista aficionado* y que tenga dudas si cualquier acto que se propone emprender es permitido según las *Reglas*, debería consultar a la *Entidad Rectora*.

Todo organizador o patrocinador de una competencia de golf aficionado o de una competencia que involucre a *golfistas aficionados*, que tenga dudas si su proyecto es permitido según las *Reglas*, debería consultar con la *Entidad Rectora*.

## Regla 2

## Profesionalismo

### 2-1. General

Excepto lo previsto en las *Reglas*, un *golfista aficionado* no debe realizar ninguna acción con el propósito de convertirse en golfista profesional y no debe presentarse a sí mismo como un golfista profesional.

**Nota 1:** Acciones de un *golfista aficionado* con el propósito de convertirse en golfista profesional incluyen, pero no están limitadas a:

- (a) aceptar ser asistente de un golfista profesional;
- (b) recibir servicios o pagos, directa o indirectamente, de un agente de jugadores profesionales.

- (c) celebrar un acuerdo escrito u oral, directa o indirectamente, con un agente de jugadores profesionales o con un patrocinante; y
- (d) acordar aceptar pago o compensación, directa o indirectamente, permitiendo que su nombre o imagen de jugador con *destreza o prestigio golfístico* sea utilizado con cualquier propósito comercial.

**Nota 2:** Un *golfista aficionado* puede averiguar acerca de sus perspectivas como profesional, incluyendo el intentar sin éxito ser asistente de un golfista profesional, y puede trabajar en un proshop y percibir pago o compensación, siempre que de otra forma no infrinja las *Reglas*.

## 2-2. Pertenencia a Organizaciones de Golfistas Profesionales

### a. Asociaciones de Golfistas Profesionales

Un *golfista aficionado* no deberá ser miembro o pertenecer a ninguna Asociación de Golfistas Profesionales.

### b. Torneos de Jugadores Profesionales

Un *golfista aficionado* no deberá ser miembro o pertenecer a una Gira Profesional limitada exclusivamente a golfistas profesionales.

**Nota:** Si un *golfista aficionado* debe intervenir en una o más competencias clasificatorias a fin de ser elegido como miembro de una gira profesional, el puede anotarse y jugar en esas competencias clasificatorias sin perder su Condición de Aficionado, siempre que, con anterioridad a jugar y por escrito renuncie a sus derechos a cualquier premio en dinero en la competencia.

## Regla 3

## Premios

### 3-1. Jugando por un Premio en Dinero

Un *golfista aficionado* no debe jugar por un premio en dinero en un match, competencia o exhibición.

**Nota:** Un *golfista aficionado* puede participar en un evento donde el premio es en dinero o su equivalente, siempre que antes de participar renuncie a aceptar dicho premio.

(Conducta contraria al propósito y espíritu de las Reglas – ver Regla 7-2)  
(Política de juego – ver Apéndice)

### 3-2. Límites de Premios

#### a. General

Un *golfista aficionado* no debe aceptar un premio (a menos que sea un *premio simbólico*) o *premio de un vale* de un valor *al por menor* que exceda las £ 500 o su equivalente, o una

cantidad menor que puede ser establecida por la *Entidad Rectora*. Este límite es de aplicación para el total de premios o *premio en vales* recibidos por un *golfista aficionado* en cualquier competencia o series de competencias, excluyendo los premios por hoyo en uno (ver Regla 3-2b).

#### **b. Premio por Hoyo en Uno**

Los límites establecidos en la Regla 3-2a son de aplicación para un premio por hoyo en uno. Sin embargo, tal premio puede ser aceptado además de cualquier otro premio ganado en la misma competencia.

#### **c. Canjeando Premios**

Un *golfista aficionado* no deberá canjear por dinero un premio o *premio de un vale*.

**Excepción:** Un *golfista aficionado* puede presentar un *premio de un vale* a una asociación nacional o regional y posteriormente recibir el reembolso del valor de ese vale por gastos incurridos por participar en una competencia, siempre que el reembolso de tales gastos esté permitido por la Regla 4-2.

**Nota 1:** La responsabilidad de comprobar el *valor al por menor* de un determinado premio, es del Comité a cargo de la competencia.

**Nota 2:** Se recomienda que el valor total de premios de la categoría scratch o de cada categoría con handicap, no debería exceder el doble del límite establecido para una competencia a 18 hoyos, el triple para una competencia a 36 hoyos, el quíntuplo para una competencia a 54 hoyos y el séxtuplo para una competencia a 72 hoyos.

### **3-3. Premio al Mérito**

#### **a. General**

Un *golfista aficionado* no deberá aceptar un *premio al mérito* de un *valor al por menor* que exceda los límites establecidos en la Regla 3-2a.

#### **b. Múltiples Premios al Mérito**

Un *golfista aficionado* podrá aceptar más de un *premio al mérito* de parte de distintos donantes, aún cuando el total de su *valor al por menor* exceda el límite establecido, siempre que no sean así presentados para eludir el límite para un premio individual.

## **Regla 4**

## **Gastos**

### **4-1. General**

Excepto lo dispuesto en las *Reglas*, un *golfista aficionado* no debe aceptar el pago de gastos, en dinero u otra forma, procedentes de cualquier origen, para participar en una competencia o exhibición de golf.

## 4-2. Percepción de Gastos

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos que no excedan los realmente incurridos, para participar en una competencia o exhibición de golf, según lo siguiente:

### a. Apoyo Familiar

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos de un miembro de su familia o un tutor legal.

### b. Golfistas Menores

Un *golfista menor* puede aceptar el pago de gastos cuando compite en una competencia limitada exclusivamente a *golfistas menores*.

### c. Competencias Individuales

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos cuando compite en competencias individuales, siempre que cumpla con las siguientes disposiciones:

- (i) Cuando la competencia va a desarrollarse en el país del jugador los gastos deben ser aprobados y pagados por la asociación nacional o la federación regional de ese país.
- (ii) Cuando la competencia va a desarrollarse en otro país los gastos deben ser aprobados tanto por la asociación nacional a la que pertenece el jugador como por la asociación nacional del país en el cual la competencia se realizará. Los gastos deben ser pagados por la asociación nacional o federación regional a la que pertenece el jugador o, sujeto a la aprobación de la asociación nacional, por la entidad que controla el golf en el país que está visitando.

La *Entidad Rectora* puede limitar la cobertura de gastos a un número específico de días de competencia en cualquier año calendario y un *golfista aficionado* no debe exceder ese límite. En este caso, los gastos incluirán un razonable lapso de viaje y días de práctica relacionados con los días de la competencia.

**Excepción:** Un *golfista aficionado* no debe recibir fondos, directa o indirectamente, de un representante profesional (ver Regla 2-1) o de cualquier otro origen similar determinado por la *Entidad Rectora*.

**Nota:** Un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico* no debe promocionar o hacer publicidad a quien cubre sus gastos (ver Regla 6-2).

### d. Competencias por Equipos

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos cuando está representando a:

- su país,
- su asociación nacional o federación regional,
- su club,
- su empresa o industria, o

- una entidad similar

en una competencia por equipos, sesión de práctica o entrenamiento.

**Nota 1:** una “entidad similar” incluye una reconocida institución educativa o de servicio militar.

**Nota 2:** Salvo que se establezca otro modo, los gastos deben ser pagados por la entidad que el *golfista aficionado* está representando o por la entidad que controla el golf en el país que está visitando.

#### **e. Invitación Relacionada con la Destreza Golfística**

Un *golfista aficionado* que es invitado por motivos no relacionados con su *destreza golfística* (ej. una celebridad o, una empresa comercial o cliente) a participar en un evento de golf puede aceptar el pago de gastos.

#### **f. Exhibiciones**

Un *golfista aficionado* que está participando en una exhibición en favor de una reconocida obra de beneficencia puede aceptar el pago de gastos, siempre que la exhibición no haya sido organizada junto con otro evento golfístico en el cual el jugador está compitiendo.

#### **g. Competencias con Handicap Patrocinadas**

Un *golfista aficionado* puede aceptar el pago de gastos cuando participa en una competencia con handicap patrocinada, siempre que la competencia haya sido aprobada según lo siguiente:

- (i) Si la competencia se realiza en el país del jugador, el patrocinante debe obtener previamente la aprobación anual de la *Entidad Rectora*; y
- (ii) Si la competencia se realiza en más de un país o involucra a golfistas de otro país, el patrocinante debe obtener previamente la aprobación de cada *Entidad Rectora*.

La solicitud para esta aprobación debería ser enviada a la *Entidad Rectora* del país donde comienza la competencia.

## **Regla 5**

### **Instrucción**

#### **5-1. General**

Excepto lo dispuesto en las *Reglas*, un *golfista aficionado* no debe percibir pagos o compensación, directa o indirecta, por impartir *instrucción* para jugar al golf.

## 5-2. Donde es Permitido el Pago

### a. Escuelas, Colegios, Colonias, etc.

Un *golfista aficionado*, que es (i) un empleado de un instituto o sistema educacional o (ii) un asesor en una Colonia u otro programa de organización similar, puede percibir pagos o compensación por impartir *instrucción* de golf a estudiantes de la institución o, sistema de Colonia, siempre que el total del tiempo dedicado a la *instrucción* de golf comprenda menos del 50% del tiempo total dedicado al desempeño de todas las tareas como empleado o asesor.

### b. Programas Aprobados

Un *golfista aficionado* puede recibir viáticos, pago o compensación por impartir *instrucción* de golf como parte de un programa que haya sido aprobado previamente por la *Entidad Rectora*.

## 5-3. Instrucción Escrita

Un *golfista aficionado* puede aceptar pago o compensación por impartir *instrucción* por escrito, siempre que su habilidad o prestigio como *golfista* no haya sido un factor determinante en su contratación o en la comisión o venta de su trabajo.

## Regla 6

## Uso de la Destreza o Prestigio Golfístico

### 6-1. General

Excepto lo dispuesto por las *Reglas*, un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico*, no debe usar esa destreza o prestigio para promover, publicitar o vender cualquier cosa o ganancia económica.

### 6-2. Prestar el Nombre o Imagen

Un *golfista Aficionado* con *destreza o prestigio golfístico*, no debe usar esa destreza o prestigio para percibir pagos, compensaciones, beneficios personales o cualquier ganancia económica por permitir que su nombre o imagen sea utilizado para publicitar o vender cualquier producto.

**Excepción:** Un *golfista aficionado* de destreza o prestigio *golfístico* puede permitir que su nombre se utilice para promover:

- (a) su asociación o unión nacional, regional provincial o municipal; o
- (b) sujeto al permiso de su unión nacional, (i) cualquier competencia de golf o evento que es considerada de interés de, o contribuiría al desarrollo del juego, o (ii) una reconocida caridad (o una buena causa similar).

El *golfista amateur* no debe obtener pago o compensación o ventaja financiera, directa o indirectamente por ello.

**Nota:** Un *golfista Aficionado* puede aceptar equipamiento para golf de cualquiera que los comercialice, siempre que no este involucrada ninguna publicidad.

### **6-3. Presentación Personal**

Un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico*, no debe usar esa destreza o prestigio para percibir pagos, compensaciones, beneficios personales o cualquier ganancia económica, directa o indirecta, por una presentación personal.

**Excepción:** Un *golfista aficionado* puede percibir el pago de los gastos efectivamente incurridos en relación con una presentación personal, siempre que una competencia o exhibición de golf no esté involucrada.

### **6-4. Transmitir y Escribir**

Un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico* puede percibir pago, compensación, beneficios personales o cualquier ganancia económica por transmitir o escribir siempre que:

(a) la transmisión o escrito es parte de su ocupación principal o carrera y la *instrucción* golfística no esté incluida (Regla 5); ó

(b) la transmisión o escrito sea sobre una base part-time, el jugador sea realmente el autor del comentario, artículos o libros y la *instrucción* sobre jugar al golf no esté incluida.

**Nota:** Un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico* no debe promover o promocionar algo dentro de su comentario, artículos o libros y no debe brindar su nombre o imagen para promover o vender el comentario, artículo o libros (ver Regla 6-2).

### **6-5. Donaciones, Becas y Subsidios Educativos**

Un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico*, no debe aceptar los beneficios de donaciones, becas o subsidios educativos, salvo aquél cuyos términos y condiciones hayan sido aprobados por la *Entidad Rectora*.

### **6-6. Afiliación**

Un *golfista aficionado* con *destreza o prestigio golfístico*, no debe aceptar un ofrecimiento de afiliación en un Club de Golf o privilegios en una cancha de golf, sin el pago total correspondiente a la categoría de socio o privilegio, si tal ofrecimiento hubiera sido hecho para inducirlo a jugar para ese Club o cancha.

## **Regla 7**

## **Otras Conductas Incompatibles con el Golf Aficionado**

### **7-1. Conducta en Detrimento del Amateurismo**

Un *golfista aficionado* no debe actuar en forma que sea considerada perjudicial para los más elevados intereses del juego Aficionado.

## 7-2. Conducta Contraria al Propósito y Espíritu de las Reglas

Un *golfigista aficionado* no debe llevar a cabo ninguna acción, incluidas las apuestas por dinero, que sean contrarias al propósito y espíritu de las *Reglas*.

(Política sobre apuestas – ver Apéndice)

## Regla 8

### Procedimiento para Hacer Cumplir las Reglas

#### 8-1. Decisión sobre una Infracción

Si una posible infracción a las *Reglas* por una persona que pretende ser un *golfigista aficionado* llega al conocimiento del *Comité*, corresponde al *Comité* determinar si ha ocurrido una infracción. Cada caso será investigado a discreción del *Comité* y considerado según sus méritos. La decisión del *Comité* será definitiva, aunque existe la posibilidad de apelar según lo dispuesto en estas *Reglas*.

#### 8-2. Sanción

En caso de decidir que una persona ha cometido una infracción a las *Reglas*, el *Comité* puede privarla de su Condición de Aficionado o exigirle que se abstenga o desista de acciones específicas, como condición para continuar siendo aficionado.

El *Comité* debería notificar a la persona y puede notificar a cualquier asociación de golf interesada, de toda resolución tomada según la Regla 8-2.

#### 8-3. Procedimiento para las Apelaciones

Cada *Entidad Rectora* debería instituir un procedimiento mediante el cual cualquier decisión respecto a la aplicación de estas *Reglas* pueda ser apelada por la persona afectada por tal decisión.

**Nota:** Si una persona, es afectada por una decisión tomada por el *Comité* de la Condición de Aficionado de la *Entidad Rectora* respecto a la aplicación de estas *Reglas*, dicha persona puede apelar tal decisión ante el *Comité* de Apelaciones de la Condición de Aficionado de la *Entidad Rectora*.

## Regla 9

### Reincorporación a la Condición de Jugador Aficionado

#### 9-1. General

El *Comité* es la única autoridad facultada para reincorporar a una persona a la Condición de Aficionado, fijar un período de prueba necesario para la reincorporación o denegar la solicitud de reincorporación, sujeta a una apelación según lo previsto en las *Reglas*.

## 9-2. Solicitudes de Reincorporación

Cada solicitud de reincorporación será considerada según sus méritos, atendiendo que normalmente se tomen en cuenta los siguientes principios:

### a. Período de Prueba

Se considera que el golfista profesional tiene ventaja sobre el *golfista aficionado* por haberse dedicado al juego como profesión; otras personas que infringen las *Reglas* también obtienen ventajas que no están disponibles para el *golfista aficionado*. Ellos no pierden necesariamente tales ventajas por el mero hecho de dejar de infringir las *Reglas*. Por lo tanto, quien solicita su reincorporación a la Condición de Aficionado debe someterse a un período de prueba según lo establezca el *Comité*.

El período de prueba para la reincorporación comienza generalmente a partir de la fecha en que la persona infringió las *Reglas* por última vez, a menos que el *Comité* decida que comience a partir de (a) la fecha en que tomó conocimiento de la última infracción del jugador, o (b) otra fecha determinada por el *Comité*.

### b. Período de Prueba para la Reincorporación

#### (i) Profesionalismo

En general, el período de prueba para la reincorporación normalmente se relaciona con el lapso durante el cual la persona infringió las *Reglas*. Sin embargo, ningún solicitante tendrá normalmente derecho a la reincorporación hasta tanto se haya conducido de acuerdo con las *Reglas* durante el lapso de un año por lo menos.

Se recomienda que el *Comité* tenga en cuenta la siguiente orientación sobre el período de prueba:

Período de Infracción	Período de Prueba
Menos de 5 años	1 año
5 años o más	2 años

No obstante, el período de prueba podrá ser extendido si el solicitante ha jugado un lapso mayor por premios en dinero, sin considerar su desempeño. En todos los casos, el *Comité* se reserva el derecho de prolongar o acortar tal período.

#### (ii) Otras Infracciones a las Reglas

El período de un año para la reincorporación a la Condición de Aficionado debe ser normalmente requerido. Sin embargo, el período puede ser mayor si el quebrantamiento es considerado serio.

### c. Número de Reincorporaciones

Una persona no será normalmente reincorporada más de dos veces.

### d. Jugadores con Prestigio Nacional

Un jugador de prestigio nacional que haya infringido las *Reglas* por más de cinco años, normalmente no tendrá derecho a la reincorporación.

### **e. Condición Durante el Período de Prueba para la Reincorporación**

Durante el período de prueba un solicitante a la reincorporación debe ajustarse a lo dispuesto en las *Reglas de la Condición de Aficionado*.

No tiene derecho a participar en competencias como *golfigista aficionado*. Sin embargo, puede intervenir en competencias y ganar un premio, únicamente entre los socios del Club al cual pertenece, sujeto a la aprobación del Club; pero no puede representar a dicho Club contra otros Clubes, salvo conformidad de los Clubes que participan en la competencia y/o del Comité organizador.

Un solicitante la reincorporación puede participar en competencias que no estén limitadas a *golfigistas aficionados*, sujetándose a las condiciones de la competencia, sin perjudicar las condiciones de su solicitud de reincorporación, y siempre que lo haga en su carácter de solicitante a la reincorporación. Debe renunciar a su derecho a percibir cualquier premio en dinero ofrecido en la competencia, y no debe aceptar ningún premio reservado para un *golfigista aficionado* (Regla 3-1).

### **9-3. Procedimiento para las Solicitudes**

Toda solicitud para la reincorporación debe ser presentada al *Comité* de acuerdo con los procedimientos establecidos por éste, y debe incluir toda la información que el *Comité* le requiera.

### **9-4. Procedimiento para las Apelaciones**

Cada *Entidad Rectora* debería instituir un procedimiento mediante el cual cualquier decisión respecto a la reincorporación a la Condición de Aficionado pueda ser apelada por la persona afectada por tal decisión.

**Nota:** Si una persona es afectada por una decisión tomada por el Comité de la Condición de Aficionado de la *Entidad Rectora* respecto a la reincorporación a la Condición de Aficionado, dicha persona puede apelar tal decisión ante el Comité de Apelaciones de la Condición de Aficionado.

## **Regla 10**

## **Decisión del Comité**

### **10-1. Decisión del Comité**

La decisión del *Comité* es definitiva, sujeta a una apelación según lo previsto en las Reglas 8-3 y 9-4.

### **10-2. Dudas con Respecto a las Reglas**

Si el *Comité* de la Entidad Rectora considera que el caso es dudoso o no está comprendido en las *Reglas* podrá, antes de tomar su decisión, consultar con el Comité de la Condición de Aficionado del *R&A*.

## Apéndice – Política sobre Apuestas

### General

Un “jugador aficionado” es uno que juega al golf no-remunerativamente y no lucra con el deporte. Incentivos financieros en el golf amateur que pueden surgir por juego y apuestas, pueden llevar al abuso de las Reglas tanto en el juego de golf como en la manipulación de los handicaps siendo en detrimento a la integridad del deporte.

Hay una distinción entre jugar por un premio en dinero (Regla 3-1), juego o apuestas, que es contrario al propósito y al espíritu de las *Reglas* (Regla 7-2), y otras formas de juego o apuestas que en sí mismas no quebrantan las *Reglas*. Un *golfista aficionado* o un Comité a cargo de la competencia donde estén compitiendo golfistas aficionados deberían consultar a la *Entidad Rectora* si hay alguna duda en la aplicación de las *Reglas*. En ausencia de tal guía, se recomienda que ningún premio en dinero sea entregado para asegurar el cumplimiento de las *Reglas*.

### Formas de Juego Aceptables

No hay ninguna objeción al juego o apuestas informales entre jugadores individuales o equipos mientras sean incidentales al partido. No es practicable definir las apuestas o el juego informal precisamente; pero características que serían consistentes con el juego y las apuestas, incluiría:

- los jugadores en general se conocen entre sí;
- la participación en el juego o apuestas es opcional y está limitada a los jugadores;
- la única fuente del dinero ganado por los jugadores es adelantada por ellos; y
- el monto de dinero involucrado no es normalmente considerado excesivo.

Por ende, las apuestas informales son aceptables siempre y cuando el propósito primario es el juego de golf por diversión y no por una ganancia económica.

### Formas de Juego No Aceptables

Otras formas de jugar o apostar donde se requiera la intervención de los jugadores (p. ej. Sweepstake obligatorio) o aquellos que tienen el potencial de involucrar sumas considerables de dinero (p. ej. Calcutas y Sweepstake por remate – donde los jugadores o equipos son vendidos por remate) no son aprobados.

De otra manera es difícil definir formas inaceptables de juego o apuestas con precisión, pero características que serían consistentes con tal juego o apuesta incluirían:

- la participación en las apuestas está abierta a no jugadores; y
- el monto de dinero involucrado es generalmente considerado excesivo.

La participación de un *golfista aficionado* en juego o apuestas que no son aprobadas, puede ser considerada contraria al propósito y espíritu de las *Reglas* (Regla 7-2) y puede poner en peligro su Condición de Golfista Aficionado.

A su vez, eventos organizados designados y promocionales para crear premios en dinero no están permitidos. Los golfistas que participen en tales eventos sin haber primeramente indicado su decisión irrevocable de no aceptar premios en dinero serán considerados en infracción de la Regla 3-1.

**Nota:** Las Reglas de la Condición de Jugador Aficionado no son aplicables a las apuestas de juego sobre los resultados de competencias que están limitadas o específicamente organizadas por golfistas profesionales.

# Índice

<b>A Través de la Cancha (Def.)</b> .....	
Agujeros de aireación (Ap.I) .....	
Golpe anterior jugado a través de la cancha (Regla 20-5) .....	
Pelota movida después de tocar impedimento suelto (Regla 23-1) .....	
Punto más cercano de alivio (Reglas 24-2, 25-1) .....	
<b>Agua Ocasional (Def.)</b> .....	
Interferencia por y alivio (Regla 25-1) .....	
<b>Agujeros de Aireación</b>	
Regla local (Ap. I) .....	
<b>Animal de Madriguera (Def.), Agujero hecho por</b> .....	
Alivio (Regla 25-1) .....	
Pelota movida durante la búsqueda (Regla 12-1) .....	
<b>Árbitro (Def.)</b> .....	
Causa ajena (definición de causa ajena) .....	
Decisión final (Regla 34-2) .....	
Limitando facultades del, por el Comité (Regla 33-1) .....	
<b>Asiento de la Pelota. Ver bajo Pelota</b>	
<b>Asientos Preferidos</b>	
Decisión del Comité (Ap. I) .....	
Regla local (Ap. I) .....	
<b>Asta Bandera</b> .....	
Atención sin previa autorización (Regla 17-2) .....	
Atendida, removida o tenida en alto (Regla 17-1) .....	
Golpeando (Regla 17-3) .....	
Pelota descansa contra (Regla 17-4) .....	
Pelota movida o en movimiento (Regla 24-1) .....	
Recolocando en hoyo (Etiqueta) .....	
<b>Ayuda</b>	
Penalidad (Regla 14-2) .....	
<b>Ayuda Física (Regla 14-2)</b> .....	
<b>Bandos (Def.)</b>	
Descalificación de	
Best-ball o four-ball match play (Regla 30-3e) .....	
Four-ball juego por golpes (Regla 31-7) .....	
Orden de juego	
Best-ball o four-ball match play (Regla 30-3b) .....	
Four-ball juego por golpes (Regla 31-4) .....	
Honor en el sitio de salida (Regla 10-1a) .....	
Penalidad, máximo de 14 palos	
Best-ball o four-ball match play (Regla 30-3d) .....	
Four-ball juego por golpes (Regla 31-6) .....	
Representación de	
Best-ball, four-ball match play (Regla 30-3a) .....	
Four-ball juego por golpes (Regla 31-2) .....	
<b>Best Ball Match Play (Def. de formas de match play)</b> .....	
Compañero ausente (Regla 30-3a) .....	
Máximo número de palos (Regla 30-3d) .....	
Orden de juego (Regla 30-3b) .....	
Penalidad	
Aplicada al bando (Regla 30-3d) .....	
Descalificación del bando (Regla 30-3e) .....	
Efecto de otras penalidades (Regla 30-3f) .....	
<b>Bunkers (Def.) Ver también Hazards</b> .....	
Acciones prohibidas en (Regla 13-4) .....	
Pelota injugable en (Regla 28) .....	
Piedras en, regla local (Ap. I) .....	

<b>Caddie (Def.) Ver también Equipo</b> .....	
Atendiendo el asta-bandera (Regla 17) .....	
Infracción a una Regla por (Regla 6-1) .....	
Infracción en four-ball juego por golpes (Regla 31-6) .....	
Infracción en four-ball match play (Regla 30-3d) .....	
Pelota movida por (Reglas 18-2, 18-3, 18-4) .....	
Posición de (Regla 14-2) .....	
Prohibiendo o restringiendo el uso de caddies (Ap. I) .....	
Uno por jugador (Regla 6-4) .....	
<b>Cancha (Def.) Ver también Terreno en Reparación</b> .....	
Condiciones de (Ap. I) .....	
Cuidado de (Etiqueta) .....	
Definición de límites y márgenes (Regla 33-2a) .....	
Injugable (Regla 33-2d).....	
Prioridad en (Etiqueta) .....	
<b>Cancha Injugable</b>	
Decisión del Comité (Regla 33-2d) .....	
<b>Carros de Golf</b>	
Condición prohibiendo su uso (Ap. I)	
Reglamentación Local (Etiqueta) .....	
<b>Causa Ajena (Def.)</b>	
Árbitro (Def.) .....	
Caddie Delantero (Def.) .....	
Co-competidor (Def.) .....	
Marcador (Def.) .....	
Pelota en movimiento desviada o detenida por (Regla 19-1) .....	
Pelota estacionada movida por (Regla 18-1) .....	
<b>Césped</b>	
Cortado, colocado en su lugar (Regla 13-2) .....	
En o alrededor del bunker, no es hazard (definición de bunker) .....	
Juntas de panes de pasto, alivio por Regla Local (Ap. I) .....	
Tocando	
Buscando e identificando pelota (Regla 12-1) .....	
Con un palo en hazard (Nota Regla 13-4) .....	
Panes de pasto (definición de terreno en reparación) .....	
Paredes de panes de pasto (definición de bunker) .....	
<b>Chipping</b>	
Práctica antes de la vuelta (Regla 7-1b) .....	
Práctica durante la vuelta (Regla 7-2) .....	
<b>Clavos. Ver Zapatos de Golf con Clavos</b>	
<b>Co-Competidor (Def.)</b> .....	
Atendiendo el asta bandera (Regla 17) .....	
Examinando la pelota (Regla 5-3) .....	
Identificando la pelota (Regla 12-2) .....	
Objetando reclamo de pelota inservible (Regla 5-3 Nota) .....	
Pelota en movimiento golpea (Regla 19-4) .....	
Pelota movida por (Regla 18-4) .....	
<b>Colocando la Pelota</b>	
Cuando la pelota dropeada o colocada esta en juego (Regla 20-4) .....	
En el sitio desde donde se movio (Regla 20-3a) .....	
Procedimiento al reanudarse el juego (Regla 6-8d) .....	
Si el asiento original de la pelota es alterado (Regla 20-3b) .....	
Si el sitio no es determinable (Regla 20-3c) .....	
Si es movida accidentalmente (Regla 20-3a) .....	
Si está incorrectamente substituida, dropeada o colocada (Regla 20-6) .....	
Si no se detiene en el sitio (Regla 20-3d) .....	
<b>Comité (Def.) Ver también Condiciones</b> .....	
Adición de scores y aplicación del handicap (Reglas 6-6d Nota 1, 33-5) .....	
Deberes y facultades (Regla 33) .....	
Decisión	
Final (Regla 34-3) .....	
Sobre empates (Regla 33-6, Ap. I) .....	

Definiendo	
Hazards de agua (definición de hazard de agua y Hazard de agua lateral) .....	
Límites y márgenes de la cancha (Regla 33-2, Ap. I) .....	
Lugar de práctica (Regla 33-2c) .....	
Obstrucciones móviles como inamovibles (definición de obstrucción) .....	
Estableciendo las condiciones de la competencia (Regla 33-1, Ap. I) .....	
Extensión de vuelta estipulada en match play para decidir un empate (Regla 2-3) .....	
Fijando horarios de salida y grupos (Reglas 6-3, 33-3) .....	
Informando haber jugado una segunda pelota (Regla 3-3a) .....	
Informando sobre corrección de seria infracción por haber jugado desde lugar equivocado (Regla 20-7) .....	
Normas sobre Práctica (Regla 7-1, 7-2 Notas) .....	
Previendo el juego lento (Regla 6-7 Nota 2) .....	
Reglas locales hechas por el (Regla 33-8a, Ap. I) .....	
Suspensión del juego por (Regla 6-8b) .....	
Tabla de golpes de handicap (Regla 33-4) .....	
<b>Compañero (Def.)</b> .....	
Ausente	
Best-ball y four-ball match play (Regla 30-3a) .....	
Four-ball juego por golpes (Regla 31-2) .....	
Compartiendo palos (Regla 4-4b) .....	
Solicitando consejo (Regla 8-1) .....	
Ubicación durante la ejecución de un golpe (Regla 14-2) .....	
<b>Competidor (Def.) Ver también Co-Competidor</b> .....	
Pelota en movimiento golpeando (Regla 19) .....	
Score responsabilidad (Regla 6-6) .....	
<b>Concesión</b>	
Del match, hoyo o próximo golpe (Regla 2-4) .....	
<b>Condición de pelota única</b>	
Condiciones de la competencia (Ap. I) .....	
<b>Condiciones</b>	
Anti-doping (Ap. I) .....	
Caddie (Ap. I) .....	
Comité las establece (Regla 33-1) .....	
Condición de pelota única (Ap. I) .....	
Condiciones temporarias (Ap. I) .....	
Consejo en competencias de equipos (Ap. I) .....	
Decisión sobre empates (Ap. I) .....	
Draw para match play; numérico general (Ap. I) .....	
Especificaciones de la pelota	
Condición de pelota única (Ap. I) .....	
Lista de pelotas aprobadas (Ap. I) .....	
Horario de salida (Ap. I) .....	
Jugador responsable de conocer (Regla 6-1) .....	
Lista de drivers aprobados (Ap. I) .....	
Lista de pelotas aprobadas (Ap. I) .....	
Nuevos hoyos (Ap. I) .....	
Práctica (Ap. I) .....	
Ritmo de juego (Ap. I) .....	
Suspensión del juego por situación peligrosa (Ap. II) .....	
Transporte (Ap. II) .....	
<b>Condiciones Anormales del Terreno (Def. Regla 25)</b> .....	
Alivio (Regla 25-1b) .....	
Interferencia (Regla 25-1a) .....	
Pelota movida accidentalmente en (Regla 12-1) .....	
Punto más cercano de alivio (Def.) .....	
<b>Condiciones Temporarias</b>	
Decisión del Comité sobre (Ap. I) .....	
<b>Consejo (Def.)</b> .....	
Durante la vuelta estipulada (Regla 8-1) .....	
En competencias por equipos (Ap. I) .....	

<b>Contra Bogey, Competencias</b>	
Anotando (Regla 32-1a) .....	
Computando (Regla 32-1a) .....	
Demora indebida o juego lento (Regla 32-1 Nota 2) .....	
Descripción de (Regla 32-1) .....	
Infracción que implica deducción de hoyos (Regla 32-1 Nota 1) .....	
<b>Contra Par, Competencias</b>	
Anotando scores (Regla 32-1a) .....	
Computando (Regla 32-1a) .....	
Demora indebida o juego lento (Regla 32-1 Nota 2) .....	
Infracción que implica deducción de hoyos (Regla 32-1 Nota 1) .....	
<b>Contrario</b>	
Atendiendo sin autorización el asta bandera (Regla 17-2) .....	
Informando penalidad al (Regla 9-2) .....	
Pelota desviada por (Regla 19-3, Regla 30-2b) .....	
Pelota movida por (Regla 18-3) .....	
<b>Decisiones. Ver también Comité</b>	
Árbitro, fallo final (Regla 34-2) .....	
Comité, fallo final (Regla 34-3) .....	
Equidad (Regla 1-4) .....	
<b>Demora Indebida</b>	
Penalidad (Regla 6-7) .....	
<b>Demora Indebida. Ver Juego Lento</b>	
<b>Descalificación. Ver bajo Penalidad</b>	
<b>Dispositivos Artificiales</b>	
Equipos extraños y uso inusual de equipo (Regla 14-3) .....	
Medidores de distancia autorizados por regla local (Ap. I) .....	
<b>Disputas</b>	
De reclamos (Reglas 2-5, 34) .....	
<b>Distancia</b>	
Calculando o midiendo (Regla 14-3) .....	
Intercambiando información sobre distancia (Def. de consejo) .....	
Medidor de distancias autorizado por regla local (Ap. I) .....	
<b>Divots</b>	
Reparación de agujero de divot (Etiqueta) .....	
Reposición (Regla 13-2) .....	
<b>Dormie</b>	
Definición (Regla 2-1) .....	
<b>Draw</b>	
Para match play y numérico general (Ap. I) .....	
<b>Draw Numérico</b>	
Determinación de lugares en (Ap. I) .....	
<b>Draw Numérico General</b>	
Determinación de lugares en (Ap. I) .....	
<b>Draw por Sorteo</b>	
Draw para match play (Ap. I) .....	
<b>Dropeando la pelota. Ver también A Través de la Cancha</b>	
Cerca de un sitio específico (Regla 20-2b) .....	
Dropeando nuevamente (Regla 20-2c) .....	
En juego (Regla 20-4) .....	
Jugador debe dropear (Regla 20-2a) .....	
Jugando pelota dropeada desde lugar equivocado (Regla 20-7) .....	
Levantando pelota mal dropeada (Regla 20-6) .....	
Rodando	
A una posición, con interferencia por la condición por la cual se obtuvo alivio (Regla 20-2c) .....	
Fuera de límites, a un hazard, más cerca del hoyo, etc. (Regla 20-2c) .....	
Tocando al jugador y/o al equipo (Regla 20-2a) .....	
Zonas de dropeo (Ap. I) .....	
<b>Dudas sobre Procedimiento</b>	
Juego por golpes (Regla 3-3) .....	
Match play (Regla 2-5) .....	
<b>Ejemplo Regla Local</b>	

Adoptando (Ap. I, Parte B) .....	
Agujeros de aireación (Ap. I) .....	
Asientos preferidos y reglas de invierno (Ap. I) .....	
Hazard de Agua; juego de pelota provisional (Ap. I) .....	
Juntas de panes de pasto (Ap. I) .....	
Limpiando la pelota (Ap. I) .....	
Líneas temporarias de alta tensión (Ap. I) .....	
Obstrucción inamovible cerca de putting green (Ap. I) .....	
Obstrucciones temporarias (Ap. I) .....	
Pelota enterrada (Ap. I) .....	
Piedras en bunkers (Ap. I) .....	
Protección de plantaciones jóvenes (Ap. I) .....	
Terreno en reparación, juego prohibido (Ap. I) .....	
Zonas ambientalmente sensibles (Ap. I) .....	
Zonas de dropeo (Ap. I) .....	
<b>Empates</b>	
Extendiendo la vuelta estipulada para definir el empate, match play (Regla 2-3) .....	
Recomendación; opciones (Ap. I) .....	
Responsabilidad del Comité (Regla 33-6) .....	
<b>Encargado de Cancha</b>	
Agujero hecho por, status de (definición de terreno en reparación) .....	
<b>Estacas Utilizadas para Definir</b>	
Fuera de límites (Def.) .....	
Hazard de agua (Def.) .....	
Hazard de agua lateral (Def.) .....	
Terreno en reparación (Def.) .....	
<b>Equidad</b>	
Decidiendo controversias (Regla 1-4) .....	
<b>Equipo (Def.) Ver también Pelota</b>	
Alivio de una condición médica (Regla 14-3 Excepción I) .....	
Carro de golf compartido (Def.) .....	
Dispositivos artificiales, equipos extraños o utilizado de manera inusual (Regla 14-3) .....	
Equipo usado de modo aceptado tradicionalmente (Regla 14-3 Excepción II) .....	
Lista de cabezas de drivers conformes (Ap. I) .....	
Lista de pelotas aprobadas (Ap. I) .....	
Moviendo mientras una pelota está en movimiento (Rule 24-1) .....	
Pelota movida por (Rules 18-2a, 18-3, 18-4) .....	
<b>Forecaddie (Def.)</b> .....	
Definición de causa ajena .....	
<b>Four-Ball Juego por Golpes (Def. de formas de juego por golpes)</b> .....	
Anotación de scores (Regla 6-6d Nota 2, 31-3, 31-7) .....	
Compañero ausente (Regla 31-2) .....	
Orden de juego (Regla 31-4) .....	
Penalidad	
Efecto de otras penalidades (Regla 31-8) .....	
Penalidades de descalificación (Regla 31-7) .....	
<b>Four-Ball Match Play (Def. de formas de match play)</b> .....	
Compañero ausente (Regla 30-3a) .....	
Máximo de 14 palos (Regla 30-3d) .....	
Orden de juego (Regla 30-3b) .....	
Penalidad	
Descalificación del bando (Regla 30-3e) .....	
Efecto de otras penalidades (Regla 30-3f) .....	
<b>Foursomes (Def. de formas de match play y formas de juego por golpes)</b> .....	
Juego por golpes (Regla 29-3) .....	
Match play (Regla 29-2) .....	
Orden de juego (Regla 29-1) .....	
<b>Fuera de Límites (Def.) Ver también Obstrucciones</b> .....	
Decisión del Comité sobre (Ap. I) .....	
Juego de pelota provisional (Regla 27-2) .....	
Objetos que definen	
Fijos (Regla 13-2) .....	

No obstrucciones (definición de obstrucciones) .....	
Pelota dropeada rueda fuera de límites (Regla 20-2c) .....	
Procedimiento (Regla 27-1) .....	
Stance fuera de límites (definición de fuera de límite) .....	
<b>Golpe (Def.) Ver también Stance</b> .....	
Anulando el (Regla 10-1c) .....	
Ayuda	
Ayuda física (Regla 14-2) .....	
Dispositivos artificiales y equipos extraños, uso de equipo de manera inusual (Regla 14-3) .....	
Con pelota equivocada	
Best-ball o four-ball match play (Regla 30-3c) .....	
Four-ball juego por golpes (Regla 31-5) .....	
Juego por golpes (Regla 15-3b) .....	
Match play (Regla 15-3a) .....	
Con pelota provisional (Regla 27-2b) .....	
Concediendo (Regla 2-4) .....	
Consideraciones de seguridad (Etiqueta) .....	
Desde afuera del sitio de salida (Regla 11-4) .....	
Golpeando la pelota mas de una vez (Regla 14-4) .....	
Jugando desde donde fue jugado el golpe anterior (Regla 20-5) .....	
Pelota dañada a consecuencia de (Regla 5-3) .....	
<b>Golpe de Penalidad (Def.)</b> .....	
<b>Golpeando la Pelota</b>	
Más de una vez (Regla 14-4) .....	
Netamente (Regla 14-1) .....	
<b>Green. Ver Putting Green</b>	
<b>Grip. Ver bajo Palos</b>	
<b>Grupos. Ver Juego por Golpes</b>	
Cediendo paso durante la búsqueda (Etiqueta) .....	
Prioridad en la cancha (Etiqueta) .....	
<b>Handicap</b>	
Aplicación, responsabilidad del Comité (Regla 33-5) .....	
Jugando con handicap equivocado	
Juego por golpes (Regla 6-2b) .....	
Juego por golpes, a sabiendas (Regla 34-1b) .....	
Match play (Regla 6-2a) .....	
Match Play (Regla 6-2a) .....	
Responsabilidades del jugador (Regla 6-2) .....	
Tabla de golpes de (Regla 33-4) .....	
<b>Hazard de Agua lateral (Def.)</b> .....	
Alivio (Regla 26-1) .....	
Decisión del Comité sobre (Ap. I) .....	
<b>Hazards (Def.) Ver también Obstrucciones</b> .....	
Agua ocasional (definición de agua ocasional) .....	
Bunkers (definición de bunker) .....	
Apoyando el palo en (Regla 13-4) .....	
Buscando pelota cubierta dentro (Regla 12-1) .....	
Colocando palos en (Regla 13-4) .....	
Golpe dentro, con pelota equivocada (Regla 15-3) .....	
Golpe previo jugado desde (Regla 20-5) .....	
Identificando la pelota (Regla 12-2) .....	
Práctica prohibida desde (Regla 7-2) .....	
Probando condición (Regla 13-4) .....	
Tocando el suelo o el agua (Regla 13-4) .....	
Definición .....	
Hazards de agua	
Pelota en, alivio	
De condiciones anormales de terreno prohibido (Regla 25-1 Nota 1) .....	
De obstrucciones inamovibles prohibido (Regla 24-2 Nota 1) .....	
Opciones (Regla 26-1) .....	
Zonas de dropeo, Regla local (Ap. I) .....	
Hazard de agua lateral (definición de hazard de agua lateral) .....	

Pelota en	
Levantada puede ser dropeada o vuelta a colocar en (Regla 13-4) .....	
Rueda dentro de, mas cerca del hoyo, etc. cuándo se exige dropear nuevamente (Regla 20-2c) .....	
Pelota jugada desde un hazard termina descansando en otro (Regla 13-4, Exc. 3) .....	
Pelota jugada desde, se pierde o es injugable fuera del hazard (Regla 26-2b) .....	
Pelota jugada desde, termina dentro del mismo hazard (Regla 26-2a) .....	
Pelota moviéndose en agua jugada (Regla 14-6) .....	
Pelota Provisional, Regla Local (Ap. I) .....	
Sondeando en el agua durante la búsqueda (Regla 12-1) .....	
<b>Hazards de Agua (Def.) Ver Hazards</b> .....	
<b>Honor (Def.)</b> .....	
Determinando (Reglas 10-1a, 10-2a) .....	
En competencias contra par, contra bogey o stableford con handicap (Regla 32-1) .....	
Orden de juego (Etiqueta) .....	
<b>Horario de Salida</b>	
Condición para modificar la penalidad (Regla 6-3 Nota, Ap. I) .....	
Responsabilidad del Comité (Regla 33-3, Ap. I) .....	
Responsabilidades del jugador (Regla 6-3a) .....	
<b>Hoyo (Def.) Ver también Línea de Juego; Match Play</b> .....	
Cantidad en vuelta estipulada (definición de vuelta estipulada) .....	
Concediendo en match play (Regla 2-4) .....	
Dañado, deteriorado (Regla 33-2b) .....	
Determinando el score para el (Regla 3-3b) .....	
Embocando	
Dejar sin embocar, juego por golpes (Regla 3-2) .....	
Pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 1-1, 15-1) .....	
Empatado (Regla 2-2) .....	
Ganador del (Regla 2-1) .....	
Hecho por animal de madriguera (definición de animal de madriguera) .....	
Hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro (definición de condición anormal del terreno) .....	
Hecho por el encargado de cancha (definición de terreno en reparación) .....	
Nuevos hoyos para competencia (Regla 33-2b, Ap.I) .....	
Número en la vuelta estipulada (definición de vuelta estipulada) .....	
Pelota al borde del hoyo (Regla 16-2) .....	
Probando la superficie del putting green durante el juego de (Regla 16-1d) .....	
Score equivocado (Regla 6-6d) .....	
Tiempo permitido para completar el juego del (Regla 6-7 Nota 2) .....	
Volviendo a colocar el asta bandera en el (Etiqueta) .....	
<b>Hoyo empatado (Regla 2-2)</b> .....	
<b>Identificación de la Pelota. Ver bajo Pelota, identificación</b>	
<b>Impedimentos Suelos (Def.) Ver también Hazards; Obstrucciones</b> .....	
Agua ocasional (definición de agua ocasional) .....	
Alivio (Regla 23-1) .....	
En putting green (definición de impedimento suelto) .....	
Pelota se mueve después de tocar un (Regla 23-1) .....	
Piedras en el bunker, regla local (Ap. I) .....	
Remoción	
En la línea del putt (Regla 16-1a) .....	
En un hazard (Regla 13-4) .....	
Mientras la pelota esta en movimiento (Regla 23-1) .....	
<b>Información de los golpes empleados</b>	
En Juego por Golpes (Regla 9-3) .....	
En Match Play (Regla 9-2) .....	
General (Regla 9-1) .....	
<b>Información Equivocada</b>	
Límite de tiempo en reclamos (Reglas 2-5, 34-1) .....	
Sobre los golpes efectuados en match play (Regla 9-2) .....	
<b>Interposición Accidental (Def.)</b> .....	
Cuando la pelota es accidentalmente desviada o detenida por una causa ajena (Regla 19-1) .....	
<b>Interrupción del juego</b>	
Condición que requiere interrupción inmediata (Regla 6-8b Nota, Ap. I) .....	

Condiciones, cuando se permite (Regla 6-8a) .....	
Levantando la pelota durante la interrupción (Regla 6-8c) .....	
Procedimiento al ser suspendido el juego por el comité (Regla 6-8b) .....	
<b>Irregularidades de la superficie (Regla 13-2) .....</b>	
<b>Juego de Golf</b>	
Definición (Regla 1-1) .....	
<b>Juego Lento</b>	
Juego por golpes, condición de modificación de la penalidad (Regla 6-7, Nota 2) .....	
Penalidad (Regla 6-7) .....	
<b>Juego por Golpes. Ver también Four-ball Juego por Golpes; Penalidades; Scores</b>	
Combinando con match play (Regla 33-1) .....	
Dejando sin embocar el hoyo (Regla 3-2) .....	
Descripción de (Regla 3-1) .....	
Duda sobre el procedimiento (Regla 3-3a) .....	
Ganador (Regla 3-1) .....	
Grupos	
Cambiando (Regla 6-3b) .....	
Comité establece (Regla 33-3) .....	
Handicap (Regla 6-2b) .....	
Información sobre los golpes empleados (Regla 9-3) .....	
Jugando fuera de turno (Regla 10-2c) .....	
Juego de una segunda pelota (Regla 3-3b) .....	
Juego lento, modificación de la penalidad (Regla 6-7) .....	
Negativa a cumplir con una regla (Regla 3-4) .....	
Nuevos hoyos (Regla 33-2b, Ap. I) .....	
Orden de juego (Regla 10-2a, 10-2c, 29-3) .....	
Penalizaciones	
Convenir en dejar sin efecto (Regla 1-3) .....	
Informando al marcador (Regla 9-3) .....	
Límite de tiempo a una imposición (Regla 34-1b) .....	
Penalidad general (Regla 3-5) .....	
<b>Jugador</b>	
Consideración con otros jugadores (Etiqueta) .....	
Examinando la pelota (Regla 5-3) .....	
Identificando la pelota (Regla 12-2) .....	
Pelota movida	
Accidentalmente (Regla 18-2a) .....	
Intencionalmente (Reglas 1-2, 18-2a) .....	
Luego de haber preparado el golpe (Regla 18-2b) .....	
Luego de tocar un impedimento suelto (Regla 23-1) .....	
Planteando un reclamo (Regla 2-5) .....	
Responsabilidad de jugar la pelota correcta (Reglas 6-5, 12-2) .....	
<b>Levantando la pelota. Ver también Limpiando la Pelota; Punto de Alivio Más Cercano</b>	
A través de la cancha, sin penalidad (Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b) .....	
Al discontinuarse el juego (Regla 6-8c) .....	
De lugar equivocado (Regla 20-6) .....	
Determinando si esta apta para el juego (Regla 5-3) .....	
En o dentro de una obstrucción móvil (Regla 24-1) .....	
En un bunker (Reglas 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii)) .....	
En un hazard de agua (Reglas 12-2, 13-4, 26-1, 26-2) .....	
Interferencia con condiciones temporarias (Ap. I) .....	
Marcando antes (Regla 20-1) .....	
Para su identificación (Regla 12-2) .....	
Pelota incorrectamente dropeada (Regla 20-6) .....	
Penalidad (Reglas 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1) .....	
Que ayuda al juego (Regla 22-1) .....	
Que interfiere con el juego (Regla 22-2) .....	
Sobre el Putting Green (Regla 16-1b) .....	
<b>Lie Mejorado</b>	
Decisión del Comité sobre (Ap. I) .....	
Regla local (Ap. I) .....	

## Limpiando la Pelota

Al tomar alivio de

Condiciones anormales de terreno (Regla 25-1) .....	
Hazard de agua (Regla 26-1) .....	
Obstrucción inamovible (Regla 24-2) .....	
Obstrucción movible (Regla 24-1) .....	
Obstrucción temporaria (Ap. I) .....	
Pelota injugable (Regla 28) .....	
Zona ambientalmente sensible (Ap. I) .....	

Condiciones temporarias, alivio (Ap. I) .....	
Cuando el juego es reanudado (Regla 6-8d) .....	
Cuando esta prohibido y permitido (Regla 21) .....	
En el putting green (Reglas 16-1b, 21, 22) .....	
Regla local permitiendo (Ap. I) .....	

## Línea de Juego (Def.) Ver también Línea del Putt

Indicando

Fuera del putting green (Regla 8-2a) .....	
Sobre el putting green (Regla 8-2b) .....	

Interposición en (Reglas 24-2a, 25-1a) .....

Interposición en, Regla local

Obstrucciones inamovibles cercanas al putting green (Ap. I) .....	
Obstrucciones inamovibles temporarias (Ap. I) .....	

Mejorando (Regla 13-2) .....

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

## Línea del Putt (Def.) Ver también Línea de Juego

Indicando la línea del putt (Regla 8-2b) .....

Parándose a horcajadas o sobre la línea de putt (Regla 16-1e) .....

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

Remoción de impedimentos sueltos (Regla 16-1a) .....

Reparación de tapones de hoyo, piques y otros daños (Regla 16-1c) .....

Tocando (Regla 16-1a) .....

## Lineas Utilizadas para Definir

Fuera de límites (Def.) .....

Hazard de agua (Def.) .....

Hazard de agua lateral (Def.) .....

Terreno en reparación (Def.) .....

## Lista de Drivers Aprobados

Condiciones de la competencia (Regla 4-1, Ap. I) .....

## Lista de Pelotas Aprobadas

Condiciones de la competencia (Regla 5-1, Ap. I) .....

## Lugar Equivocado

Levantando pelota dropeada o colocada en (Regla 20-6) .....

Pelota jugada desde

En juego por golpes (Regla 20-7c) .....

En match play (Regla 20-7b) .....

General (Regla 20-7a) .....

## Marcador (Def.)

Anotando los scores

Competencias Contra Bogey y Contra Par (Regla 32-1a) .....

Competencia Stableford (Regla 32-1b) .....

Four-ball juego por golpes (Regla 31-4) .....

Juego por golpes (Regla 6-6a) .....

Causa ajena (definición de causa ajena) .....

Duda sobre procedimiento (Regla 3-3a) .....

Examinando la pelota (Regla 5-3) .....

Identificando la pelota (Regla 12-2) .....

Informando penalidad (Regla 9-3) .....

Objetando reclamo de pelota inservible (Regla 5-3, Nota) .....

## Marcador de Pelota

Movido

Accidentalmente (Regla 20-1) .....

Después de tocar un impedimento suelto (Regla 23-1) .....

En el proceso de levantar la pelota (Regla 20-1) .....	
En el proceso de reparar un tapon de hoyo o marca de pique (Regla 16-1c) .....	
En el proceso de reponer la pelota (Regla 20-3a) .....	
<b>Marcadores de Sitio de Salida</b>	
Condición de (Regla 11-2) .....	
<b>Match (Def.) Ver también Bandos</b> .....	
Concediendo (Regla 2-4) .....	
Ganador del (Regla 2-3) .....	
<b>Match empatado</b>	
Comité decisión sobre empates (Regla 33-6) .....	
<b>Match individual (Def.)</b> .....	
<b>Match Play. Ver también Best-Ball Match Play; Four-Ball Match Play; Penalidades; Scores</b>	
Combinando con juego por golpes (Regla 33-1) .....	
Cómputo de hoyos (Regla 2-1) .....	
Concesión próximo golpe , hoyo o match (Regla 2-4) .....	
Draw (Ap. I) .....	
Empates, decisión (Regla 2-3, Ap. I) .....	
Ganador del	
Hoyo (Regla 2-1) .....	
Match (Regla 2-3) .....	
Handicap (Regla 6-2a) .....	
Hoyo empatado (Regla 2-2) .....	
Información equivocada sobre golpes empleados (Regla 9-2) .....	
Información sobre los golpes empleados (Regla 9-2) .....	
Interrupción del juego por acuerdo (Regla 6-8a) .....	
Juego lento (Regla 6-7) .....	
Orden de juego (Reglas 10-1a, 29-2, 30-3b) .....	
Pelota movida por contrario	
Durante la búsqueda (Regla 18-3a) .....	
Excluyendo la búsqueda (Regla 18-3b) .....	
Pelota movida por jugador (Regla 18-2) .....	
Penalidades	
Convenir en dejar sin efecto una (Regla 1-3) .....	
Información al contrario (Regla 9-2) .....	
Límite de tiempo a la imposición (Regla 34-1a) .....	
Penalidad general (Regla 2-6) .....	
Reclamos (Regla 2-5) .....	
Práctica	
Antes o entre vueltas (Regla 7-1a) .....	
Durante la vuelta (Regla 7-2) .....	
Reclamos (Regla 2-5) .....	
Ritmo de juego (Etiqueta) .....	
<b>Matches Three-ball (Def.)</b> .....	
Pelota accidentalmente detenida o desviada por contrario (Regla 30-2b) .....	
Pelota estacionada movida por contrario (Regla 30-2a) .....	
<b>Material Apilado para su Remoción (definición de terreno en reparación)</b> .....	
<b>Medición</b>	
Dispositivo artificial (Regla 14-3, Ap. I) .....	
Pelota movida en (Regla 18-6) .....	
<b>Objetos Artificiales</b>	
Definición de obstrucción .....	
<b>Observador (Def.)</b>	
Causa ajena (definición de causa ajena) .....	
<b>Obstrucciones (Def.) Ver Hazards; Impedimentos Suelos, Fuera de Límites</b>	
Espacio donde se intenta hacer el swing (Reglas 24-1, 24-2a, Ap. I) .....	
Decisión de Comité sobre (Ap. I) .....	
Inamovible (Regla 24-2, Ap. I) .....	
Interferencia con el asiento de la pelota, stance, interposición con la línea de juego o del putt (Reglas 24-1, 24-2a, Ap. I) .....	
Movibles (Regla 24-1) .....	
Obstrucción inamovible cerca del putting green (Ap. I) .....	
Pelota en movida durante la búsqueda (Regla 12-1) .....	

	Pelota perdida en (Regla 24-3) .....
	Quitando (Regla 13-4) .....
	Tocando (Regla 13-4 Nota) .....
	Regla Local
	Cables y líneas de alta tensión (Ap. I) .....
	Obstrucciones inamovibles cercanas al putting green (Ap. I) .....
	Obstrucciones inamovibles temporarias (Ap. II) .....
	Piedras en bunker (Ap. I) .....
	Zonas de dropeo (Ap.I) .....
<b>Orden de Juego</b>	
	Best-ball y four-ball match play (Regla 30-3b) .....
	Consideración con otros jugadores (Etiqueta) .....
	Cuando la pelota no es jugada tal como se encuentra (Reglas 10-1 Nota y 10-2 Nota) .....
	Honor en competencias contra par, contra bogey o stableford con handicap (Regla 32-1) .....
	Juego por golpes (Regla 10-2) .....
	Match play (Regla 10-1) .....
	Pelota provisoria o segunda pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 10-3) .....
<b>Palos</b>	
	Ajustabilidad (Ap. II) .....
	Apoyando el palo
	En el hazard (Regla 13-4) .....
	Ligeramente (Regla 13-2) .....
	Cambiando las características de juego (Regla 4-2) .....
	Cara (Ap. II) .....
	Compartidos por compañeros (Regla 4-4b) .....
	Dañados
	En el normal curso del juego (Regla 4-3a) .....
	Otra que en el normal curso del juego (Regla 4-3b) .....
	Previo a la vuelta (Regla 4-3c) .....
	Declarado fuera de juego (Regla 4-4c) .....
	Desgaste y modificación ( Regla 4-1b ) .....
	Diseño y especificaciones (Ap. II) .....
	Especificaciones (Ap. II) .....
	Grip
	Ayuda artificial para empuñar (Regla 14-3) .....
	Inservible para el juego, dañado (Regla 4-3) .....
	Lista de drivers aprobados (Ap. I) .....
	Longitud del palo (Ap. II) .....
	Máximo numero permitido (Regla 4-4a) .....
	Muestras sometidas a la R&A (Regla 4) .....
	Penalizaciones
	Alteración de las características de juego (Regla 4-2a) .....
	Material extraño aplicado (Regla 4-2b) .....
	Palos en exceso (Regla 4-4) .....
	Palos no aprobados (Regla 4-1) .....
	Prestando y compartiendo (Regla 4-4b) .....
	Reemplazo durante la vuelta (Regla 4-3a) .....
	Remitiendo una muestra al R&A (Regla 4) .....
	Vara (Ap. II) .....
<b>Parte integrante de la cancha</b>	
	Construcción así declarada por el Comité (definición de obstrucción, Regla 33-2a) .....
<b>Pasto</b>	
	En o alrededor de un bunker, no es hazard (definición de bunker) .....
	Pasto cortado (definición de terreno en reparación) .....
	Tocando
	Al buscar y identificar la pelota (Regla 12-1) .....
	Con el palo en un hazard (Regla 13-4 Nota) .....
<b>Pelota dañada</b>	
	Inservible para el juego (Regla 5-3) .....
<b>Pelota en juego (Def.) Ver también Pelota, jugada; Pelota Movida</b>	
	Pelota provisional se convierte en (Regla 27-2b) .....
	Pelota sustituta (Regla 20-4) .....

<b>Pelota enterrada</b>	
Alivio (Regla 25-2) .....	
Regla Local (Ap. I) .....	
<b>Pelota Equivocada (Def.)</b> .....	
Four-ball	
Juego por golpes (Regla 31-5) .....	
Match play (Regla 30-3c) .....	
Golpes con	
En juego por golpes (Regla 15-3b) .....	
En match play (Regla 15-3a) .....	
Tiempo empleado en jugar, definición de pelota perdida .....	
<b>Pelota Injugable</b>	
Alivio (Regla 28) .....	
Dañada, inservible para el juego (Regla 5-3) .....	
<b>Pelota Movida (Def.) Ver también Levantando la Pelota</b> .....	
Al buscar	
En agua en un hazard de agua (Reglas 12-1,14-6) .....	
Pelota cubierta en un hazard (Regla 12-1) .....	
Pelota en condicion anormal de terreno (Regla 12-1) .....	
Al quitar	
Impedimento suelto (Regla 23-1) .....	
Marcador de pelota (Reglas 20-1, 20-3a) .....	
Obstrucción movable (Regla 24-1) .....	
Después de haber preparado el golpe (Regla 18-2b) .....	
Después de tocar un impedimento suelto (Regla 23-1).....	
Jugando pelota en movimiento (Regla 14-5) .....	
No inmediatamente recuperable (Regla 18 Nota 1) .....	
Por causa ajena (Regla 18-1) .....	
Por co-competidor (Regla 18-4) .....	
Por contrario	
Al buscar (Regla 18-3a) .....	
En three-ball match (Regla 30-2a) .....	
No durante la búsqueda (Regla 18-3b) .....	
Por jugador	
Accidentalmente (Regla 18-2a) .....	
Al medir (Regla 18-6) .....	
Después de preparar el golpe (Regla 18-2b) .....	
Después de tocar impedimento suelto (Regla 23-1) .....	
Durante la búsqueda (Reglas 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4) .....	
Intencionalmente (Reglas 1-2, 18-2a) .....	
Por otra pelota (Regla 18-5) .....	
<b>Pelota Perdida (Def.)</b> .....	
Condiciones anormales de terreno (Regla 25-1c) .....	
En hazard de agua (Regla 26-1) .....	
En obstrucción inamovible temporaria (Ap. I) .....	
Jugando pelota provisional (Regla 27-2) .....	
Obstrucción (Regla 24-3) .....	
Procedimiento (Regla 27-1) .....	
Ritmo de juego consideraciones (Etiqueta) .....	
<b>Pelota Provisional (Def.)</b> .....	
Abandonada (Regla 27-2c) .....	
Cuando se permite (Regla 27-2) .....	
Desde el sitio de salida (Regla 10-3) .....	
Regla local permitiendo el juego de una pelota provisional cuando está involucrado un hazard de agua (Ap. I).....	
Ritmo de juego, consideraciones (Etiqueta) .....	
Se convierte en la pelota en juego (def. de pelota perdida, Regla 27-2b) .....	
<b>Pelota. Ver también Preparando el Golpe;Pelota Dropeada; Levantando la Pelota; Pelota perdida; Pelota Movida; Fuera de Límites; Colocando la Pelota; Pelota Provisional; Segunda Pelota; Golpeando</b>	
Asiento	
Alterado (Regla 20-3b) .....	
Mejorando (Regla 13-2) .....	
Ayuda al juego (Regla 22-1) .....	

Buscando la (Regla 12-1) .....	
Cayendo del tee (Regla 11-3) .....	
Dañada, inservible para el juego (Regla 5-3) .....	
Dejar un hoyo sin embocar	
Juego por golpes (Regla 3-2) .....	
Match play (Regla 2-4) .....	
Descansando contra el asta bandera (Regla 17-4) .....	
Desviada o detenida	
Estando en movimiento (Regla 19) .....	
Estando estacionada (Regla 18) .....	
Embocada	
Al borde del hoyo (Regla 16-2) .....	
Definición .....	
En agua ocasional (definición) .....	
En hazard de agua	
Alivio (Regla 26-1) .....	
En movimiento en agua (Regla 14-6) .....	
Jugada dentro, es perdida o encontrada injugable fuera del hazard (Regla 26-2b) .....	
Jugada dentro, se estaciona en el mismo hazard (Regla 26-2a) .....	
Ejerciendo influencia sobre (Regla 1-2) .....	
En movimiento	
Desviada o detenida (Regla 19) .....	
Remoción de impedimentos sueltos (Regla 23-1) .....	
Remoción de obstrucciones (Regla 24-1) .....	
En terreno en reparación (definición) .....	
Enterrada	
Alivio (Regla 25-2) .....	
Regla local (Ap. I) .....	
Especificaciones	
Detalles (Ap. III) .....	
General (Regla 5-1) .....	
Golpeando netamente (Regla 14-1) .....	
Identificación	
Levantando para su (Regla 12-2) .....	
Marca (Regla 6-5, 12-2) .....	
Influenciando sobre el movimiento (Regla 1-2) .....	
Injugable	
Dañada, inservible para el juego (Regla 5-3) .....	
Procedimiento (Regla 28) .....	
Interfiriendo el juego (Regla 22-2) .....	
Jugada	
De lugar equivocado, juego por golpes (Regla 20-7c) .....	
De lugar equivocado, match play (Regla 20-7b) .....	
En movimiento (Reglas 14-5, 14-6) .....	
Tal como se encuentra (Regla 13-1) .....	
Limpiando (Regla 21) .....	
Lista de pelotas aprobadas .....	
Material extraño aplicado (Regla 5-2) .....	
Pelota Equivocada (def.) .....	
Ejecutando un golpe a (Regla 15-3) .....	
Four-ball, juego por golpes (Regla 31-5) .....	
Four-ball, match play (Regla 30-3c) .....	
Tiempo usado en jugar, definición de pelota perdida .....	
Tocada	
Por contrario (Regla 18-3) .....	
Por jugador, intencionalmente (Regla 18-2a) .....	
Sustituyendo	
Al perderse en una condición anormal de terreno (Regla 25-1c) .....	
Al perderse en una obstrucción (Regla 24-3) .....	
Convirtiéndose en pelota en juego (Reglas 15-2, 20-4) .....	
Durante el juego del hoyo (Regla 15-2) .....	
Incorrectamente (Regla 20-6) .....	

Si la pelota no es inmediatamente recuperable (Reglas 18 Nota 1, 19-1, 24-2b, Nota 2, 25-1b Nota 2) ..	
Viendo al jugar (Regla 12-1) .....	
<b>Penalidad</b>	
Cancelada cuando la vuelta es cancelada en juego por golpes (Regla 33-2d) .....	
Dejando sin efecto	
Por acuerdo (Regla 1-3) .....	
Por regla local (Regla 33-8b) .....	
Descalificación; dejando sin efecto, modificando o imponiendo (Regla 33-7) .....	
Informando al contrario o marcador (Reglas 9-2, 9-3) .....	
Penalidad general	
En juego por golpes (Regla 3-5) .....	
En match play (Regla 2-6) .....	
Tiempo límite impuesto	
Juego por Golpes (Regla 34-1b) .....	
Match Play (Regla 34-1a) .....	
<b>Penalidad de Golpe y Distancia</b>	
Pelota Fuera de Límites (Regla 27-1) .....	
Pelota Injugable (Regla 28a) .....	
Pelota Perdida (Regla 27-1) .....	
<b>Penalidad General. Ver bajo Penalidad</b>	
<b>Plantaciones Jóvenes</b>	
Protección de, regla local (Ap. I) .....	
<b>Práctica</b>	
Antes o entre vueltas (Regla 7-1) .....	
Durante la vuelta (Regla 7-2) .....	
Especificando zona de práctica (Regla 33-2c) .....	
Prevención de daños innecesarios (Etiqueta) .....	
Prohibiendo la del último green, condición (Ap. I) .....	
Swings, no práctica de golpe (Regla 7-2 Nota 1) .....	
<b>Preparando el Golpe (Def.) Ver también Stance</b> .....	
Incurriendo en golpe de penalidad (Regla 18-2b) .....	
Pelota movida después de preparar el golpe (Regla 18-2b) .....	
Tocando la línea del putt (Regla 16-1a) .....	
<b>Preparando el Golpe; Simulando Posición</b>	
Determinación del punto más cercano de alivio .....	
<b>Protección de los Elementos (Regla 14-2)</b> .....	
<b>Punto Más Cercano de Alivio (Def.)</b>	
A través de la cancha (Reglas 24-2b, 25-1b) .....	
En el putting green (Reglas 24-2b, 25-1b) .....	
En un bunker (Reglas 24-2b, 25-1b) .....	
Punto de referencia para dropear nuevamente (Regla 20-2c(vii)) .....	
<b>Putting Green (Def.) Ver también Hazards; Impedimentos Suelos; Obstrucciones</b> .....	
Agujeros de aireación (Ap. I) .....	
Concediéndole al contrario su próximo golpe (Regla 2-4) .....	
Dejando un hoyo sin embocar en juego por golpes (Regla 3-2) .....	
Impedimentos sueltos sobre (definición de impedimentos sueltos) .....	
Indicando la línea del putt (Regla 8-2b) .....	
Línea del putt	
Parándose a horcajadas o sobre (Regla 16-1e) .....	
Posición del caddie o el compañero (Regla 14-2) .....	
Probando la superficie (Regla 16-1d) .....	
Tocando (Regla 16-1a) .....	
Obstrucción inamovible cercana al putting green (Ap. I) .....	
Pelota	
Al borde del hoyo (Regla 16-2) .....	
En condiciones anormales del terreno (Regla 25-1b) .....	
Levantando (Regla 16-1b, 21) .....	
Limpiando (Reglas 16-1b, 21, 22) .....	
Planteando un reclamo antes de retirarse del (Regla 2-5) .....	
Práctica	
Antes o entre vueltas (Regla 7-1b) .....	
Durante la vuelta (Regla 7-2) .....	

Probando la superficie (Regla 16-1d) .....	
Punto más cercano de alivio (Reglas 24-2b,25-1b) .....	
Putting Green Equivocado .....	
Definición .....	
Interferencia por y alivio (Regla 25-3) .....	
Reparando daño al (Etiqueta, Regla 16-1c) .....	
Saliendo cuando el hoyo ha sido completado (Etiqueta) .....	
<b>Putting Green Equivocado (Def.)</b> .....	
Alivio (Regla 25-3) .....	
Punto más cercano de alivio, definición de .....	
<b>Rayos</b>	
Interrupción del juego (Regla 6-8a) .....	
Situación peligrosa (Ap. I) .....	
<b>Reclamos</b>	
Juego por golpes reclamos y penalidades (Regla 34-1b) .....	
Match play	
Dudas o controversias (Regla 2-5) .....	
Reclamos y penalidades (Regla 34-1a) .....	
<b>Reglas (Def.) Ver También Penalidad</b> .....	
Aplicación en three-ball, best-ball y four-ball match play (Regla 30-1) .....	
Aspectos no previstos por (Regla 1-4) .....	
Autorización para modificar (Ap. I) .....	
Convenir en dejar sin efecto	
Decisión del Comité sobre (Regla 33-1) .....	
Por acuerdo (Regla 1-3) .....	
Infracción, penalidad general	
En match play (Regla 2-6) .....	
En juego por golpes (Regla 3-5) .....	
Negativa a cumplir, juego por golpes (Regla 3-4) .....	
Reglas locales (Regla 33-8, Ap.I) .....	
Responsabilidad del jugador (Regla 6-1) .....	
<b>Reglas de Invierno</b>	
Decisión del Comité (Ap. I) .....	
<b>Reglas Locales. Ver también Ejemplos de Reglas Locales</b>	
Asientos Preferidos y Reglas de invierno (Ap. I) .....	
Comité responsabilidades (Regla 33-8a, Ap. I) .....	
Contrarias a las Reglas de Golf (Regla 33-8) .....	
Dejando sin efecto una penalidad (Regla 33-8b) .....	
Dispositivos medidores de distancia autorizados por regla local (Ap. I) .....	
Negando alivio de interferencia con el stance por condición anormal de terreno (Regla 25-1a) .....	
Prohibiendo el juego	
De una zona ambientalmente sensible (def. de terreno en reparación, def. de hazard de agua) .....	
Desde terreno en reparación (definición de terreno en reparación, Ap. I) .....	
Punto más cercano de alivio (Regla 24-2b Nota 3) .....	
Zonas de eo, uso de (Ap. I) .....	
<b>Ritmo de Juego</b>	
Cuando una pelota es buscada (Etiqueta) .....	
Previendo el juego lento (Regla 6-7 Nota 2, Ap. I) .....	
<b>Score Equivocado</b>	
Para el hoyo (Regla 6-6d) .....	
<b>Scorer. Ver Marcador</b>	
<b>Scores</b>	
Determinación del score para el hoyo al jugar una segunda pelota en juego por golpes (Regla 3-3b) .....	
Fourball-ball juego por golpes (Regla 31-3 ) .....	
Modificación prohibida luego de entregada (Regla 6-6c) .....	
Responsabilidad del Comité (Regla 33-5) .....	
Responsabilidades del competidor (Reglas 6-6b, 6-6d, 31-3) .....	
Responsabilidades del marcador (Reglas 6-6a, 31-3, 32-1b) .....	
Score equivocado (Regla 6-6d) .....	
<b>Segunda Pelota</b>	
Desde el sitio de salida (Regla 10-3) .....	
Determinación del score para el hoyo (Regla 3-3b) .....	

Jugada cuando existe una duda sobre el procedimiento (Regla 3-3) .....	
<b>Seguridad</b>	
Consideraciones (Etiqueta) .....	
<b>Single (Def. formas de match play y formas de juegp por golpes) .....</b>	
<b>Sitio de Salida (Def.) Ver también Honor .....</b>	
Colocando pelota sobre el tee (Regla 11-1) .....	
Creando o arreglando irregularidades en la superficie (Regla 13-2) .....	
Embocando con la pelota jugada desde el sitio de salida (Regla 15-1) .....	
Evitando daños (Etiqueta) .....	
Jugando desde donde se jugó el golpe anterior (Regla 20-5) .....	
Jugando fuera del (Regla 11-4) .....	
Jugando pelota provisional o segunda pelota desde el (Regla 10-3) .....	
Orden de juego	
Juego por golpes (Regla 10-2a) .....	
Match play (Regla 10-1a) .....	
Threesome o foursome (Regla 29-1) .....	
Parándose fuera para jugar pelota dentro del (Regla 11-1) .....	
Planteando reclamo antes de jugar del próximo (Regla 2-5) .....	
Práctica en o cerca	
Antes o entre vueltas (Regla 7-1b) .....	
Durante la vuelta (Regla 7-2) .....	
Rocio , escarcha y agua, quitando (Regla 13-2) .....	
Sitio de salida equivocado (Regla 11-5) .....	
<b>Sitios de Salida</b>	
Evitando daños a los (Etiqueta) .....	
<b>Stableford, Competencias</b>	
Anotando scores (Regla 32-1b) .....	
Computando (Regla 32-1b) .....	
Demora indebida y juego lento (Regla 32-1 Nota 2) .....	
Infracción a una Regla con penalidad máxima (Regla 32-1 Nota 1) .....	
Penalidades de descalificación (Regla 32-2) .....	
<b>Stance (Def.) Ver también Golpe .....</b>	
A horcajadas o tocando la línea del putt (Regla 16-1e) .....	
Construyendo (Regla 13-3) .....	
Fuera de límites (definición de fuera de límites) .....	
Fuera del sitio de salida (Regla 11-1) .....	
Interferencia	
Por condición anormal del terreno (Regla 25-1a) .....	
Por obstrucción inamovible (Regla 24-2a) .....	
Regla local negando alivio por interferencia con (Regla 25-1a) .....	
Stance anormal, interferencia con	
Por condición anormal del terreno (Regla 25-1b excepción) .....	
Por obstrucción inamovible (Regla 24-2b excepción) .....	
Tomando normalmente (Regla 13-2) .....	
<b>Suspensión del Juego</b>	
Condición que exige interrupción inmediata (Ap. I) .....	
Decisión del Comité (Regla 33-2d) .....	
Procedimiento para jugadores (Regla 6-8b) .....	
<b>Swings de Práctica</b>	
Evitando daños innecesarios a la cancha (Etiqueta) .....	
No es un golpe de práctica (Regla 7-2 Nota 1) .....	
<b>Tapones de Hoyo</b>	
Reparando (Regla 16-1c) .....	
<b>Tee y Acomodando (Def.) Ver también Sitio de Salida</b>	
Maneras de acomodar (Regla 11-1) .....	
Pelota cae del tee (Regla 11-3) .....	
Uso de tee no aprobado (Regla 11-1) .....	
<b>Terreno en Reparación (Def.) .....</b>	
Alivio (Regla 25-1) .....	
Definido por Comité (Regla 33-2a) .....	
Juego prohibido (Ap. I) .....	
Material apilado para su remoción, status de (definición de terreno en reparación) .....	

Pelota dentro, movida durante búsqueda (Regla 12-1) .....	
Regla Local, zonas de dropeo (Ap. I) .....	
<b>Three-Ball Matches (Def. de formas de match play) .....</b>	
Pelota accidentalmente desviada o detenida por contrario (Regla 30-2b) .....	
Pelota estacionada movida por contrario (Regla 30-2a) .....	
<b>Threesome (Def.) .....</b>	
Orden de juego (Regla 29-1) .....	
<b>Tocando la Pelota. Ver en Pelota</b>	
<b>Transporte</b>	
Prohibido su uso, condición de la competencia (Ap. I) .....	
<b>Vuelta Estipulada (Def.) .....</b>	
Extendiendo, para solucionar el empate en match play (Regla 2-3) .....	
Jugar caminando durante la; condición de la competencia (Ap. I) .....	
Máximo número de palos permitido (Regla 4-4a) .....	
Palos	
Características de juego cambiadas (Regla 4-2a) .....	
Dañados (Regla 4-3) .....	
<b>Zapatos de Golf con Clavos</b>	
Reparando daño de (Etiqueta) .....	
<b>Zona Ambientalmente Sensible</b>	
Comité, decisión sobre (Ap. I) .....	
Regla local (Ap. I) .....	
<b>Zona de Práctica</b>	
Decisión del Comité sobre (Regla 33-2c) .....	